

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Hra- interaktivní vztahy objektů a exteriérového prostoru

Game – interactive relations of objects and exterior space

Vedoucí práce: ak. mal. Věra Vejsová

Autor: Marcela Čábelová

Studijní obor: Výtvarná výchova / Občanská výchova

Ročník: 5.

2012

Prohlášení

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

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě - v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných Pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/19 98 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích 20. 3. 2012

.....
podpis studentky

Poděkování

Ráda bych touto cestou poděkovala vedoucí diplomové práce ak. mal. Věře Vejsové za cenné rady, připomínky a metodické vedení práce. Děkuji také rodičům za morální a finanční podporu během celého studia a zároveň bych chtěla poděkovat všem ostatním, kteří mi poskytli pomoc při realizaci této práce.

ANOTACE

Tato teoreticko-praktická diplomová práce se zabývá tématem hry. Teoretickou část tvoří přehled základních poznatků o hře z hlediska pedagogického, filosofického a psychologického. Praktickou část tvoří návrhy a ukázka realizace herních objektů a jejich použití a vizualizaci v exteriéru.

Klíčová slova: hra, exteriér, interaktivita, objekt

ANNOTATION

This theoretical and practical thesis is focused on games. In the theoretical part there is a summary of basic knowledge of game from the philosophical, psychological and pedagogical perspective. In practical part there are some suggestions and illustration of the game objects and their using and visualization in exterior.

Key words: game, exterior, interactive, object

ČÁBELOVÁ, M. Hra- interaktivní vztahy objektů a exteriérového prostoru. České Budějovice 2012, Diplomová práce.

Obsah

Úvod	9
1 Teoretická část	10
1.1 Osobnosti o přínosu hry	10
1.1.1 Pohled na hru podle filosofa Friedricha Schillera (1759-1805)	10
1.1.2 Pohled na hru podle psychologa Wilhelma Wundta (1832-1920).....	10
1.1.3 Pohled na hru podle kulturního historika Johana Huizinga (1872-1945)	11
1.1.4 Pohled na hru podle psychiatra Erica Berneho (1910-1970).....	11
1.1.5 Pohled na hru podle sociologa Rogera Cailloise (1913-1978)	11
1.2 Možné významy hry ve filosofii	13
1.3 Možné významy hry v psychologii	14
1.3.1 Teorie vývoje hry v díle Jeana Piageta	15
1.4 Hra jako východisko sociologie	18
1.4.1 Možné významy hry v sociálním prostoru	18
1.4.2 Sociální hra u dětí	19
1.4.3 Aktivity dospělých.....	19
1.5 Možné významy hry v pedagogice.....	21
1.5.1 Základní dělení her z pedagogického hlediska	23
1.6 Hra v jednotlivých etapách vývoje člověka.....	24
1.6.1 Hry kojenců.....	24
1.6.2 Hry batolat.....	25
1.6.3 Hry předškolního věku	25
1.6.4 Hry mladšího školního věku.....	26
1.6.5 Hry staršího školního věku.....	26
1.6.6 Hry dospělých	27
1.7 Historie zvolené hry Člověče, nezlob se!	27
1.7.1 Předchůdci hry Člověče, nezlob se! - Patolli.....	28
1.7.2 Historie Člověče, nezlob se!.....	28
1.7.3 Pravidla Člověče, nezlob se!	30
2 Praktická část	32
2.1 Osobní vztah ke hře a jeho odraz v autorském konceptu.....	32
2.2 Inspirace ve výtvarném umění Henry Moore	32

2.2.1	Henry Moore (1898 – 1986)	32
2.3	Námět tvorby.....	32
2.4	Materiál	33
2.5	Funkčnost posunu objektů v prostoru.....	33
2.6	Tvorba v materiálu.....	33
2.6.1	Technologické problémy	33
2.6.2	Zhotovení herní kostky	34
2.7	Umístění do prostoru a jeho vizualizace.....	34
2.8	Závěr	34
2.9	Seznam použité literatury.....	35
3	Přílohy.....	38
3.1	Obrazová příloha k teoretické části	38
3.1.1	Obr. č. 1:Člověče, nezlob se! On-line verze podle počtu hráčů	38
3.1.2	Obr. č. 2:Člověče, nezlob se! On-line verze podle počtu hráčů.....	38
3.1.3	Obr. č. 3:Člověče, nezlob se! On-line verze podle počtu hráčů	39
3.1.4	Obr. č. 4:Keramické Člověče, nezlob se!	39
3.1.5	Obr. č. 5: II. Keramické Člověče, nezlob se.....	40
3.1.6	Obr. č. 6: Dřevěné hry - Člověče, nezlob se.....	40
3.1.7	Obr. č. 7: Klasické deskové Člověče, nezlob se	41
3.1.8	Obr. č. 8: Člověče, nezlob se! - pro nevidomé	41
3.1.9	Obr. č.9: MAGNETIC, cestovní Člověče nezlob se.....	42
3.1.10	Obr. č. 10: Dětský koberec Člověče, nezlob se.....	42
3.1.11	Obr. č. 11 Člověče, nezlob se!	43
3.1.12	Obr. č.12:Člověče, nezlob se!	43
3.1.13	Obr. č. 13:Lidské Člověče nezlob se!	44
3.1.14	Obr. č. 14: Námořníku, nezlob se!	44
3.1.15	Obr. č. 15: Figurky ke hře Námořníku, nezlob se!	45
3.1.16	Obr. č. 16: Člověče, nezlob se v textilní podobě	45
3.1.17	Obr. č. 17 Anglická verze hry Člověče, nezlob se! Ludo	46
3.1.18	Obr. č. 18 Herní plán k aztécké hře patolli	46
3.1.19	Obr. č. 19: FatephúrSikrú – palác indických knížat a herní plocha hry Pačísí.....	47
3.1.20	Obr. č. 20: Pačísí - herní plocha v Indii	47
3.1.21	Obr. č. 21: Pačísí - herní plocha v Indii.....	48
3.2	Obrazová příloha k praktické části.....	49

3.2.1	obr. č. 23 Tři stojící figury	49
3.2.2	Obr. č. 24 – 27 Kořeny	50
3.2.3	Obr. č. 28 - 35 Kresebné návrhy	51
3.2.4	Obr. č. 28 – 31 Kresebné návrhy	52
3.2.5	Obr. č. 28 – 35 Kresebné návrhy a barevné odlišení figur	53
3.2.6	Obr. č. 36 - 42 Zhotovení podvozku	54
3.2.7	Obr. č. 43 Povrch figurky	55
3.2.8	Obr. č. 44 Frotáž	55
3.2.9	Obr. č. 45 – 53 Technické problémy	56
3.2.10	Obr. č. 45 – 53 Technické problémy	57
3.2.11	Obr. č. 45 – 53 Technické problémy	58
3.2.12	Obr. č. 54 – 57 Zhotovení herní kostky	59
3.2.13	Obr. č. 58 Návrh herního pole	60
3.2.14	Obr. č. 59 – 67 Vizualizace v prostoru	60
3.2.15	Obr. č. 59 – 67 Vizualizace v prostoru	61
3.2.16	Obr. č. 59 – 67 Vizualizace v prostoru	62
3.2.17	Obr. č. 59 – 67 Vizualizace v prostoru	63

„Hra má svou specifičnost, zakotvenou hluboko v esteticku. Primární kvalita hry zůstává zpravidla vlastně nepopsána. Ke každému z uvedených výkladů můžeme vznést otázku: Nu dobrá, ale co je tedy vlastně vtípem hry? Proč při ní nemluvně brouká potěšením? Proč hráč propadá své vášni, proč sportovní utkání rozběsni dav? Žádná biologická analýza nevysvětlí intenzitu hry, a právě v této intenzitě, v této schopnosti pobláznit je podstata hry.“

Johan Huizinga

Úvod

„Dítě a zvíře si hrají, protože z toho mají potěšení, a v tom je právě jejich svoboda. Ať je tomu jakkoli, pro dospělého a odpovědného člověka je hra funkcí, kterou by docela dobře mohl pominout. Hra je nadbytečná. Její potřeba se pociťuje naléhavě jen tehdy, jestliže vychází z potěšení, které hra působí. Hru je možno kdykoli přerušit nebo ji úplně zanechat. Není uložena fyzickou nutností a ještě méně mravní povinností. Hra není úkol. Člověk si hraje, když má „volno“. Teprve druhotně, tím, že se hra stává kulturní funkcí, objevují se v souvislosti s ní pojmy nutnosti, úkolu a povinnosti.“¹

Hra provází lidskou společnost od vzniku jejích dějin. Hra nás provází od dětství až po stáří. Při hře poznáváme sami sebe, ale také naše soupeře. Lidé při hře upustí od svých starostí. A tak se dá předpokládat, že si každý hraje rád nebo alespoň každý je do hry rád zapojen. Hra, která člověka provází po celý život, má velký význam v jednotlivých etapách jeho vývoje a má své specifické rysy. Odlišnosti přístupu k herním principům nejsou dány jen věkem. V průběhu hry se odráží osobnost jedince.

Strategie, která je součástí každé hry, by měla být volena tak, aby směřovala k vítězství. Při volbě jednotlivých strategií lze poznat charakter lidí.

Jaký je význam hry? Jak ovlivňuje hra vývoj osobnosti člověka od dětství? A proč jsou důležitá pravidla hry? Má hra svoji psychologii, která může ovlivnit hráče? Na tyto i další otázky reaguje teoretická část diplomové práce.

Praktická část diplomové práce bude realizací hry pro přírodní exteriér. Herní objekty budou v prostorově výtvarné interakci s konkrétním exteriérovým prostorem. Hra bude vytvořena tak, aby si ji mohl zahrát každý, kdo se bude v daném prostoru pohybovat. A zároveň pro všechny, kteří budou mít zájem o to stát se na čas hráčem. Záměrem vlastní realizace bude propojit estetické a sociální funkce hry. Tyto funkce má každá hra i přesto, že nemusí být v danou dobu zřetelné.

1 HUIZINGA, JOHAN. *Homoludens O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. s. 15

1 Teoretická část

1.1 Osobnosti a jejich přínos o hře

Ke hře a její definici se vyjádřilo mnoho autorů, kteří definují hru z mnoha hledisek. V knize Hra a hračka je podána definice hry jako dobrovolná spontánní činnost a svobodné sebeuplatnění člověka. Není úkolem, jehož splnění je spojeno s vědomím odpovědnosti. Není činností na rozkaz, protože nařízená hra není hrou ve vlastním slova smyslu, ale je jen pouhou reprodukcí. Hra zahrnuje v sobě vztah ke skutečnosti. Na jedné straně představuje určitý odklon od skutečnosti, což tvoří slovo „jako“ a „jakoby“. Znamená to, že se člověk vzdálí od skutečnosti a tím si uvědomuje, že se na čas vymyká z vážného života a přechází do světa, který existuje jen tak. Hra je zároveň přiblížení ke skutečnosti a to tím, že člověk něco nebo někoho představuje a přijímá určitou roli, proniká hlouběji do skutečnosti, poznává lépe své okolí i sám sebe a tím obohacuje svou vlastní osobnost.²

1.1.1 Pohled na hru podle filosofa Friedricha Schillera (1759-1805)

Výjimečnou důležitost hry pro dějiny kultury uvedl a zdůraznil Friedrich Schiller. Jako jeden z prvních ve svých Dopisech o estetické výchově člověka napsal: „*Jednou provždy a s konečnou platností: člověk si hraje jen tenkrát, když je člověkem v plném významu tohoto slova, a není úplným člověkem, pokud si nehraje.*“

Na základě charakteristiky principů her by se dal udělat rozbor charakterů různých kultur. Také podtrhává ve hře překypující radost hráče a jeho stálou svobodu volby. Podle něho se hra rodí z přebytku životní energie, která není zapotřebí při uspokojení bezprostředních potřeb a která se proto dá do služby nezáludného, ale i zábavného napodobování opravdového chování.³

1.1.2 Pohled na hru podle psychologa Wilhelma Wundta (1832-1920)

Wilhelm Wundt byl německý psycholog ve svém díle Ethik napsal: „*Hra je prací dítěte. Neexistuje forma hry, která by měla předlohu v nějaké vážné činnosti, předlohu, která je zároveň předchůdkyní.*“

²Srov. MIŠURCOVÁ V., FIŠER J., FIXL V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. s. 30

³Srov. CAILLOIS, R., *Hry a lidé*. Praha: Studia Ypsilon, 1998. s. 178

1.1.3 Pohled na hru podle kulturního historika Johana Huizinga (1872-1945)

V knize *Homo ludens* byly definice her od autora knihy definovány následujícím způsobem: „Podle formy můžeme hrou souhrnně nazvat 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 jimž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje 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.“⁴ Ve stejné knize v kapitole Koncepce pojmu hry a jeho jazyková vyjádření Huizinga definoval pojem hra: „Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“.⁵

1.1.4 Pohled na hru podle psychiatra Erica Berneho (1910-1970)

V knize *Jak si lidé hrají* Eric Berne, definoval hru v páté kapitoly Hry: „Hra je souvislý sled druhotných doplňkových transakcí, jež směřují k jasně definovanému, předem známému výsledku. Dá se vyjádřit jako obměňující se soustava často opakovaných, zdánlivě racionálních transakcí se skrytou motivací, anebo populárněji jako řada tahů s různými léčkami nebo fíntami. Hry se jasně liší od postupů, obřadů a zábav svými vedlejšími vlastnostmi a výsledkem.“⁶

1.1.5 Pohled na hru podle sociologa Rogera Cailloise (1913-1978)

V úvodu své knihy se Roger Caillois vyjádřil k charakteristice hry ve své práci *Hry a lid* v několika bodech: „Hra je luxusní aktivita, jež předpokládá volný čas. Kdo hladoví, ten si nehraje. Za druhé - jelikož ke hře nejsme nuceni a udržuje ji jenom potěšení, které nám přináší, je vydána na milost a nemilost nudě, přesycenosti nebo jednoduše změně nálady. Hra také nepokládá k ničemu základy ani nic neprodukuje; je jí bytostně vlastní své výsledky anulovat, zatímco věda a práce své výsledky naopak kapitalizuje a tím méně nebo více

⁴HUIZINGA, JOHAN: *Homo ludens O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. s. 20

⁵HUIZINGA, JOHAN: *Homo ludens O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. s. 33

⁶BERNE, E., *Jak si lidé hrají*. Praha: Dialog, 1992. s. 48

*proměňuje svět. Dále hra navíc na úkor obsahu rozvíjí pověrečné uctívání formy, které může přerůst až v máni, když se dostane ke slovu záliba v etiketě či otázky cti.*⁷

Roger Callois se vyjádřil ke hře následujícím způsobem: „K povaze hry patří, že nevytváří žádné hodnoty, žádné dílo. Tím se liší od práce nebo umění. Na konci hry se všechno může a musí vrátit k původnímu stavu, aniž by vzniklo něco nového. Nezůstane tu žádná sklizeň, žádný řemeslný produkt, žádné arcidílo či nahromaděný kapitál. Hra je příležitostí pro čiré plýtvání – časem, energií, vynalézavostí, obratností a často i penězi na nákup herních pomůcek nebo na zaplacení nájmu za prostor pro hru.“⁸

Roger Caillois navrhl rozdělení her na čtyři základní kategorie, podle toho, jestli v dotyčných hrách převažuje princip soutěže, náhody, chování „jako by“ anebo závratí. Jednotlivé kategorie nazval jmény Agón, Alea, Mimikry a Ilinx.

AGÓN⁹ - jsou to hry, které můžeme označit za soupeřivé. Vždy vzejde ze hry vítěz, který se utká za ideálních a vyrovnaných podmínek. Rivalita je zaměřena na jednu určitou vlastnost (rychlost, sílu, vytrvalost, paměť, obratnost apod.)¹⁰

ALEA – latinský název pro hru v kostky. V těchto hrách rozhoduje náhoda, kterou hráč neovlivní. Jde o výhru vybojovanou na osudu (např. ruleta, kostky, loterie). Naděje je jedinou motivací. Účastník je v těchto hrách pasivní a s nadějí čeká na výrok osudu. *Alea* odmítá práci, zručnost, trpělivost, pravidelnost, trénink. V pouhém okamžiku ničí vše. Princip *Alea* také znamená vzdání se vlastní vůle, odevzdání se osudu.¹¹

MIMIKRY – z angličtiny ze slova *mimetismus*, je to napodobivost. Je to vstup do fiktivního světa. Můžeme se stát iluzorní postavou v imaginárním světě. Subjekt hry věří a zároveň přesvědčuje o tom i druhé, že je zdaleka někým jiným, než ve skutečnosti je. Postava je schována za masku, aby mohla skrýt vlastní osobnost. Zařazujeme sem různé divadelní představení a dramatickou interpretaci. Být někým jiným nebo být pokládán za někoho jiného je obrovské potěšení, přestože se jedná o hru, nejde o klamání diváka. Princip těchto her

7CAILLOIS, R., *Hry a lidé*. Praha: Studia Ypsilon, 1998. s. 20

8CAILLOIS, R., *Hry a lidé*. Praha: Studia Ypsilon, 1998. s. 27

9AGÓN (z řečtiny) zápas, závod

10Srov. CAILLOIS, R., *Hry a lidé*. Praha: Studia Ypsilon, 1998. s. 35-37

11Srov. CAILLOIS, R., *Hry a lidé*. Praha: Studia Ypsilon, 1998. s. 37-40

iniciuje svobodnou činnost, která se řídí dohodou, při níž se eliminuje realita a je respektován prostor a čas.¹²

ILINX - pochází z řeckého slova označení pro vodní vír, od něhož je také v řečtině odvozeno slovo závrať. Do této kategorie spadají zážitkové hry, které mají nabudit zmatek v organismu, který vede k závratí. Jde o to, aby se hráč oddal určité křeči, transu nebo omámení, které mají schopnost a rychlost vytlačit realitu. Takové zážitky mohou být vyvolány rozmanitými tělesnými praktikami.¹³

1.2 Možné významy hry ve filosofii

Hra je ve filosofickém slovníku definována jako: „dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel. Pramení z obecné lidské potřeby rituality. Svůj cíl má v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím .. jiného bytí“, než je „všední život“.¹⁴

Hra je radostná činnost živých bytostí, doprovázená obvykle libostí; u člověka je výrazem lidské svobody.¹⁵

V knize Hra jako symbol světa se Eugen Fink pokládá hraní za chování, které se vyznačuje jistou „nevážností“ a jemuž chybí opravdovost. Vše se pokládá za cosi, co je jen „jako by“. Je to neutrální jednání, které nerozhoduje, nespojuje naše konání a je „nezávazné“. Je to jakési pouhé zkoušení možností, jež nemá žádné nevyhnutelné následky. Akt hry můžeme kdykoliv přerušit a v našem vážném životě nenastane žádná změna tehdy, pokud si pouze hrajeme a nepřekračujeme žádný Rubikon. Vše, co hrajeme, je pouze pro naši radost. Radost, kterou cítíme při hraní, proměna celého našeho životního naladění v jas a lehkost,

12Srov. Tamtéž. s. 40-44

13Srov. Tamtéž s. 44-48

14 KOLEKTIV AUTORŮ. *Filosofický slovník*. 2. vyd. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002, ISBN 80-718-2064 -4. s. 463

15OLŠOVSKÝ, Jiří. *Slovník filosofických pojmů současnosti*. 1. vyd. Praha: Erika, 1999, ISBN 80-719-0804-5. s. 188

v níž se jakoby vznášíme, je jejím pouhým základem vytržení z dimenzí existenciální tíže. Na čas jsme při hře zbaveni břemene životní starosti a z části se vracíme nazpět do bezstarostného dětství. V tomto snovém štěstí nabýváme nových sil jako v osvěžujícím spánku. Nelze říci, že každá forma radosti a žertu je spjata v lidském soužití se hrou. Ale můžeme říci, že žití při každé hře je naladěno šťastně a že každá hra je povznesený způsob vyžívání. Při hře prožíváme zvláštní tvořivost. Můžeme být vším, protože všechny možnosti nám jsou otevřené. Žijeme v iluzi svobodného, ničím neomezovaného počátku. Mimo hru jsme téměř vždy vázáni historií životního vývoje. Při hře se těšíme z možnosti dosáhnout ztracené cíle a proniknout dokonce do nesvázané a nevyhraněné existence. Můžeme „volit“, čím chceme být, můžeme se vcítit do každé životní role. Nikoli opravdově, ale pouze imaginárně. Prostřednictvím hry můžeme uniknout našemu skutečnému životu. Hravé vytržení nás mnohdy přenáší do neskutečna.¹⁶

Eugen Fink na hraní nahlíží takto: „*Je nepopíratelné, že hraní jakožto hraní je skutečný, reálný výkon života uprostřed vážných aktivit – avšak skutečnost hry jako taková má jako základní charakteristiku právě tuto nevážnost konání v modu „jako by“.* Hraní je parafráze lidského sebeuskutečňování. Hraní samo nic nerozhoduje, nýbrž rozmanitým způsobem kopíruje život, v němž tak či onak rozhoduje každý okamžik. Hra je imitace v prostoru imaginarity. Hra se nevyčerpává otročským podřízením vzorům, přichází s novými motivy, prokmitávají v ní nové možnosti, které jinak v životě neznáme.“¹⁷

1.3 Možné významy hry v psychologii

V pojetí psychologie se hra stala objektem psychologických výzkumů, například její role v socializačním procesu či vývoji osobnosti. V kognitivní psychologii je hra brána v raném a předškolním věku jako činnost, která je neodmyslitelná od správného vývoje senzomotorických, myšlenkových a řečových projevů.

Psychologický výklad významu hry pro dítě vychází ze skutečnosti, že dítě není v různých etapách svého vývoje tak vyspělé, aby plně ovládalo své životní situace ve svém okolí a chápalo lidský vztah k předmětům, které jej obklopují. K tomuto zvládnutí podnětů

16 Srov. FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. 1. vyd. Praha: Český spisovatel, 1993, ISBN 80-202-0410-5 s. 93-95

17 FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. 1. vyd. Praha: Český spisovatel, 1993, ISBN 80-202-0410-5 s. 95

životního prostředí a porozumění světu, v němž žije, užívá hry a různých činností, ve kterých řeší úkoly reálného života s použitím různých pomůcek a předmětů. Při této činnosti se aktivizuje zejména schopnost *imaginace*¹⁸, fantazie, která napomáhá vniknout do reality a která se současně utváří. Nejpodstatnější je činnost sama o sobě a její průběh, nikoliv její výsledek. Ve hře jsou obsaženy zážitky ze života a z prostředí, v němž děti vyrůstají. Hra nebývá přesnou kopií skutečnosti, ale odráží se v ní vztahy, zážitky a přání.¹⁹

1.3.1 Teorie vývoje hry v díle Jeana Piageta

Jean Piaget (1896 – 1980), profesor na univerzitě v Ženevě, se zabýval kognitivní vývojovou psychologií. Zájem o biologii a filosofii ho přivedly ke studiu intelektuálního vývoje dětí. Piagetova teorie hry úzce souvisí s chápáním růstu inteligence. Piaget uvádí dva procesy, které jsou důležité pro celý organický vývoj a to *asimilace* a *akomodace*. Tyto dva procesy se navzájem ovlivňují a doplňují. *Asimilace* je přizpůsobení jevu jinému. Nejjednodušší příklad asimilace je jídlo. *Akomodace* znamená jakékoli přizpůsobování organismu vnějšímu světu, aby mohlo docházet k asimilaci informací. Intelektuální vývoj je výsledkem stálé aktivní kooperace mezi *asimilací* a *akomodací*. Jsou-li tyto dva procesy v rovnováze, jde o adaptaci inteligentní. Pokud tomu tak není, může převládat *akomodace*, tj. přizpůsobování se objektu, nad asimilací a výsledkem je nápodoba. Když převládá asimilace, včleňování nového zážitku mezi dřívější a jeho přizpůsobení potřebám individua, výsledkem je hra. Hra je čistá *asimilace*, která modifikuje přicházející informace tak, aby odpovídaly přáním individua. Hra a imitace jsou součástí vývoje inteligence a procházejí stejnými stádii. Piaget definuje pět základních období intelektuálního rozvoje²⁰:

I. Období senzomotorické (období od narození do období 18 měsíců)

Jde o období primárního rozvoje poznávacích procesů. Poznávání malého dítěte je závislé na smyslovém vnímání a motorických dovednostech. Dítě poznává to, co vnímá a čeho se může zmocnit.²¹

II. Období symbolického a předponového myšlení (období od 2 do 4 let)

18Imaginace (z lat. imago= obraz, představa), obrazotvornost a představivost

19Srov. MIŠURCOVÁ, V. FIŠER J., FIXL. V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. s. 31

20 Srov. MILLAROVÁ S., *Psychologie hry*. Praha: Panorama 1978. s. 58-60

21Srov. VÁGNEROVÁ M., *Vývojová psychologie I*. Praha: Karolinum 2005. ISBN:80-246-0956-8 s. 47

Dítě přestává být v poznávání omezeno jen na aktuálně vnímané a manipulované objekty. Už si dovede představit nějaký objekt nebo činnost a její výsledky. Procesy směřující k poznávání mohou probíhat jen v mysli. (Dítě ví, že různé symboly např. obrázky mohou představovat nějaký objekt nebo činnost). Rozvoj symbolického myšlení je spojen s rozvojem řeči.²²

III. Období názorného, intuitivního myšlení (období od 4 do 7let)

Zjevná podoba světa má pro dítě tak dominantní význam, že její proměnu chápe jako ztrátu původní totožnosti. Předškolní děti rozumí trvalosti existence objektů vnějšího světa, ale ještě si neuvědomují, že trvalé jsou jejich podstatné vlastnosti. Uvažování dítěte je egocentrické.²³

IV. Období konkrétních logických operací (období od 7 do 11 let)

Dítě nastupuje do školy a uvažuje jiným způsobem než dříve. Začíná respektovat základní zákony logiky a vnímání konkrétní skutečnosti.²⁴

V. Období formálních logických operací (období nastává v 11-12 letech)

Dospívající jsou schopni uvažovat i hypoteticky, nezávisle na konkrétním vymezení problému. Dospívání je typické schopností a potřebou uvažovat abstraktně o tom, co by mělo být nebo i mohlo být.²⁵

V každém stadiu se s rostoucí zkušeností rozvíjí pojmový aparát a to souhrou vyvažování asimilačních a akomodačních procesů. Intelektuální vývoj má v každém stadiu své vrozené limity, které ovlivňuje zralost centrálního nervového systému.

Hra se začíná objevovat v senzomotorickém období, novorozeně nevnímá svět jako trvalé předměty, skutečně existující v prostoru a čase. Světelný pohybující se bod novorozenec sleduje, dokud ho má v zorném poli. Tehdy, když zmizí, dítě se o něj přestane zajímat. Jestliže se dítě v pozdějším období dívá na určité místo, přestože zajímavá věc odtud dávno zmizela, nelze to ještě označit za hru. Děje se to pouze proto, že uspokojení dítěte z pozorování ještě trvá. Chování dítěte nyní překračuje reflexní stadium. Do pohybu jsou začleněny stále nové prvky, avšak činnost nemluvněte je stále opakováním toho, co dělalo dříve. Je to opakování dřívějších činností, které dítě již dobře ovládá. Piaget to nazývá

22Srov. VÁGNEROVÁ M. tamtéž

23Srov. VÁGNEROVÁ M., *Vývojová psychologie I.* Praha: Karolinum 2005. ISBN:80-246-0956-8 s. 47

24Srov. VÁGNEROVÁ M., *Vývojová psychologie I.* Praha: Karolinum 2005. ISBN:80-246-0956-8 s. 48

25Srov. VÁGNEROVÁ M. tamtéž

reprodukční asimilací. Je to opakování „samo pro sebe“ a to je předchůdcem hry. Piaget hru považuje za aspekt asimilace. Aspekt asimilace je pouhé opakování zvládnutého výkonu a to slouží k jeho dokonalejšímu začlenění. Ve čtvrtém měsíci od narození je spolupráce mezi dotýkáním a zrakovým vnímáním předmětů. Dítě již poznává, že když např. strčí do hračky, ona začne chrastit. Tehdy, až se to naučí, opakuje to stále více a častěji a to je již skutečná hra. Činnost, která se stále opakuje, se stává zdrojem radosti. Radosti z faktu, že to funguje a že „já jsem toho příčinou“. Postupem času dítě začíná obměňovat svoji činnost, kterou již mělo zvládnutou v ritualizované podobě, takže hra již není pouhé opakování zvládnuté činnosti.²⁶

V symbolickém období je typická symbolická hra, která je zastoupena symboly nebo příslušnými předměty. Dítě vypravuje nejrůznější příběhy jen proto, že ho těší vypravování. Symbolická hra je asimilace, která má funkci upevnit dětské emoční zkušenosti. Děti si opakují vše důležité, co zažily. V dalších obdobích se hra stává propracovanější a organizovanější. Postupem času přibývá více zkušeností se sociálním a fyzikálním prostředím. Hra se stává konstruktivnější, začíná se přizpůsobovat realitě a tím přestává být hrou. Dítě je čím dál více adaptovanější ke svému okolí a tudíž se nemusí uchýlovat ke zkreslování reality a symbolům. Hry symbolické postupně nahrazují hry s pravidly a morálními zásadami. Projevuje se v nich více skutečnosti, ale stále nejsou rovnocenné s „inteligentní“ adaptací ke skutečnosti. Piaget přiřazuje hře biologickou funkci, tj. experimentování a aktivní opakování, jimiž se „mentálně stravují“ nové situace a zkušenosti.

Od Piageta se přesouváme k dalšímu možnému třídění her v psychologii. Psychologie třídí hry na nepodmíněné reflexní neboli intuitivní, kolektivní, intelektuální a senzomotorické. Smyslové a intelektuální hry se hrají doma i venku. Mohou to být hry na louce, zahradě, v lese a tím vzniká vztah k přírodě. Díky hře se obohacujeme o znalost např. rostlin, květin a přírodnin celkově. Hry v přírodě nám umožňují vstřebávat mnohé estetické zážitky v různých ročních obdobích.²⁷

Hry senzomotorické a intelektuální přispívají k rozvoji smyslů. Tyto hry můžeme rozdělit na 6 kategorií:

1. Funkční hry – sem můžeme zařadit např. přesypávání písku, děláni rybníčku, brouzdání atd.

²⁶Srov. MILLAROVÁ S., *Psychologie hry*. Praha: Panorama 1978. s. 61-64

²⁷Srov. MIŠURCOVÁ, V. FIŠER J., FIXL. V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. s. 36

2. Námětové hry – mezi tyto hry řadíme hry, pro které se stává námětem např. povolání. Jsou to např. hry na kadeřníka, na lékaře, na koně atd.
3. Napodobivé – tj. např. nasazování brýlí, čtení, vaření. Dítě se snaží napodobovat činnost, kterou vykonávají dospělí.
4. Fantastické – tj. např. rozhovor s vymyšlenou osobou. Zde je hlavním podnětem lidská představivost.
5. Konstruktivní – tj. např. řezání různých předmětů, vyrábění, stavění a různé podobné činnosti, které rozvíjejí.
6. Hlavalamné a skládací – tj. např. skládání různých obrazců, kostek, rozebírání jednotlivých předmětů, které jsou spojeny s řešením.
7. Kombinační – tj. např. luštění křížovek, patří sem i různé deskové hry např. šachy.²⁸

1.4 Hra jako východisko sociologie

V knize *Hry a lidé* se R. Caillois zmiňuje: „*Duch hry je pokládán za zdroj hojných konvencí, které umožňují rozvoj kultur, stimulují důmysl lidí, tříbí ho a podněcují invenci. Hry vychovávají k loajalitě vůči soupeři a dávají příklad soutěží, při nichž afekt reality trvá jen po dobu střetu, ne však déle. Prostřednictvím hry je člověk schopen přetrhnout monotónní tok života, čelit determinismu, slepotě a krutosti přírody. Hra učí budovat řád, chovat se hospodárně, nastolovat rovnost.*“²⁹

1.4.1 Možné významy hry v sociálním prostoru

Velkým přínosem hry je to, že člověk poznává sám sebe a zároveň i jeho okolí, které ho obklopuje. Hra v člověku rozvíjí duševní a tělesné schopnosti. Hra otevírá spoustu fantazie, nové dojmy, zážitky, ale také pomáhá navazovat nová přátelství. Hra rozvíjí komunikaci ať verbální či neverbální. Hra je vždy nová možnost poznání vlastností, které u sebe známe, nebo které nám hra umožní poznat.

Hrajeme si často a s velkou chutí, ale kdyby se nás někdo zeptal, co to vlastně provádíme, když běháme po hřišti za míčem nebo posunujeme po šachovnici figurky, asi bychom neuměli dát uspokojivou odpověď. Stejně bezradní bychom zůstali nad otázkou, proč

²⁸Srov. MIŠURCOVÁ V., FIŠER J., FIXL V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. s. 36-37

²⁹ CAILLOIS, R., *Hry a lidé*. Praha: Studia Ypsilon, 1998. s. 77

si hrajeme. Hra je skutečně záhadná činnost, nad kterou si už léta lámou hlavu psychologové, sociologové i filosofové.³⁰

Na hru pohlíží každý člověk odlišně. Hra znamená pro každého zcela úplně něco jiného. Někdo dokáže vyjmenovat konkrétní příklady her ze svého dětství. Jiní pohlíží na hru zcela jiným způsobem nikoliv jako hru fyzickou, kterou si můžou zahrát, ale spíše jako životní postoj a hru mezi lidmi.

Hra jako slovo, které je složeno ze tří písmen má, mnoho definic a plno výkladů ve slovnících, knihách a časopisech. Ale vždy každému z nás asociuje jiné myšlenky a představy.

1.4.2 Sociální hra u dětí

Společenský život začíná narozením. Člověk je tvor společenský, a proto je jeho život dán styky s druhými lidmi, protože bez druhého člověka by dítě nemohlo zůstat naživu. Novorozeně samo není iniciátorem sociální hry. Iniciátory se stávají matky, otcové, babičky aj.. Jsou to ti, kteří na dítě neustále mluví, hrají si s ním, mávají nad ním prstíky, zpívají písničky atd. Již od šestého měsíce dítě umí reagovat, úsměvem dává najevo známky radosti z přítomnosti lidí kolem sebe. Když dítě může dosáhnout na osoby kolem sebe, tím začíná jeho hra tj. např. tahá za vlasy, strká atd. Po prvním roce mají hry imitační charakter, batole má radost, že může dělat to, co dělají ti, které nejlépe zná. Vývoj sociální hry by se dal popsat třemi body. Nejprve si hrají děti samy (samostatná hra), potom vedle ostatních (paralelní hra) a nakonec s nimi (kooperativní hra). Velký vliv na sociální hru má atmosféra, která může ovlivnit i množství sociálních her v různých věkových skupinách. To, že si děti touží hrát s jinými dětmi, neznamená, že se mezi sebou méně hádají. Soupeření o hračky nebo snaha prosadit se před druhými (ať pozitivně či negativně) jsou spíše následky než příčiny sociální hry.³¹

1.4.3 Aktivity dospělých

Turnaj je hrou, ale válka hrou není. Pokud v turnaji dojde k nehodě, může být člověk zabit (např. při automobilových závodech), ale ve válce umírají lidé, kteří se do ní ani nechtějí zapojit. Hlavní podstatou turnaje jsou přesně vymezená pravidla, které válka nemá. Ruleta je také hra, přestože její následky mohou být pro hráče velmi katastrofální. Rozdíl je v tom, že si člověk v prvním případě odepírá možnost ovlivnit výsledek, ale ve druhém případě se zabývá tím, jak by konečný výsledek co nejvíce ovlivnil. Není omezován ničím jiným než

30Srov. ZAPLETAL, M. *Špalíček her*. Praha: Albatros, 1988. s. 97

³¹ Srov. MILLAROVÁ S., *Psychologie hry*. Praha: Panorama 1978. s. 218-224

obavou z prohry nebo strachem. I přesto, že se hra může tvářit jako nevinné a bezbranné reziduum dospělého zaměstnání, tomu tak není. Hra je nám představována jako nezávislá aktivita, která je v protikladu k jednání a strategiím života, které jsou hře vlastní a které ze hry dělají hru. Dospělí nepřestávají hrát složité, nebezpečné a mnohotvárné hry jako děti, protože hra dospělých je prožívána stejně nebo hodně podobně jako u dětí. A to právě činí hru hrou. Hra může závažně ovlivnit vztahy kolektivního a institucionálního života. Téměř každá společenská instituce funguje jako hra. Představuje se jako nová hra, kterou bylo zapotřebí zavést, protože bude mít nová pravidla a tím vypudí hru starou. Nová hra má nové potřeby, uctívá jinou legislativu, vyžaduje jiné schopnosti. Z toho lze i usoudit, že revoluce se jeví jako vystřídání pravidel hry. Hra je produktivní k dobrému i zlému.³²

Hra přináší pohnutky, které charakterizoval R. Caillois v kapitole Hry jako východisko sociologie v knize Hry a lidé následujícím způsobem:

- *Potřeba sebepotvrzení, ctižádost předvést se jako nejlepší*
- *Chůť vyzývat k zápolení, záliba v překonání rekordů nebo prostě překonání nějakých obtíží*
- *Čekání na náhodu, honba za přízní osudu*
- *Požitek z tajemství, z předstírání, z převleku*
- *Slast ze zakoušení nebo nahánění strachu*
- *Vyhledávání momentů opakování a symetrie nebo naopak radost z improvizace, z invence, z možnosti hledat nové záliby a nové varianty*
- *Uspokojení z uplatňování kombinačních schopností nejrůznějším způsobem*
- *Touha měřit se ve zkouškách síly, obratnosti, rychlosti, vytrvalosti, rovnováhy, vynalézavosti*
- *Záliba v sestavování pravidel a legislativy, respekt k pravidlům, pokoušení se je obejít*
- *Sklon k opilství a opojení, stesk po extázi, touha propadnout rozkošnické panice³³*

³² Srov. CAILLOIS, R., *Hry a lidé*. Praha: Studia Ypsilon, 1998. s. 81-84

³³ CAILLOIS, R., *Hry a lidé*. Praha: Studia Ypsilon, 1998. s. 84

Obsah hry je proměnlivý, ale také zaměnitelný s obsahem běžného života. Hra tudíž není určena jen dětem, protože nepřestává svádět dospělé. Dospělý člověk se hře stává oddaný tehdy, když se jí věnuje neméně než vlastnímu povolání. Často to vyžaduje větší výdej energie, inteligence nebo pozornosti.³⁴

1.5 Možné významy hry v pedagogice

Pedagogický slovník na hru pohlíží jako: „na formu činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život. V předškolním věku je hra vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. Zahrnuje činnosti jednotlivce, dvojice, malé skupiny i velké skupiny. Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly.“³⁵

V počátcích novověku hra dostala v české pedagogice důstojné postavení. Velký vliv na to měl Jan Amos Komenský. Ve své obrazové učebnici *Orbis pictus*, která byla vydána v roce 1685, shromáždil a popsal rozmanité obrázky dětských her, závodů a zábav. Zamýšlel se i nad nejvýstižnějším teoretickým vyjádřením hry a její podstaty. Do svého *Věcného pansofického slovníku* zařadil heslo *ludere* což je „hráti si“.³⁶

Jan Amos Komenský zapojil do výchovy a vzdělání hru jako aktivizující prostředek pro pochopení a zvládnutí pracovních činností, tak zároveň i pro trávení volného času. Hra neměla být jen hlavní náplní života. Hru bral jako prostředek, kterým si dítě osvojuje znalosti - a nejen pouhým nudným opakováním. Hra se tak stala jednou z nejvýznamnějších metod výchovy a vzdělání. V knize *Vybrané spisy Jana Amose Komenského* nacházíme *Zákony školy* dobře spořádané, které se zmiňují o hře a významu hry pro člověka. Jedná se o sedm zákonů, které jsou napsány v kapitole desáté *Zákon o dobách oddechu*.

³⁴ Srov. CAILLOIS, R., *Hry a lidé*. Praha: Studia Ypsilon, 1998. s. 86

³⁵ PRŮCHA, Jan. *Pedagogický slovník*. 1. vyd. Praha: Portál, 1995, ISBN 80-717-8029-4. s. 78

³⁶ Srov., HRKAL, J., HANUŠ R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998, ISBN 80-7178-660-8. s. 18

- I. Hrání se má tak, aby hry nezvykaly býti ergon³⁷, nýbrž parergon³⁸ (Hry a oddechy nesmějí být dříve, než byly vykonány důležité práce)
- II. Hrání se má tak, aby hra prospívala neméně tělesnému zdraví než duševní svěžesti. Proto nepřipouštíme her, které unavují tělo přílišnou prudkostí, ani které oslabují ducha i tělo. Takové jsou hry, které hrají žáci sedíce, a jež napínají ducha buď nadějí, nebo strachem před výsledkem. Například hry, kde rozhoduje náhoda, a při nichž jde o veliké sázky, jako kostky, karty. Hry našich žáků musí záležeti v pohybu, procházce, běhu atd.
- III. Hrání se má tak, aby hra nepřinášela nebezpečství životu, zdraví a počestnosti. (Tomu se vydávají, kdo bez rozvahy lezou na stromy, šermují atd.)
- IV. Hrání se má tak, aby naše hry byly předehrou vážných věcí (totiž úkonů života hospodářského, politického atd.) Mohou tedy vycházeti z města, prohlížeti stromy, byliny, pole, louky, vinice a práce, které k tomu patří. Také jim může býti ukazován způsob stavby, a mohou se dívati na práce řemeslníků, jsou-li na stavbě, ale ať se chtějí bavit jakoukoli hrou, vždy ať si vyvolí velitele, podle jehož rozhodnutí věci konají, aby všichni střídavě zvykli poroučeti i poslouchati. Takový způsob hry je svobodný a má neméně užitku než příjemnosti.
- V. Hrání se má tak, aby se hra ukončila dříve, než jsou jí syti. (Neboť nehledá se přesycenosti, nýbrž oddech.)
- VI. Konečně bude dobře, když při hrách mládeže bude častěji (ne-li vždy) učitel. Ne proto, aby zároveň pookřál, nýbrž aby dával pozor, aby nedělali nic neslušného nebo chybného.
- VII. Bude-li se náležitě dbáti toho všeho, dosáhneme toho, že hra nebude hrou, nýbrž vážnou věcí, to jest, buď cvičením zdraví, neb odpočinkem duševním, nebo předehrou životních prací, anebo tímto vším.

(I. – VII. Zákon o dobách oddechu)³⁹

Hra je v pedagogice velmi důležitý prvek, protože jejím prostřednictvím jsou rozvíjeny všechny stránky dětské osobnosti. Je nezbytná pro všestrannou a harmonickou výchovu. Je součástí mravní, rozumové, estetické, tělesné a pracovní výchovy. Tvoří také

³⁷ergon (z řečtiny) znamená dílo

³⁸Parergon (z řečtiny) znamená vedlejší dílo

³⁹KREJČÍ A., *Vybrané spisy J. A. Komenského díl III*. Praha: Dědictví Komenského, 1926, s. 198-200

velkou součástí vzdělání od předškolního po vysokoškolské. Hra má význam nejen pro jedince, ale dává možnost lidem projevit se ve vzájemném vztahu.

Při hře se vytvářejí i vazby, které mají sociální a kulturní charakter. Tím hra nabývá důležitosti při společenském vývoji. Smysl hry se naplňuje tehdy, kdy dítě při hře hledá řešení vnitřně vytyčeného problému či úkolu a nalezne metodu, jak jej řešit a především i to, že pochopí princip řešení.⁴⁰

1.5.1 Základní dělení her z pedagogického hlediska

Hry z pedagogického hlediska se dělí do dvou skupin. První skupinou jsou **hry tvořivé** a druhou skupinou jsou **hry s pravidly**.

Hry tvořivé jsou hry, při nichž si dítě volí samo průběh i námět hry. Hry s pravidly navazují z pohledu *ontogenese*⁴¹ na hry tvořivé. Jejich obsahem je jednání a to i ve vztahu k ostatním hráčům.⁴²

Hry tvořivé lze rozdělit do čtyř kategorií:

1. Předmětové – dítě si hraje s předměty, které jej obklopují, rozvíjí své smysly a poznává vlastnosti předmětů.
2. Úlohové nebo také námětové – dítě bere na sebe známou sociální roli dospělého, napodobuje jeho činnost. Hraje si na někoho a napodobuje vztahy mezi lidmi.
3. Dramatizační – dítě ve své představě vytváří děje, postavy a hovoří s vymyšlenou postavou.
4. Konstruktivní – dítě záměrně manipuluje s přirozeným nebo umělým materiálem a pomůckami, které připomínají skutečnost svým vzhledem či funkcí.⁴³

Hry s pravidly lze rozdělit na dvě kategorie:

1. Pohybové – jsou to většinou hry s pomocí zpěvu, míče a prostoru, kde jen může být vykonáván pohyb.

⁴⁰Srov. MIŠURCOVÁ, V. FIŠER J., FIXL. V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. s. 31

⁴¹Ontogenese= individuální vývoj jednotlivce

⁴²Srov. MIŠURCOVÁ, V. FIŠER J., FIXL. V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. s. 31

⁴³Srov. Tamtéž s. 32

2. Intelektuální nebo také didaktické – v těchto hrách vstupuje pedagogický záměr, který rozvíjí především rozumové schopnosti (např. deskové hry, skládky atd.)⁴⁴

Téměř většina her potřebuje materiální podnět tj. hmotný předmět. Může to být skutečná věc z okolí dítěte nebo předmět pro hru speciálně určený, tj. hračka. Funkčnost hračky pomáhá dítěti vytvářet představované podmínky ve hře a to tím, že odráží v reálné nebo stylizované formě svět, ve kterém dítě žije. Motivuje jeho činnost tak, aby se v ní mohlo projevit a využít. Drobná hračka při hře podněcuje fantazii dítěte a tvořivé myšlení, podporuje tělesný vývoj a připravuje ho na společný život s ostatními lidmi.⁴⁵

1.6 Hra v jednotlivých etapách vývoje člověka

Jak jsme již zmínili v úvodních stránkách, hra v jednotlivých etapách vývoje člověka má svůj význam. O hře se můžeme říci, že nás provází po celý život, ale odlišujeme to, jak si hrají děti a dospělí. Rozdíl ale nemusí znamenat pouze věkový rozdíl, ale mohou se lišit i ve stejném věku. U dětí se hra rozvíjí v závislosti na tom, jak se dítě vyvíjí a i na tom, jak je vychovááno. Výchova může ovlivnit vývoj dítěte pozitivně, ale rovněž může narušit a zabrzdit celkový vývoj. Cílem této kapitoly bude představit možnosti her v jednotlivých etapách lidského vývoje. Hlavním zdrojem podkapitol byla kniha *Hra a hračka v životě dítěte* od Mišurcové V, Fišera J. a Fixla V.

1.6.1 Hry kojenců

Pohybový a smyslový vývoj je hlavním zdrojem pro rozvoj hravých činností. Od třetího měsíce se dítě učí vidět a rozeznávat předměty jejich barvy a tvar. Rozvíjí se také sluch. Dítě začíná otáčet hlavičkou za zvukem a rozpoznává hlasy, na které reaguje. Velký význam má dotykový smysl tj. hmat. Dítě si hraje se svým tělem, sahá na předměty a osobám, které o něj pečují, sahá na obličej, vlasy atd. Od osmého měsíce se objevuje hra na schovávanou. Jsou to hry např. typu zakrytého obličeje a zvoláním na dítě: „kuk“. Děti mají i potěšení, když si hrajeme s jejich prsty a tleskáme s nimi atd. První hračky, které můžeme nalézt u kojenců, jsou různá chrastítka, zavěšovací hračky nad postýlku a později hračky, které lze uchopit do ruky. Později, jak dítě začíná ovládat chůzi, je vhodné mu dát hračky,

⁴⁴Srov. Tamtéž s. 32

⁴⁵Srov. MIŠURCOVÁ, V. FIŠER J., FIXL. V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. s. 32

kteřé tahá na provázku nebo kteřé tlačí před sebou. Často jako hračky slouží předměty využívané v domácnosti.⁴⁶

1.6.2 Hry batolat

V tomto období od prvního do třetího roku života dochází k významnému obohacení hraní. Dítě má postupně pohyby koordinované, které mu umožňují kontrolu a řízení vlastního chování. Od jednoho a půl roku se začínají objevovat prvky hry. Hra je složitější činnost nežli pouhá experimentace. Je v ní uplatňovaná fantazie a tvořivost. Dítě např. nakládá písek do auta a převáží ho na jiné místo, začíná dělat na pískovišti „bábovičky“. Postupně se u dítěte objevují výkony, které mohou být pro dítě totožné s hrou, ale ve své podstatě jsou prací tj. např. oblékání, uklízení hraček. Motorické hry jsou zastoupeny v tomto období chůzí, pobíháním, poskakováním. Důležitou hračkou jsou kuželky, míč a kruhy, protože posilují koordinaci svalových pohybů na ruce, prstech a také napomáhají k odstranění prostorové nejistoty dítěte. V tomto období se rozvíjejí i hry manipulační, kdy se dítě pokouší otevírat a zavírat např. dveře. Pro děti od jednoho do dvou a půl let jsou nejvhodnější duté formy hraček. Hra s dutou formou procvičuje a zpevňuje držení ruky a paže a vylepšuje koordinaci obou rukou. V tomto období dominují kostky nejlépe v přirozené barvě dřeva nebo popř. v různé barevné odlišnosti. Z intelektuálních her se objevují hry námětové, které představují osoby, zvířata a různé činnosti z okolí. V rozvoji námětových her mají značný význam hračky, které představují ve zmenšeném měřítku předměty z okolí dítěte např. domečky, panenky a loutky atd. Dítě prožívá vztah ke skutečnosti jako divák. Pomocí hraček vzniká reprodukce zážitků. V období do tří let je dobou nejintenzivnější vývoje řeči. Hra se stává významným pomocníkem. Hra přispívá k zlepšování výslovnosti, intonaci a povzbuzuje motivaci k řeči.⁴⁷

1.6.3 Hry předškolního věku

Toto období zahrnuje věk od 3 do 6 let. Hra se pro dítě stává hlavní činností. Mimo to, že hra je obsahově bohatší a organizovanější, tak dítě již vyhledává nejen to, že si hraje samo, ale i skupinovou hru. Jednou z nejzákladnějších hraček pro námětové hry je panenka. Panenka je typickou hračkou pro dívky. Chlapci dávají spíše přednost zvířecí figurce či autíčku. Tyto hračky se stávají oblíbeným průvodce her, ale také přítelem či důvěrníkem, s nímž sdílejí své

46Srov. MIŠURCOVÁ, V. FIŠER J., FIXL. V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. s. 48-55

47Srov. MIŠURCOVÁ, V. FIŠER J., FIXL. V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. s. 56-72

pocity. Intelektuální činnost dítěte rozvíjejí hádanky a různé didaktické hry. Jak dítě roste, uplatňují se stále více hry konstruktivní, kdy již děti samy z různých stavebnic a různorodých materiálů sestavují reálné předměty (např. podle obrázkových postupů). Velké uplatnění mají hry sensorické, kdy se může stát např. hlavním prvkem hry hudební nástroj. Sensorické hry mohou být součástí her pohybových. Při pohybových hrách začíná dítě vyhledávat ke hře kamarády. Pohybové hry mohou být také doplňovány říkadly atd. Hra v tomto období dítě připravuje na život v kolektivu. V období kolem čtyř let začínají překonávat svůj egoismus, kdy se řeší konflikty o hračky ve skupince dětí. Je zde důležité pravidlo, které je zapotřebí dodržovat, že dítě necháváme hrát v klidu, nezasahujeme rušivě do jeho hry, ale sledujeme ho, a když je zapotřebí, taktně a jemně usměrníme.⁴⁸

1.6.4 Hry mladšího školního věku

Mezi šestým a jedenáctým rokem se mění dětská osobnost vlivem školy a učení po duševní, tělesné a sociální stránce. Hra přestává být hlavní činností. Hry jsou velmi promyšlené, naplánované a objevují se v nich prvky věcnosti. Školáci mají své oblíbené hry, u kterých setrvávají i měsíce. V tomto období lze najít velký rozdíl při výběru hry u dívek a chlapců. Velkou oblibou jsou hry dramatické, kdy děti představují osoby, které je něčím ovlivnily a zaujaly. Velký vliv v tomto věku a v současné době, kdy svět je naplněn technickými vymoženostmi, mají na děti počítačové hry. Z části je hra pro ně přínosem v technických znalostech, ale z velké části je dítě determinováno sociální a komunikační izolací. V mladším školním věku se také setkáváme s odlišností hravých činností v různých podmínkách a tj. ve městech a na vesnicích. Hra vyžaduje od dospělého poněkud odlišný způsob řízení, než tomu bylo u malého dítěte. Hra vyžaduje především stálou pozornost rodičů, proto je důležité si všimnout, kde a s kým si děti hrají a s čím a jak si hrají. Školní věk je provázen hrou stejně jako učením. Hra se stává činitelem duševní hygieny. Hru dětí je zapotřebí v tomto věku chápat a promyšleně ji podporovat.⁴⁹

1.6.5 Hry staršího školního věku

Toto období trvá od jedenácti do osmnácti let. Hra má nové rysy, protože v pubertě dochází k plnému odlišení hry a práce. Hra se mění i v přístupu odlišnosti chlapců a dívek,

48 Srov. Tamtéž. s. 73-93

49 Srov. MIŠURCOVÁ, V. FIŠER J., FIXL. V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. s. 94-110

kteří společně hrají kolektivní hry. Oblíbené jsou hry bojové, které mají charakter soupeření mezi sebou. V hrách se nevyhýbají ani riskantním výkonům. Hlavním tématem her je dobrodružství. Oblíbenost mají i večerní a noční hry. Své místo mají i nadále hry společenské a stolní, mezi které patří hry rozvíjející obratnost, postřeh a intelektuální schopnosti. Jedna z významných her jsou např. šachy. Největší oblibu mají hry sportovní, v nichž někteří dosahují výborných výkonů. V pubertě se projevuje snaha vynikat a měřítkem úspěchu se stává uznání a oblíbenost u kamarádů. V období adolescence jsou v oblibě hry s pravidly provozované kolektivně, což prohlubuje interpersonální vztahy. Děti často v tomto věku pro své kamarády hry pořádají. Při těchto hrách by měla zůstat zachována pravidla. Nejdůležitějším pravidlem je, aby hra neztratila svou „duši“, což je radostnost.⁵⁰

1.6.6 Hry dospělých

Hra má své místo i ve světě dospělých. Hra má zcela odlišné poslání než u vyvíjejícího se dítěte. V dospělosti hra přináší osvěžení a načerpání duševních a tělesných sil a také vede k celkovému obohacení života. Mezi velmi časté hry dospělých zařazujeme hry sportovní s výrazným bodem soutěživosti. Dospělí se her zúčastňují jako hráči nebo jako diváci. Často se stává, že v dětství byl dospělý aktivním hráčem a tak zůstane věrným fanouškem. Velké oblibě jsou přikládány hry společenské (např. Člověče, nezlob se!), pohybové, intelektuální. Některé lidi může provázet po celý život záliba ve hře, kterou lze nazvat sběratelství. Radost a uspokojení hlavně plyne z činnosti nežli z produktu samého. Uplatnění hry v životě dospělých souvisí s širšími otázkami volného času a celkových možností. Při hře se uplatňují síly a schopnosti, které se v práci nemají možnost uplatnit.⁵¹

1.7 Historie zvolené hry Člověče, nezlob se!

Tuto hru jako téma práce jsem zvolila hlavně proto, že prostřednictvím tohoto jednoduchého herního principu jsme od dětských let konfrontováni s charakterem svých soupeřů. Tato hra vytváří různé modelové situace, při nichž hraje velký prvek náhody.

⁵⁰ Srov. Tamtéž, S. 111-121

⁵¹ Srov. MIŠURCOVÁ, V. FIŠER J., FIXL. V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. s. 122-130

1.7.1 Předchůdci hry Člověče, nezlob se! - Patolli

Mexickým bohem sportu a všech her, bohem Pěti květů, byl Macuilxochitl. Těch pět květů znamená pět fazolí, z nichž každá byla na jedné ze svých plochých stran opatřena dírkou. Hráč tyto fazole uchopil do ruky a s voláním Macuilxochitl je vyhodil vzhůru, aby pak vzrušeně čekal na to, kolik hodí bodů. Kameny se táhlo po hrací desce tvaru kříže. Obyčejně byla vyrobena z rákosové rohože a pomalována tekutým kaučukem. Aztécká šlechta hrála hazardně, neboť vkladem do hry byly tyrkysy.⁵²

Tato hra se nazývala *patolli* (viz obr. č. 18). Význam slova *patolli* pochází ze slova *patoa*. *Patoa* znamená hrát nějakou hru. Byla to aztécká národní hra. Nezachovala se ani jedna rákosová deska, ale postupně kultura a civilizace Aztéků je odkrývána a tak její podobu je možno zjistit z reliéfů vyrytých na kameni. *Patolli* byla hra nejen aztécká, ale i mayská.

Herní plán ve tvaru širokého X je rozdělený na políčka. Dva soupeři mají po šesti kamenech odlišné barvy. Ke hře patří šest černých fazolí, do kterých je po jedné straně vyvrtné kolečko připomínající očko na evropské hrací kostce. A fazole zastávají stejnou úlohu jako kostky.⁵³ *Patolli* je varianta hry Člověče, nezlob se, ale přesto zapůsobí a zaujme nezvyklým tvarem herní plochy a neobvyklými kostkami.

1.7.2 Historie Člověče, nezlob se!

Člověče, nezlob se!, je hra nesmírně stará, v Indii a dalších asijských zemích se hraje od dávných dob a po dlouhém putování se dostala i do Evropy. Hra je již dobře prozkoumaná. V Indii je známá pod názvem *pačísí*.⁵⁴

Na Srí Lance se tato hra nazývá *pahadakalyo* (což prostě znamená stíhací hra), obyvatelé Malediv ji znají pod názvem *dhola*, v Barmě je to *pasit*, *čue-py-it-thineboansah-pyit-thi*. Na Sumatře se této hře říká pačih a hrají jen muži. Pouštět ženy k této hře tam není zvykem. Ve staré Persii a dnešním Íránu se tato hra nazývá *pačís* nebo *pičas*, u palestinských Arabů *basis* a ve Španělsku *parchis*. Název Člověče, nezlob se! v jednotlivých zemích, nezapře svůj původní indický název. Hra putovala z Indie – Srí Lanka– Maledivy- Barma– Sumatra - Persie- Palestina - Španělsko. Putování hry je cesta cestovatelských a obchodních kontaktů a i dobovatelských tažení.⁵⁵

52Srov. PIJANOVSKI, L. Encyklopedie *světových her*. Praha: Universum, 2008. s. 145

53Srov. Zapletal, M. *Špalíček her*. Praha: Albatros, 1988 s. 66

54Srov. PIJANOVSKI, L. Encyklopedie *světových her*. Praha: Universum, 2008. s. 146

55Srov. Tamtéž s. 146

Hracími deskami byla palácová nádvoří. Desky byly vyrobeny z mramoru a barevných kamenů a byly téměř nezničitelné. Nejstarší hrací desky lze najít v palácích indických knížat ve FatehpúrSikrí (viz obr. č. 19), Ágře a Allahabádu. Ústřední pole desky, cíl hry (v mateřském jazyce *pačísí – char-koni*), je na palácových nádvořích poněkud vyšší. Na tomto místě stával panovníkův trůn, k němuž podle hodů kostkou spěchaly figurky – živé figurky, otrokyně z vládcova harému. Jedna z nádherných hracích desek pro *pačísí* byla zničena v druhé polovině 19. století v Dillí Angličany, kteří potlačovali jedno z mnoha indických povstání. Angličané tehdy ještě tuto hru neznali. Jenže ji už znali indiští rolníci a páriové; hra už před mnoha lety vyšla z panovníckých paláců a v celé Indii si získala miliony příznivců. Kromě knížat a rádžů si ale nikdo nemohl dovolit hrát s živými a krásnými figurkami, ani mramorové hrací plány. Když se *pačísí* stalo masovou hrou, zrodil se obyčej, který trvá v Indii dodnes – hraje se na plánu z látky (viz obr. č. 20-21), obvykle drahé, nádherně vyšívané a zdobené. Takto se vyjadřuje přesvědčení, že hra je něčím důležitým, úctyhodným, něčím ušlechtilým a potřebným. Když už Indové všeobecně hrávali *pačísí* na plánech z barevných látek a figurkami z drahokamů, samotná hra se dostala teprve do Persie. Cesta hry do Evropy začala ve Španělsku – a tady také skončila. O další, prakticky jen současnou etapu rozšíření této hry se nepříčinili Španělé, ale ti, kteří zničili nejkrásnější hrací desku v Dillí – Angličané.⁵⁶

V roce 1896 se Indie stala koloniálním panstvím. Angličané Indii drancovali a vyváželi z Indie, co se dalo. Mezi jeden z lupů patřilo právě *pačísí*. Bez patentové přihlášky a jiného názvu - ne nějakého domorodého - se nedaly na hře vydělat jakékoliv peníze. A proto v roce 1896 byla pod číslem 14636 patentovaná ve Velké Británii desková hra pod názvem *ludo* pro děti i dospělé. Název *ludo* je z latinského slova *ludus* čili hra. Slovo se ujalo a dodnes ve Velké Británii je tato hra pojmenována *Ludo*. Samotná hra po dlouhém putování ovládla Španělsko a do Anglie dorazila mnohem později. Ve zbylých státech Evropy ji téměř nikdo neznal. Otcem opravdového a trvalého úspěchu indického *pačísí* v Evropě byl Josef Friedrich Schmidt, bohatý obchodník se železářským zbožím z Berlína. Bezpochyby se při svých obchodních stycích s Angličany seznámil s hrou *ludo*. Hrával tuto hru se svými dětmi, pak ale učinil další krok, který se ukázal být velice důležitým. Těsně po 1. světové válce Schmidt vymyslel další nový název této hry, pokřtil ji *Mensch, ärgeredichnicht* (Člověče, nezlob se). Pod tímto názvem je dnes *pačísí* známo v mnoha zemích. Francouzi hrají *T'enfais pas*, Italové *Non farrabiare*, Poláci *Człowiekunie irituj się*. A co je velice zvláštní, také

56Srov. PIJANOVSKI, L. *Encyklopedie světových her*. Praha: Universum, 2008. s. 146

Angličané přijali Schmidtův nápad jako docela dobrý vynález, takže dnes hrají kromě *ludo* také *TakeItEasy*.⁵⁷

Hra Člověče, nezlob se! postupem času dobyla Evropu, USA a celý svět. Dnes se hraje téměř všude indické *pačísí*. Existují různé podoby a také i možnosti různých pravidel. Se stále vyspělejší technikou a pokročilou dobou a z části s úspěchem prodeje vznikají různé přeměny a verze. Velikým prodejcem je společnost bratrů Parkerů v USA, jejichž hra má název *Sorry* (Promiň), (viz obr. č. 22). Deska této hry je kopií nádvoří v Allahabádu, i když hra se liší, místo používání hodu kostek hráči používají karty s pokyny např. přemístit svou figurku o tři pole.⁵⁸

1.7.3 Pravidla Člověče, nezlob se!

Člověče, nezlob se!, je dnes oblíbená desková hra, kterou lze nalézt v každé rodině, škole a různých společenských prostorách. Cílem této hry je přemístit všechny figurky do cíle. Ten, kdo je přemístí první, se stává vítězem. Pohyb figurek určuje kostka, která má na sobě umístěné body. Kolik bodů se zobrazí na kostce, o tolik políček se přesouváme na herním poli. Ve hře mohou nastat různé komplikace a zvraty, které umožňují napětí do posledních chvil hry. Člověče, nezlob se! přináší nejenom potěšení ze hry, ale zároveň i plno vedlejších zážitků, kterými se rozvíjí osobnost. U malých dětí to může být počítání, u dospělých vytrvalost, logické myšlení a samozřejmě nácvik zvládnání emočních projevů, jak napovídá sám název hry apod.

Pravidla 1-7 čerpány z deskové hry Člověče, nezlob se! od výrobce DinoToys

1. Na začátku si všichni hráči hodí kostkou. Ten, kdo hodí nejvyšší počet bodů na kostce, začíná hru. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. Hráči postupují po herním plánu ve směru šipky o tolik políček, kolik jim při hodu kostkou padlo bodů.
2. Padne-li hráči během hry „6“ musí nasadit figurku na nástupní políčko, a to i v případě, že si vyřadí ze hry svou vlastní figurkou, neboť na jednom políčku smí stát vždy jen jedna. Pak hází ještě jednou.
3. Má-li hráč již všechny figurky ve hře a padne mu „6“, hází ještě jednou a postupuje kteroukoliv svou figurkou o celkový součet bodů.
4. Při postupu může hráč překračovat figurky protihráčů i své vlastní. Všechna náležitá pole se náležitě počítají.

⁵⁷Srov. Tamtéž. s. 147

⁵⁸Srov. Tamtéž. s. 147

5. Dostane-li se však hráč se svou figurkou na obsazené pole, pak dostiženou figurku vrátí do zásobníku její barvy a postaví se na uvolněné místo.
6. Vyhozené figurky se mohou vrátit zpět do hry, jakmile jejich majitel hodí opět „6“.
7. Figurky, které prošly celou dráhu, umísťují hráči na stejnobarevná políčka ve středu herního plánu. Tato políčka se nazývají „domečkem“ a jsou cílem cesty. Do domečku se vstupuje z posledního políčka a nesmí sem vstoupit žádná figurka jiné barvy. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, padne-li mu přesný počet bodů, aby mohl obsadit volné políčko. Pokud hráči nepadne přesný počet bodů a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo.

2 Praktická část

2.1 Osobní vztah ke hře a jeho odraz v autorském konceptu

Každý den jsme obklopeni hrou. Hra musí být dobrovolná nikoliv povinná, spontánní, hravá, nápaditá a ve hře by se člověk měl uvolnit a zapomenout na starosti, proniknout do zcela jiné herní reality, ale kdykoliv se zase z té herní reality umět vrátit. Zároveň by měl ve hře umět opět pokračovat. Hra má přesná pravidla, která je zapotřebí dodržovat. I podvodníci předstírají, že pravidla akceptují. Nepoctivost hru neničí, jen ukazuje možná na charakter člověka nebo jen na absurdnost pravidel. Z vlastní zkušenosti kazí hru ti, kteří k ní mají negativní přístup. Pro ně hrát hru nemá význam, ač každá hra má smysl sama v sobě.

O hře jsem stále více začala přemýšlet, i tím, že nám byl kladen větší důraz na to, abychom hru zapojovali do výuky. Myslíme si, že každý občas aniž by si to připouštěl, je alespoň jednou hráčem. Lze předpokládat, že si rád hraje každý. Nápad byl propojit společenské setkání se zábavou a zároveň obohatit exteriér o objekty, které budou sloužit svým charakterem dvěma účelům. A to estetickým a zároveň ve své funkci jako herní prvky. Chtěla bych i poukázat na význam hry, která je součástí každého života.

2.2 Inspirace ve výtvarném umění Henry Moore

V průběhu vytváření návrhů jsem se inspirovala mnohostrannou tvorbou Henryho Moora, o které bych se chtěla zmínit.

2.2.1 Henry Moore (1898 – 1986)

Moorovu tvorbu spojuje nejčastěji organičnost. Věnuje se především plastice. Jeho nezbytnou součástí života je pozorování přírody. Jeho tvorba vychází ze smyslového obrazu přírody, nemá omezen jediný tvárný postup, ale přechází volně z jednoho do druhého.⁵⁹ Inspirací mé tvorby se stala skulptura *Tři stojící figury* z r. 1945 (viz obr. č. 23)

2.3 Námět tvorby

Koncept praktické realizace zahrnuje vlastní výtvarné pojetí figurek jako herních prvků, které jsou umístěny do konkrétního exteriérového prostoru. Objekty jsou inspirovány fyzickým postojem, který můžeme při hře zachytit u hráčů. Tvar figurek vychází ze

⁵⁹ Srov. ZHOŘ, I. *Hledání tvaru*. Praha: ČSM, 1967 s. 48-67

stylizovaných pohlavně neurčitých osob, které se vzájemně svými postoji doplňují. Velikost a proporce figur vychází z dřevěného organicky rostlého kořene (viz obr. 24 - 27). Celému procesu zhotovení předcházely kresebné návrhy, které se stále měnily v průběhu celé práce (viz obr. 28 – 35).

2.4 Materiál

Pro realizaci objektů jsem zvolila kombinaci dvou přírodních materiálů, které zapadají svým osobitým charakterem do exteriéru a to kombinaci dřeva a hlíny. Dřevo působí teple a živě. Hlína vyznačuje sdělení má jedinečný charakter tvárnosti a lze ji povrchově a barevně upravovat.

2.5 Funkčnost posunu objektů v prostoru

Celkové tvorbě předcházelo samotné řešení posunu figur v exteriéru. Pro snadnou manipulativnost figur jsem využila dřevěných koleček, které jsou vyrobeny z tvrdého dřeva pro odolnost a dlouhodobost funkčnosti. Dřevěná kolečka jsou vbudována do špalku, který koresponduje s kořenem. Špalek je zachován v přírodní podobě bez opracování kůry. Je pouze povrchově upraven brusným opracováním. Spodní část špalku, kde se nachází podvozek je ochráněna proti povětrnostním vlivům bezbarvým matným lakem. Velikost špalku jsem volila adekvátně k proporcí kořene. (Viz obr. č. 36 – 42)

2.6 Tvorba v materiálu

Celá tvorba je postavena na tvaru kořene, na kterém je figurka umístěna. Kořen je očištěn a upraven impregnací proti škůdcům.

Při tvorbě jsem vycházela z možností daného materiálu, přesto jsem musela řešit problémy dvou nesourodých materiálů (viz. Kapitola technologické problémy). Zhotovení figurek při samotné tvorbě mělo vývoj. Upustila jsem od vyhlazeného a upraveného povrchu figur (viz obr. č. 43). Hladkost nahradila frotáž. Frotáž jsem vytvořila obtiskem zmačkaného igelitu do vyválného plátu hlíny (viz obr. 44). Tato úprava navazuje na strukturu kůry, která je na kořenu ponechána. U figurek jsem řešila přirozené sesychání hmoty (10 – 15%), které přinášelo problémy před finálním umístěním figurky na kořen. Kořen jsem musela upravit.

2.6.1 Technologické problémy

V této podkapitole bych chtěla zmínit problémy, na které jsem během práce narazila. Je nesnadné skloubit dva rozdílné materiály. Pracovní postup jsem musela stále hledat. To hledání znamená i to, že se ne vždy vydařilo na poprvé. Výpal prvních masivnějších figur

nedopadl dobře. Pomohlo mi to v tom, že jsem hledala stále nové povrchové úpravy, které by byly dobré a jak je uplatnit v příštím procesu schnutí a pálení. (Viz obr. č. 45-53)

2.6.2 Zhotovení herní kostky

Při výběru materiálu na zhotovení kostky jsem zvažovala kombinaci dřeva a hlíny. Nakonec jsem z kombinace těchto materiálů upustila. Zvítězila varianta dvoubarevné kombinace dřeva. Propojení smrku a švestky. Kostka je vypracována ze smrkového hranolu o rozměrech 18cmx18cm. Herní body na kostce jsou vyvrtány a posléze nahrazeny vsazením a vklížením dřeva ze švestky. Vše je pak zbrušeno do hladkého povrchu. Kostka je opatřena ochrannou vrstvou, matným lakem před povětrnostními vlivy. (Viz obr. 54-57)

2.7 Umístění do prostoru a jeho vizualizace

Pro realizaci herního prostoru jsem si představovala členitý terén v přírodě, který by měl oválný tvar na umístění herního pole, které je navrženo na obr. č. 58. Tento prostor jsem našla na okruhu stezky, která je realizována za účelem zdravotních, tělovýchovných a poznávacích aspektů. Stezka je určená pro širokou veřejnost. Tato stezka zdraví se nachází v Třeboni. Je to okruh, který je situovaný v těsné blízkosti Třeboně. Na rozmezí tohoto okruhu je vybudován rybník. Po obvodu rybníka se nachází terén, který jsem zvolila jako prostor pro herní pole.

(Viz obr. 58 - 67)

2.8 Závěr

V závěru lze konstatovat, že se v průběhu času teoretická i praktická část práce vzájemně výrazně ovlivňovaly a doplňovaly.

V průběhu celé práce a realizace praktické části se konečný výsledek stále posouval a vyvíjel. Měnilo se i technické řešení funkčnosti posunu objektů. Z několika neúspěšných realizovaných objektů se zároveň měnil celkový technologický postup. Kombinací dvou prvků dřeva a hlíny bylo docíleno propojení dvou materiálů přírodního charakteru, které zapadají do exteriérového prostoru.

Zpracování této diplomové práce přineslo cenné zkušenosti tvůrčí i technologické. Tyto poznatky budou zcela jistě moci být uplatněny nejen ve vlastní autorské tvorbě, ale i v pedagogické praxi. Teoretická část práce utvrdila poznatek, že téma hry nelze nikdy zcela

vyčerpat. Je to téma, které je vlastně stále aktuálnější a nejen v procesu tvůrčím a pedagogickém.

2.9 Seznam použité literatury

CAILLOIS, R., *Hry a lidé*. Praha: Studia Ypsilon, 1998. s. 215. ISBN 80-902482-2-5

BERNE, E., *Jak si lidé hrají*. Praha: Dialog, 1992. s. 194 ISBN 80-85194-52-X

FINK, E. *Hra jako symbol světa*. 1.vyd. Praha: Český spisovatel, 1993, s. 268. ISBN 80-202-0410-5

HRKAL, J., HANUŠ R. *Zlatý fond her II*. Praha: Portál, 1998, s. 165. ISBN 80-7178-660-8

HUIZINGA, JOHAN: *Homo ludens O původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. s. 226

KOLEKTIV AUTORŮ. *Filosofický slovník*. 2.vyd. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. s. 463 ISBN 80-718-2064 -4.

KREJČÍ A., *Vybrané spisy J. A. Komenského díl III*. Praha: Dědictví Komenského, 1926, s. 227

MILLAROVÁ S., *Psychologie hry*. Praha: Panorama 1978. s. 353

MIŠURCOVÁ V., FIŠER J., FIXL V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989. s. 143

MOORE H., *Plastiky a myšlenky kolem nich*, Praha: Odeon, 1985. s. 317

OLŠOVSKÝ, Jiří. *Slovník filosofických pojmů současnosti*. 1.vyd. Praha: Erika, 1999, s. 189 ISBN 80-719-0804-5.

PIJANOVSKI, L. *Encyklopedie světových her*. Praha: Universum, 2008. s. 432. ISBN 978-80-942-225-7

PRŮCHA, Jan. *Pedagogický slovník*. 1.vyd. Praha: Portál, 1995, s. 292 ISBN 80-717-8029-4.

SCHÜRER, M. *Dítě a hra*. Praha: MONA, 1974. s. 64

VÁGNEROVÁ M., *Vývojová psychologie I*. Praha: Karolinum, 2005. s. 467. ISBN:80-246-0956-8 s. 47

ZAPLETAL, M. *Špalíček her*. Praha: Albatros, 1988. s. 356

ZHOŘ, I. *Hledání tvaru*. Praha: ČSM,1967. s. 96

Internetový zdroj:

ČLOVĚČE, NEZLOB SE! ON-LINE HRA PRO VÍCE HRÁČŮ[online]. c. 2012 [cit. 2012-1-28].
Dostupné z WWW: <<http://www.miniobr.cz/clovece-nezlob-se/>>

Keramicke Člověče nezlob se [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné z WWW:
<<http://www.i-creative.cz/2008/04/16/keramicke-clovece-nezlob-se/>>

ČLOVĚČE, NEZLOB SE [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné z WWW:
<<http://dino.cz/hracky/hry/deskove-hry/>>

ČLOVĚČE, NEZLOB SE! - pro nevidomé [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné
z WWW:<<http://nezlobime.cz/hracky/hracky-pro-nevidome-deti/clovece-nezlob-se-pro-nevidome?ItemIdx=2>>

MAGNETIC, CESTOVNÍ ČLOVĚČE, NEZLOB SE![online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28].
Dostupné
z WWW:<http://shop.dela.cz/index.php?main_page=product_info&cPath=15_39_816&products_id=30274>

ČLOVĚČE NEZLOB SE [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné z WWW:<<http://www.koberce-habitat.cz/koberce/clovece-nezlob-se.html>>

Člověče, nezlob se [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné
z WWW:<<http://www.toyplanet.cz/blog/clovece-nezlob-se/>>

LIDSKÉ ČLOVĚČE NEZLOB SE![online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné
z WWW:<<http://www.saruman.cz/zbozi/11161/Lidske-Clovece-nezlob-se--velke.htm>>

NÁMOŘNÍKU, NEZLOB SE! [online]. c. 2012 [cit. 2012- 1.- 28]. Dostupné z WWW:<<http://www.fler.cz/zbozi/namorniku-nezlob-se-48524>>

MENSCH ÄRGERE DICH NICHT [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28].Dostupné z WWW:<<http://zappelinchenspatch.blogspot.com/2010/05/mensch-argere-dich-nicht.html>>

LUDO [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28].Dostupné z WWW:<<http://www.mastersgames.com/cat/board/ludo.htm>>

PATOLLI.JPG [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28].Dostupné z WWW:<http://en.wikipedia.org/wiki/Public_domain>

PACHISI COURT [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-29].Dostupné z WWW:<<http://www.hoparoundindia.com/uttar-pradesh/fatehpur-sikri-attractions/pachisi-court.aspx>>

PACHISI [online]. c. 2007 [cit. 2012-1.-29].Dostupné z WWW:<<http://thebiggamehunter.com/games-one-by-one/parcheesi/>>

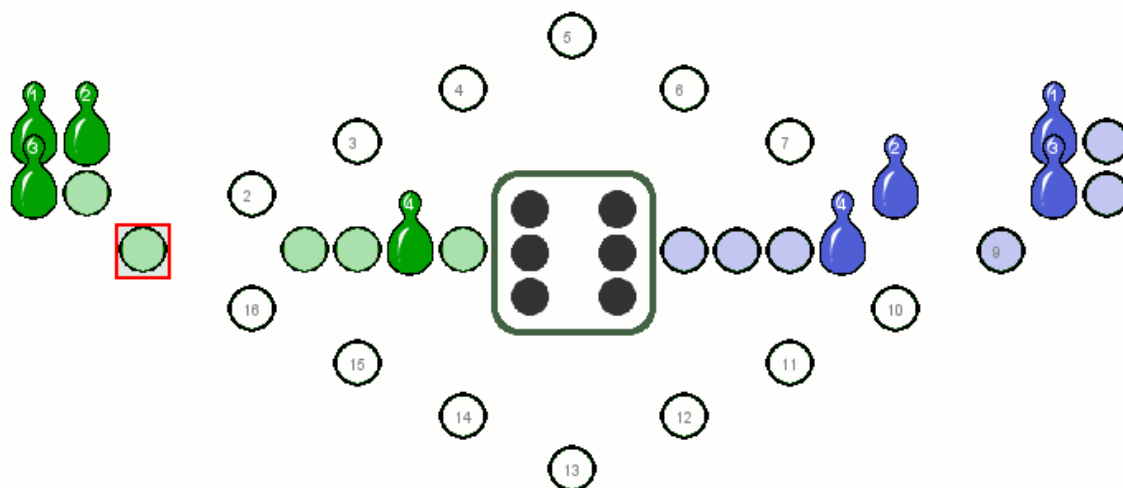
SORRY!: ParkerBrothers (1950) [online]. c. 2007 [cit. 2012-1.-29].Dostupné z WWW:<<http://artskooldamage.blogspot.com/2011/09/sorry-parker-brothers-1950.html>>

3 Přílohy

3.1 Obrazová příloha k teoretické části

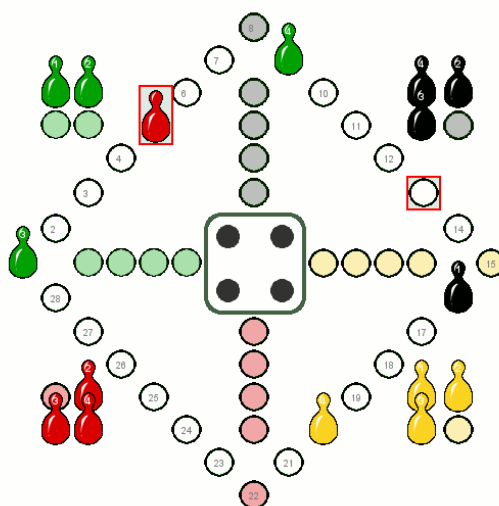
Možné podoby Člověče, nezlob se.

3.1.1 Obr. č. 1: Člověče, nezlob se! On-line verze podle počtu hráčů



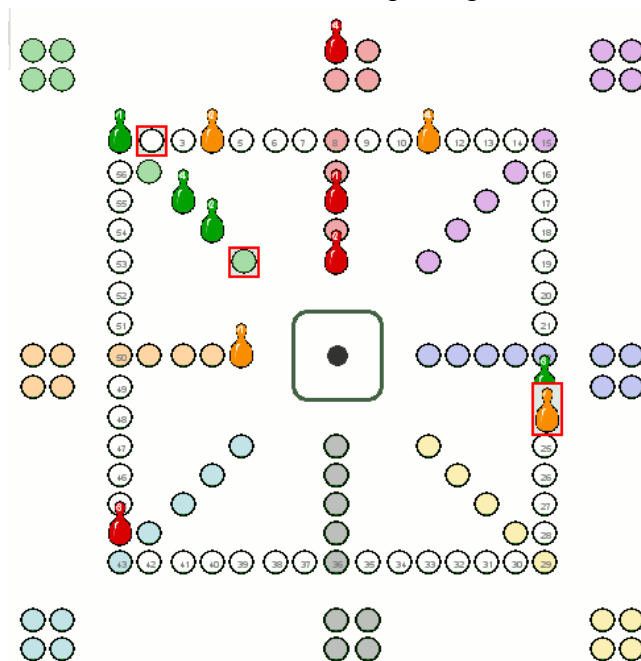
Zdroj: ČLOVĚČE, NEZLOB SE! ON-LINE HRA PRO VÍCE HRÁČŮ[online]. c.2012 [cit. 2012-1-28]. Dostupné z WWW: <<http://www.miniobr.cz/clovece-nezlob-se/>>

3.1.2 Obr. č. 2: Člověče, nezlob se! On-line verze podle počtu hráčů



Zdroj: ČLOVĚČE, NEZLOB SE! ON-LINE HRA PRO VÍCE HRÁČŮ[online]. c.2012 [cit. 2012-1-28]. Dostupné z WWW: <<http://www.miniobr.cz/clovece-nezlob-se/>>

3.1.3 Obr. č. 3: Člověče, nezlob se! On-line verze podle počtu hráčů



Zdroj: ČLOVĚČE, NEZLOB SE! ON-LINE HRA PRO VÍCE HRÁČŮ[online]. c.2012 [cit. 2012-1-28]. Dostupné z WWW: <<http://www.miniobr.cz/clovece-nezlob-se/>>

3.1.4 Obr. č. 4: Keramické Člověče, nezlob se!



i-creative.cz

Zdroj: Keramické Člověče nezlob se [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné z WWW: <<http://www.i-creative.cz/2008/04/16/keramicke-clovece-nezlob-se/>>

3.1.5 Obr. č. 5: II. Keramické Člověče, nezlob se



Zdroj: **KERAMICKÉ ČLOVĚČE NEZLOB SE** [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné z WWW:

<<http://www.dovedneruce.cz/karta.php?zbozi=300>>

3.1.6 Obr. č. 6: Dřevěné hry - Člověče, nezlob se



Zdroj: **DŘEVĚNÉ HRY - ČLOVĚČE, NEZLOB SE**[online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné

z WWW: <<http://www.dvedeti.cz/zbozi/5425/Drevene-hry---Clovece--nezlob-se.htm>>

3.1.7 Obr. č. 7: Klasické deskové Člověče, nezlob se



Zdroj: ČLOVĚČE, NEZLOB SE [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné z WWW:

<http://dino.cz/hracky/hry/deskove-hry/>

3.1.8 Obr. č. 8: Člověče, nezlob se! - pro nevidomé

Oblíbená stolní hra s dráhami z plstí, rozměry podkladu 60 x 60 cm, výška figurek 8 cm. Figurky mají na hlavičkách hmatové odlišení: žluté mají hladkou hlavičku, modré mají zářez, zelené kruhový otvor a červené figurky mají hlavičku šikmo seříznutou. Domečky z vlněné plsti jsou rozlišeny geometrickým tvarem: žlutý = kříž, modrý = trojúhelník, zelený = čtverec a červený = kruh. Hra je vhodná pro integraci, může ji hrát zdravé dítě společně s nevidomým. [cit. viz zdroj u obr. č. 8]



Zdroj: ČLOVĚČE, NEZLOB SE! - pro nevidomé [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné z WWW: <http://nezlobime.cz/hracky/hracky-pro-nevidome-deti/clovece-nezlob-se-pro-nevidome?ItemIdx=2>

3.1.9 Obr. č. 9: MAGNETIC, cestovní Člověče nezlob se



Zdroj: MAGNETIC, CESTOVNÍ ČLOVĚČE NEZLOB SE [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné

z WWW: <http://shop.dela.cz/index.php?main_page=product_info&cPath=15_39_816&products_id=30274>

3.1.10 Obr. č. 10: Dětský koberec Člověče, nezlob se



Zdroj: ČLOVĚČE NEZLOB SE [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné

z WWW: <<http://www.koberce-habitat.cz/koberce/clovece-nezlob-se.html>>

3.1.11 Obr. č. 11 Člověče, nezlob se!



Zdroj: Člověče, nezlob se [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné z WWW:<<http://www.toyplanet.cz/blog/clovece-nezlob-se/>>

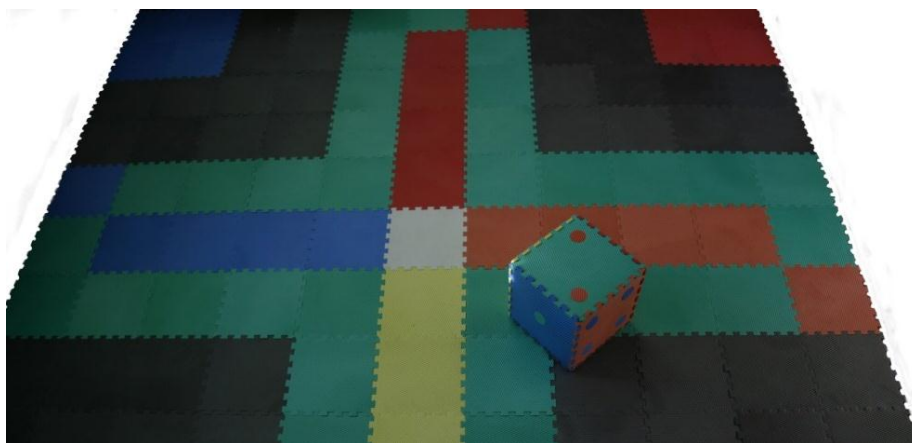
3.1.12 Obr. č.12:Člověče, nezlob se!



Zdroj: Člověče, nezlob se [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné z WWW:<<http://www.toyplanet.cz/blog/clovece-nezlob-se/>>

3.1.13 Obr. č. 13: Lidské Člověče nezlob se!

Člověče nezlob se!, které je vyrobeno z Vylenu, což je zdravotně nezávadný materiál české výroby. Člověče nezlob se! se skládá z 121 dílků ze kterých se dá postavit čtverec o rozměrech 3,54 x 3,54 m. Tato jedinečná společenská hra v lidských rozměrech **Člověče nezlob se!** vás zavede do na bitevním pole kde se stanete figurkami a začnete zažívat neobvyklé dobrodružství. Hra je navíc doplněna o speciální políčka s úkoly, díky kterým můžete proměnit hru v dobrodružství.[cit. Viz zdroj u obr. č. 13]



Zdroj: **LIDSKÉ ČLOVĚČE NEZLOB SE!**[online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné z WWW:<<http://www.saruman.cz/zbozi/11161/Lidske-Clovece-nezlob-se--velke.htm>>

3.1.14 Obr. č. 14: Námořníku, nezlob se!

Figurky - 16 námořníků z korkových šampaňských špuntů (v. cca 4,8 cm)

Herní plán - plátno 65cm×65cm – aplikace a textilní tisk



Zdroj: NÁMOŘNÍKU, NEZLOB SE! [online]. c. 2012 [cit. 2012- 1.- 28]. Dostupné z WWW:<<http://www.fler.cz/zbozi/namorniku-nezlob-se-48524>>

3.1.15 Obr. č. 15: Figurky ke hře Námořníku, nezlob se!



Zdroj: NÁMOŘNÍKU, NEZLOB SE! [online]. c. 2012 [cit. 2012- 1.- 28]. Dostupné z WWW:<<http://www.fler.cz/zbozi/namorniku-nezlob-se-48524>>

3.1.16 Obr. č. 16: Člověče, nezlob se v textilní podobě



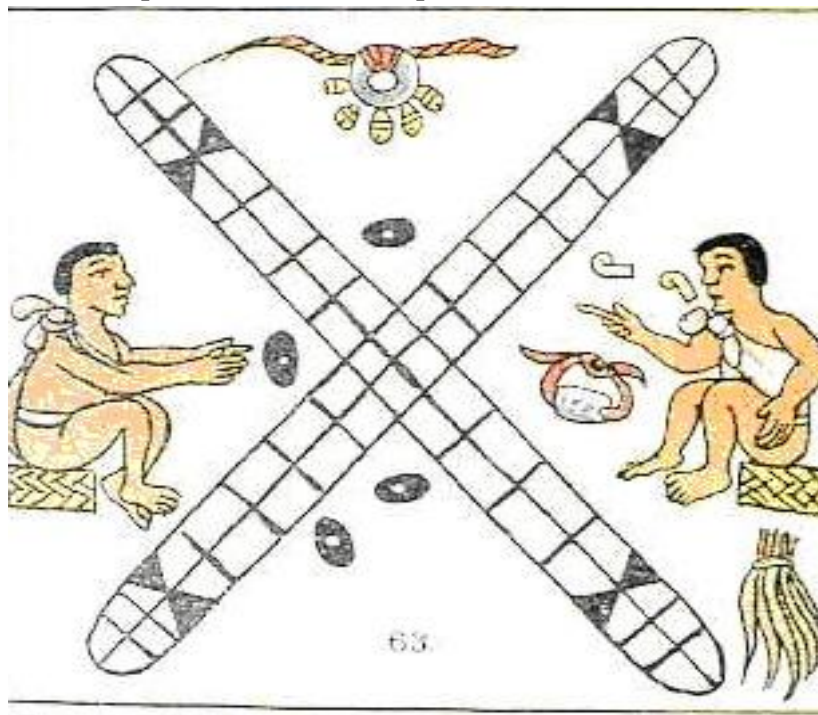
Zdroj: MENSCH ÄRGERE DICH NICHT [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28].Dostupné z WWW:<<http://zappelinchenspatch.blogspot.com/2010/05/mensch-argere-dich-nicht.html>>

3.1.17 Obr. č. 17 Anglická verze hry Člověče, nezlob se! Ludo



Zdroj: LUDO [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné z WWW: <<http://www.mastersgames.com/cat/board/ludo.htm>>

3.1.18 Obr. č. 18 Herní plán k aztécké hře patolli



Zdroj: PATOLLI.JPG [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-28]. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Public_domain>

3.1.19 Obr. č. 19: FatephúrSikrí – palác indických knížat a herní plocha hry Pačísí



Zdroj: PACHISI COURT [online]. c. 2012 [cit. 2012-1.-29].Dostupné z WWW:<<http://www.hoparoundindia.com/uttar-pradesh/fatehpur-sikri-attractions/pachisi-court.aspx>>

3.1.20 Obr. č. 20: Pačísí - herní plocha v Indii



Pachisi (Parcheesi) board, inlaidwood, 2000s, Barcelona

Zdroj:PACHISI [online]. c. 2007 [cit. 2012-1.-29].Dostupné z WWW:<<http://thebiggamehunter.com/games-one-by-one/parcheesi/>>

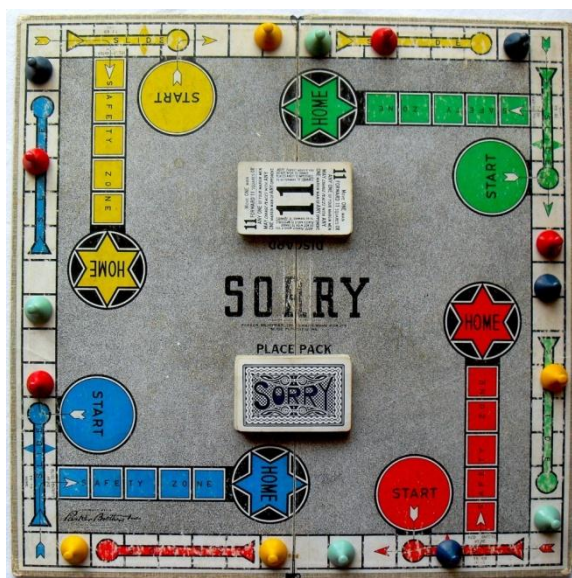
3.1.21 Obr. č. 21: Pačísí - herní plocha v Indii



Pachisi, Swiss Museum of Games

Zdroj: PACHISI [online]. c. 2007 [cit. 2012-1.-29]. Dostupné z WWW: <<http://thebiggamehunter.com/games-one-by-one/parcheesi/>>

Obr. č. 22: Hra Sorry (Promiň)



Zdroj: SORRY!: Parker Brothers (1950) [online]. c. 2007 [cit. 2012-1.-29]. Dostupné z WWW: <<http://artskooldamage.blogspot.com/2011/09/sorry-parker-brothers-1950.html>>

3.2 Obrazová příloha k praktické části

3.2.1 obr. č. 23 Tři stojící figury



Zdroj: Henry Moore number 7: Three Standing Figures [online]. 2008 [cit. 2012-1.-29]. Dostupné z WWW: <<http://blognostic.wordpress.com/moore-walk/#>

3.2.2 Obr. č. 24 – 27 Kořeny



3.2.3 Obr. č. 28 - 35 Kresebné návrhy



3.2.4 Obr. č. 28 – 31 Kresebné návrhy



3.2.5 Obr. č. 28 – 35 Kresebné návrhy a barevné odlišení figur



3.2.6 Obr. č. 36 - 42 Zhotovení podvozku



3.2.7 Obr. č. 43 Povrch figurky



3.2.8 Obr. č. 44 Frotáž



3.2.9 Obr. č. 45 – 53 Technické problémy



3.2.10 Obr. č. 45 – 53 Technické problémy



3.2.11 Obr. č. 45 – 53 Technické problémy



3.2.12 Obr. č. 54 – 57 Zhotovení herní kostky



3.2.13 Obr. č. 58 Návrh herního pole



3.2.14 Obr. č. 59 – 67 Vizualizace v prostoru



3.2.15 Obr. č. 59 – 67 Vizualizace v prostoru



3.2.16 Obr. č. 59 – 67 Vizualizace v prostoru



3.2.17 Obr. č. 59 – 67 Vizualizace v prostoru

