

Univerzita Palackého v Olomouci

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

Bakalářská Práce

Stolní didaktická hra

Tomáš Duspiva

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně za pomoci podkladů uvedených v seznamu použitých bibliografických a elektronických zdrojů.

V Olomouci

Tomáš Duspiva

Poděkování

V první řadě bych chtěl poděkovat vedoucímu mé bakalářské práce Mgr. Davidu Medkovi Ph. D. za jeho rady, ochotu a trpělivost. Velké díky patří také mé rodině za podporu. Dále nesmím zapomenout na hráče, kteří mi pomohli s prvními zkušebními testování. Všem Vám děkuji.

Upozornění:

Tento text je doprovodem k praktické části.

Obsah

1	Úvod.....	7
2	Hra.....	8
2.1	Znaky hry.....	8
2.2	Stolní hra.....	10
3	Moderní společenské hry	11
3.1	Dělení:	11
4	Vydavatelství	14
4.1	ADC Blackfire Entertainment	14
4.2	Albi	14
4.3	Czech Board Games	15
4.4	Czech Game Edition.....	15
4.5	Bonaparte.....	16
4.6	DINO Toys	16
4.7	MINDOK.....	17
4.8	REXhry.....	17
5	Autoři deskových her.....	18
5.1	Vladimír Chvátil.....	18
5.2	Vladimír Suchý.....	18
5.3	Matúš Kotry.....	19
5.4	Pavel Tatíček	19
6	Průnik pojmu „hra“ do uměleckého procesu	20
6.1	Změna pohledu na hru a výtvarnou tvorbu.....	21
7	Umělci a hra.....	22
7.1	Nathan Sawaya	22

7.2	Rober Brandford	23
7.3	Michal Cimala	23
7.4	Karel Nepraš	24
7.5	David Medek	25
8	Vlastní stolní hra	27
8.1	Vzdělávací a rozvíjející hra	27
8.2	Dotvoř si sám.....	28
8.3	Tvorba.....	28
8.4	Stručná pravidla hry:	29
8.5	Rozšiřující balíčky	36
9	Závěr	37
10	Referenční seznam	38

1 Úvod

Tématem mé bakalářské práce se stala stolní hra. Hra mě obklopuje již od útlého dětství, přináší radost, rozvíjí schopnosti a hlavně stmeluje mé vztahy s rodinnou i přáteli. Bylo mi tedy potěšením moci si zvolit toto téma a vytvořit tak vlastní stolní hru.

Ve své bakalářské práci se budu snažit prozkoumat svět hry a pokusím se charakterizovat její základní znaky.

Dále bych se chtěl zaměřit na oblast moderních deskových her. Chystám se okrajově zmapovat historii těchto her a jejich typy. V neposlední řadě bych rád zmínil některá nakladatelství a české autory, kteří přináší na český trh nové hry.

V této písemné práci budu také zkoumat, lze-li pojem „hra“ vysledovat v umělecké tvorbě a následně se pokusím vyzorovat „hru“ u vybraných sochařů.

Poslední část se bude věnovat tvorbě vlastní stolní edukační hry, která je praktickou částí mé bakalářské práce.

2 Hra

Na začátek uvádím dva z mnoha pokusů definovat pojem hra.

„Forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život. [...] 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.“¹

„Hra je dobrovolná činnosti, 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“.“²

I přes tyto povedené definice, lze slovo hra jen těžko přesně interpretovat. Všechny definice však mají něco společného. *„Všem [...] výkladům je společné to, že vycházejí z předpokladu, že hra se provozuje pro něco jiného, že slouží nějakému biologickému účelu. Ptají se, proč si lidé hrají a k čemu to je.“³*

Hra tu byla, podle všeobecně uznávaných faktů, již před počátkem kultury, kulturu doprovázela a doprovází až do současnosti. Lze ji pozorovat nejen u dětí, dospělých lidí, ale také u zvířat.

2.1 Znaky hry

U hry lze nalézt různé znaky.

1) Hra je svobodná

Za první základní znak považujeme svobodu. Hra je svobodná, aktér nebo aktéři mohou hru započít a kdykoliv ukončit. Hra není povinností.

¹ PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-647-6.

² HUIZINGA, Johan a Jaroslav VÁCHA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta).

³ HUIZINGA, Johan a Jaroslav VÁCHA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta).

2) Hra není skutečný život

Už i děti, přestože si často hrávají na různé osoby a věci z běžného světa, vědí, že je to „jenom jako“, že je rozdíl mezi hrou a realitou.

3) Hra je uzavřená a ohraničená

Hra se od skutečného života liší svým umístěním a trváním. *„Odehrává se uvnitř určitých časových a prostorových hranic. Má svůj průběh a smysl v sobě samé.“*⁴

4) Hra je časově vymezená

Hra v určitém okamžiku začne a po určitém čase také končí.

5) Hra je opakovatelná

Hry se uchovávají ve vzpomínkách a tradicích. Jsou předávány z generace na generaci, díky tomu je možno stejnou hru opakovat v průběhu dějin. Opakování je možné kdykoliv, ať už po okamžitě po skončení, nebo po dlouhé přestávce.

6) Hra je prostorově ohraničená

*„Každá hra probíhá uvnitř svého hracího prostoru, svého hřiště, které bylo předem vytyčeno materiálně nebo jen ideálně, úmyslně nebo jaksi samozřejmě.“*⁵

7) Hra má řád

Řád hry bývá vytyčen většinou pravidly. Porušení pravidel hru kazí, zbavuje charakteru a znehodnocuje ji.

8) Hra má estetickou stránku

Estetická stránka hru oživuje. Okouzluje.

9) Hra má napětí

⁴ HUIZINGA, Johan a Jaroslav VÁCHA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta).

⁵ HUIZINGA, Johan a Jaroslav VÁCHA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta).

Soutěživost. Nemůžeme opomenout prvek napětí, který je obsažen zejména v soutěžní stránce hry. Není tedy přítomen ve hře jednotlivce.

2.2 Stolní hra

„Deskové hry patří v oblasti zábav k nejdůmyslnějším lidským vynálezům. Objevují se teprve u těch národů, které dosáhly vysokého stupně vyspělosti.“⁶

Mezi stolní hry můžeme zahrnout hry deskové (šachy, go), karetní (kvarteto, mariáš), kostkové (hra v kostky) a jiné.

Stolní hry provázejí lidskou společnost již od dávného starověku. Dokazují to archeologické nálezy. Za zmínku jistě stojí alespoň dva nálezy jedněch z nejstarších dochovaných her.

V Egyptě se jednalo o hru Senet, která měla symbolizovat cestu k posmrtnému životu.

V oblasti tehdejšího Sumeru byla nalezena tzv. Královská hra ve hrobce v městě Ur. Jedná se o hru s dvaceti čtvercovými poli zdobenou lazuritem. O tento nález se, na konci 20. let 20. století, zasloužil britský archeolog sir Leonard Wooley.

Obě hry jsou staré okolo 5000 let.

⁶ ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her*. 2. vyd., 1. vyd. v nakl. Leprez. Praha: Leprez, 1996. ISBN 80-901826-9-0.

3 Moderní společenské hry

Jedná se o nové hry, u kterých oproti klasickým deskovým hrám známe datum vzniku a ve většině případů i jméno autora.

Jednou z prvních her, které by se daly zařadit mezi moderní společenské hry, jsou zřejmě klasické Monopoly (obr. 1). Tuto hru si nechal patentovat Charles Darrow již roku 1943.

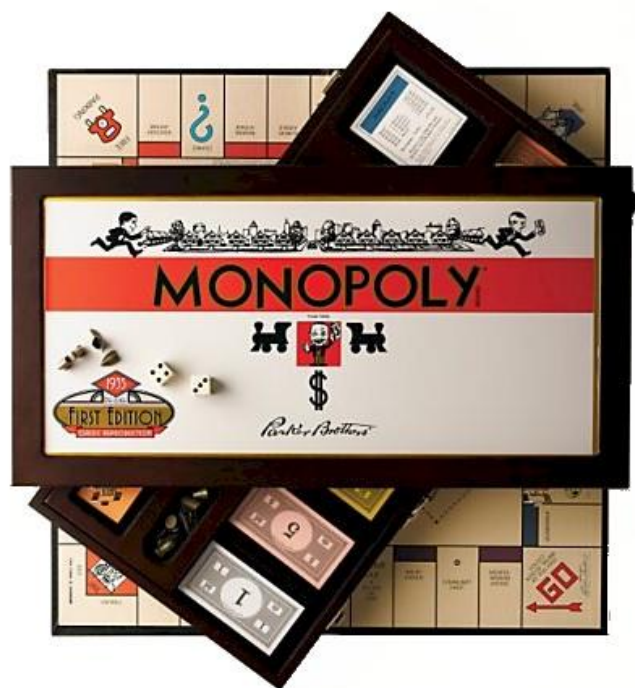
Během 80. let 20. století byly vydávány hry orientované převážně na simulaci válečných konfliktů. Takovéto hry ovšem nebyly určeny pro každého hráče a většinou mívaly velmi složitá herní pravidla. Mezi legendy v této oblasti patří Advanced Squad Leader, Titan,...

Zásadní přelom v oblasti chápání moderních her nastal však až roku 1995. Ten rok se na trhu objevila hra Osadníci z Katanu německého designéra Klause Taubera. Jednalo se o rodinnou hru pro všechny, s jednoduchými pravidly a hrací dobou pod hodinu.

Obrovský úspěch hry Osadníci z Katanu inspiroval spoustu dalších autorů a znamenal tak velký rozkvět pro moderní hry. Dnes již největší webová databáze stolních her boardgamegeek.com čítá téměř stotisíc herních titulů.

3.1 Dělení:

Moderní společenské hry (obr. 2) dělíme na dvě hlavní skupiny. Jedná se o Eurohry a Ameritrash hry. V současnosti se rozdíl mezi oběma typy stírají, takže v Eurohře můžeme najít prvky Ameritrash hry a naopak.



Obrázek 1. První edice hry Monopoly - dřevěná verze

Eurohry

Jedná se o tzv. hry německého typu. Ovšem nemluvíme pouze o německých hrách nebo hrách vzniklých na území Evropy, jak by mohl název napovídat. Jsou to hry, které spojuje podobná charakteristika, avšak nemusí splňovat úplně všechny znaky euroher.

Prvky euroher:

- 1) Hráči spolu soupeří nepřímo, to obvykle zahrnuje soutěž o zdroje nebo body. Souboj je velmi vzácný.
- 2) Hráči nejsou nikdy odstraněni ze hry úplně. Všichni hráči hru dohrají až do konce.
- 3) Ve hře existuje jen malý prostor pro štěstí a náhodu, nebo je zcela potlačen. Házení kostkou se objevuje jen výjimečně.
- 4) Téma hry většinou nemá vliv na její hratelnost. Vše se podřizuje mechanismu hry. To znamená, že tatáž eurohra můžete být zasazena jak do prostředí vesmíru, tak třeba pravěku a na její hratelnosti se nic nezmění.
- 5) Délka hry bývá maximálně dvě hodiny.

Mezi Eurohry patří například Osadníci z Katanu, Carcassonne, Puerto Rico,...

Ameritrash hry

Hry amerického stylu jsou přesným opakem Euroher. Skutečný základ tohoto typu her pochází z Británie. Nicméně v roce 2005 se v hráčské komunitě ujal původně hanlivý název Ameritrash, který se poté stal oficiálním označením pro tyto hry.

Znaky Ameritrash her:

- 1) Je zde kladen důraz na přímý konflikt nebo jinou interakci mezi hráči. V některých případech mohou být hráči úplně eliminováni a vyřazeni ze hry
- 2) Náhoda a štěstí zde hrají střední až velkou úlohu.
- 3) Snaží se vtáhnout do hry prostřednictvím silných témat, na kterých si tento typ her zakládá.
- 4) Mají složitá pravidla.
- 5) Bývají velmi dlouhé.

4 Vydavatelství

4.1 ADC Blackfire Entertainment (obr. 3)

Společnost založena v roce 1999.

ADC Blackfire Entertainment vznikla ve snaze obohatit český trh vysoce kvalitními produkty, které jsou naučné, ale především vynikají svojí zábavnou a společenskou stránkou. Toto vydavatelství se může pyšnit bohatým portfoliem her jak rodinných, strategických i dobrodružných, tak naučných, které jsou schopny oslovit velikou masu lidí bez ohledu na jejich věk či zájmy.

Tato firma přinesla na český trh herní tituly jako je Dobble, Pán prstenů, Hra o trůny, Munchkin, Koncept, Pokémon TCG, a další.



Obrázek 3. Logo ADC Blackfire Entertainment

4.2 Albi (obr. 4)

Firma je na českém trhu aktivní od roku 1991.

Albi vdechli život dva vysokoškolští spolužáci. Jedním z nich byl Antonín Kokeš, který je dnes jediným vlastníkem společnosti. Nejprve firma podnikala ve výrobě a prodeji přáníček do obálky. Do širšího povědomí se dostala v roce 1996, a to především díky spolupráci s firmou Hallmark, jedním z nejpřednějších amerických výrobců přání. Později (v roce 2001) byl sortiment rozšířen o dárkové předměty.



Obrázek 4. Nové logo firmy v různých barevných provedeních

Vydáváním společenských her se firma začala zabývat v roce 2002.

Mezi nejznámější hry vydanými pod značkou Albi patří Dominion, Osadníci z Catanu, Bang!, Enigma. Dále pak kvízové hry jako Česko, Světový film, Česká hudba, iKNOW.

4.3 Czech Board Games (obr. 5)

„Česká deskoherní společnost (Czech Board Games - CBG) je občanské sdružení založené v roce 2006.“⁷



Obrázek 5. Logo CBG

Toto sdružení podporuje české autory a jejich tvorbu v oblasti moderních společenských her. Organizuje setkání, kde se snaží pomoci autorům v jejich rozvoji a v rozvoji konkrétních her, které také společně testují.

Své hry prezentují na českých i mezinárodních veletrzích (např.: Na veletrhu v Essenu).

Ve spolupráci s občanským sdružením Goada vyhláší Soutěž autorů. Zde vybírají nejlepší hry a jejich autory. Vítěznou hru pak sami nebo s partnery vydávají a prezentují na českých i zahraničních trzích.

Through the ages, Verona, Infarkt, Shuffle heroes lze označit jako nejznámější hry, vydané tímto sdružením.

4.4 Czech Game Edition (obr. 6)

Založeno roku 2007.

Za vznikem stojí skupina lidí milující stolní hry. Jedná se o malou společnost podporovanou partnery po celém světě.



Obrázek 6. Logo CGE

Vydávají hry zejména českých a slovenských autorů a vydanými hrami se snaží oslovit zahraniční trhy. Hry jsou vydávány v jazycích daných zemí, ale vynalezeny, testovány a vytvořeny v České republice.

Toto malé vydavatelství spolupracuje i s tuzemskými firmami jako MINDOK a přináší herní tituly i na český trh.

⁷ Czech Board Games [online]. [cit. 2017-03-29]. Dostupné z: <http://www.czechboardgames.com/onas/>

Toto vydavatelství se pyšní více jak 20 tituly pro zahraniční trh jako Through the Ages, Galaxy Trucker, League of Six, Dungeon Lords (Příšerky z podzemí), Alchemist (Alchymisté), a další.

V roce 2014 společnost uvedla na trh digitální verzi deskové hry Galaxy Trucker pro mobilní zařízení.

4.5 Bonaparte (obr. 7)

Na českém trhu se tato společnost objevila již roku 1993. Jedná se o firmu, která díky své flexibilitě a více než dvacetiletými výrobními zkušenostmi vychází vstříc požadavkům zákazníků nejen v České republice a na Slovensku, ale také se prosazuje na trzích v cizích zemích jako je Německo, Japonsko, Španělsko, USA, Francie, atd.



Obrázek 7. Logo Bonaparte

Bonaparte se zabývá, kromě své tradiční výroby puzzle, také výrobou a prodejem společenských her, vzdělávacích her, hracích karet a dokonce i školních potřeb. Většina jejich výrobků je zacílena spíše na mladší věkovou kategorii, a proto je vizuálně navržena s použitím známých licencí jako Křemílek a Vochomůrka, Pat a Mat, Čtyřlístek, Hello Kitty.

Hry Fantom, Fingo, Continuo, Slova, Barvosauři, atd.

4.6 DINO Toys (obr. 8)

Rodinná firma DINO Toys byla založena roku 1993 Ladislavem Marešem (autor hry Dostihy a Sázky).

V současnosti je na pozici vedení Jan Šmelín, kterému se podařilo vynést společnost na výsluní českého hráčského trhu, kde se prosadil jak tvorbou puzzle, tak společenských her.



Obrázek 8. Logo Dino Toys

Klade důraz na kvalitu her, které rozvíjí člověka od útlého věku až do dospělosti, a v pro každou věkovou kategorii nabízí adekvátní hry pro rozvoj motoriky a myšlenkových dovedností.

Mezi nejznámější hry této společnosti patří Dostihy a sázky, AZ kvíz, KrisKros, Z pohádky do pohádky.

4.7 MINDOK (obr. 9)



Obrázek 9. Logo MINDOK

MINDOK působí na tuzemském trhu od roku 2007.

Jedná se o jedno z největších českých vydavatelství moderních společenských her určené nejen pro děti. Na své si přijdou také dospělí.

Na založení MINDOKu se podílela komunita lidí, kteří se hrami sami zabývají, a proto si velmi zakládají na kvalitě svých her. Za dobu svého působení vydali více než 100 různých titulů her. V portfoliu jejich produktů nalezneme hry jak pro nejmenší děti, tak i hry pro nejnáročnější hráče.

Ve spolupráci s vydavatelstvím Czech Games Edition přináší na náš trh originální hry českých autorů.

Hry MINDOKu jsou například Carcassone, Černé historky, Citadela, Pandemic, Story cubes, Vládci podzemí, Krycí jména nebo řada her SMART games.

4.8 REXhry (obr. 10)



Obrázek 10. Logo REXhry

Vydavatelství fungující od roku 2010.

REXhry založil kolektiv hráčů, kteří stojí za vznikem úspěšného obchodu zaměřeného na prodej moderních společenských her - PlanetaHer.cz. Snaží se vyplnit skulinu na našem trhu a přinášejí nové herní zajímavosti, které v České republice doteď chyběly. Jejich sortiment se oproti ostatním snaží orientovat především na náročnější hráče, ale samozřejmě mají také velký výběr méně náročných rodinných her.

Vydavatelství se může pochlubit hrami, jako jsou Settlers: Zrod impéria, Malá velká království, Zeměplocha: Semafory, Timeline, a další.

5 Autoři deskových her

5.1 Vladimír Chvátil

Narodil se v Jihlavě roku 1971.

Na Masarykově univerzitě v Brně vystudoval obor informatiky. V počátcích své kariéry pracoval jako vývojář počítačových her, podílel se například na vzniku her Original War a Fish Fillets. Později od počítačové tvorby ustoupil a začal se věnovat pouze tvorbě stolních her.



Obrázek 11. Vlaada Chvátil přebírá cenu za svou hru Krycí jména

První hru s názvem Aréna: Morituri te salutant prodal v roce 1997.

Své hry vydává pod přezdívkou Vlaada Chvátil. Je členem Brněnského klubu deskových her a spoluzakladatelem herního vydavatelství Czech Games Edition.

Jedná se o bezkonkurenčně nejlepšího a nejúspěšnějšího českého autora stolních her. Jeho tvorba prorazila celosvětově a jeho nejúspěšnější hra Through the ages: Příběh civilizace se již několik let drží na nejvyšších pozicích na největším světovém herním webu boardgamegeek.com.

V roce 2015 získala jeho hra Krycí jména prestižní ocenění Spiel des Jahres (Hra roku) udělována kritiky v Německu (obr. 11).

5.2 Vladimír Suchý

Jméno Vladimír Suchý je již v herní komunitě také velmi známé a vedle Vlaadi Chvátila se jedná o dalšího velmi úspěšného autora moderních her u nás.

Spolupracuje s vydavatelstvím Czech Game Edition. Svou první hru Sedmiměstí (League of six) vydal v roce 2007. Od té doby obohatil herní svět o minimálně půl tucet dalších. Jeho naposled vydaná hra z roku 2015 nese název Klub ztroskotanců.

5.3 Matúš Kotry

Mladý slovenský autor žijící v Brně.

V Brně na Masarykově univerzitě studoval fakultu informatiky, kde získal bakalářský titul v oboru Počítačová grafika a digitální zpracování obrazu.

Na střední škole vyhrál krajské kolo SOČ (Středoškolská odborná činnost) v oboru informatika, kde jeho prací byly počítačové hry naprogramované v programu Flash.

Již jako student pracoval na tvorbě deskových her a v roce 2013 začal pracovat pro vydavatelství Czech Game Edition. Svou první hru Alchymisté vydal o rok později (2014).

5.4 Pavel Tatíček

Autor deskových her z Kladna. Studoval lékařskou fakultu Univerzity Karlovy.

Vytvářením her se tento autor zabývá již delší dobu. Vytvořil několik prototypů her, nicméně jeho první a zatím jedinou hru Hvězdokupy vydala v roce 2015 společnost Albi.

V dnešní době pracuje na další hře, bude se jednat o složitější koncept než u předešlé. Hra je zatím testována ve fázi prototypu. Ve hře budete ovládat svého obrovitého robota a snažit se zničit soupeřovu základnu.

6 Průnik pojmu „hra“ do uměleckého procesu

„Umění a hra jsou pro přežití člověka naprosto zásadní a poskytly mu v průběhu vývoje důležitou evoluční výhodu. Na své přednášce to uvedl ředitel Národního ústavu duševního zdraví profesor Cyril Höschl.“⁸

Ve starověku panoval názor, že se hra v umění projevovala zejména v poezii, hudbě a tanci.

„Obrátíme-li se od poezie, hudby a tance k oblasti výtvarného umění, jeví se spojení s hrou mnohem méně zřetelné. Základní rozdíl, který odlišuje tyto dvě oblasti estetického tvoření a vnímání, dobře pochopil helénský duch, když jednu skupinu znalostí a dovedností podřídil vládě Múz, kdežto druhé skupině tuto čest upřel, totiž té, kterou my shrnujeme pod pojem výtvarného umění. Výtvarnému umění, které bylo počítáno mezi řemesla, nebyly přiděleny žádné Múzy. Pokud šlo o podřízení výtvarného umění nějakému božskému vedení, patřilo vesměs pod vládu Hefaistovu nebo Athény Ergane. Výtvarným umělcům se dlouho nedostávalo pozornosti a oceňování, které byly prokazovány básníkům.

[...]

Hlubokému rozdílu mezi uměním múzickým a výtvarným odpovídá pak v hrubých rysech zdánlivý nedostatek herního prvku ve výtvarných uměních na rozdíl od vyslovených herních kvalit umění múzických.“⁹

V době dávno minulé tedy nemůžeme tak úplně mluvit o výtvarném umění jako o hře. Vyplývá to z tehdejšího pohledu na svět, kde byla hra spatřována v osobnostním projevu (přednes básně, tanec), nikoliv v procesu tvorby.

Chceme-li přesto hledat pojem „hra“ ve starověkém výtvarném umění, musíme pohlédnout na výtvarníky tehdejší doby, jako na okruh lidí, kde lze pozorovat jeden z důležitých aspektů hry – Soutěživost. Tento znak je patrný v celém průběhu dějin až do

⁸ Aktuálně.cz [online]. Praha, 2014 [cit. 2017-03-29]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/domaci/umeni-a-hra-jsou-zakladem-lidske-existence/r~ae02a6c2aaab11e38ca00025900fea04/?redirected=1490790709>

⁹ HUIZINGA, Johan a Jaroslav VÁCHA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta).

dnešních dnů. Soutěživé předhánění v tvorbě mělo také zřejmě zásadní podíl na rozvoji výtvarného umění.

6.1 Změna pohledu na hru a výtvarnou tvorbu

Pozdější teorie (z 18. stol.) hledala propojení hry a výtvarného umění ve „...vytváření uměleckých forem z vrozeného lidského hravého pudu. Jakousi téměř instinktivní, spontánní potřebu zdobení, kterou můžeme vhodně nazvat herní formou, nemusíme opravdu dlouho hledat.“¹⁰ Nicméně toto spojení hry a výtvarnosti bylo přirovnáváno ke hrám ročního dítěte, jelikož zde chybí vyšší struktura organizované sociální hry.

Troufám si tvrdit, a jistě mi dají mnozí za pravdu, že v dnešní době můžeme na propojení hry a výtvarné činnosti nahlížet takto:

„U [...] Výtvarného umění je ovšem těžko potlačit myšlenku na hru fantazie, na hravé a hrající si tvoření ducha a ruky.“¹¹Hra je pozorovatelná jak v rituálních předmětech a maskách přírodních národů, tak v malířově hravosti se světlem a stínem, zábavném experimentování s barvami, v proplétání ozdobných ornamentů, deformaci v karikatuře, atd. Tyto motivy mají neodmyslitelnou spřízněnost s oblastí hry.

¹⁰ HUIZINGA, Johan a Jaroslav VÁCHA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta).

¹¹ HUIZINGA, Johan a Jaroslav VÁCHA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta).

7 Umělci a hra

Nyní si dovolím uvést pár umělců, u kterých se tvorba inspirovala hrou jako takovou. Samozřejmě by bylo nejjednodušší vyjmenovat kvantum herních designérů, jejichž výtvy nejsou nic jiného než hra. Ale mým cílem je pokusit se najít hru u sochařských umělců. Jako v celé mé bakalářské práci se pokouším opět zaměřit především na českou scénu, nicméně nemůžu neuvést pár zahraničních autorů, u kterých je hra, hračka nejdůležitějším médiem tvorby.

7.1 Nathan Sawaya (obr. 12)

Každý jistě známe legendární stavebnice LEGO dánského tesaře jménem Ole Kirk Christiansen. Kdekdo měl možnost si s nimi v mládí hrát, někdo si s nimi hraje dodnes.

Umělec Nathan Sawaya tuto zálibu,

vlastní více jak 2,5 milionů kostek

ve svých uměleckých ateliérech v New Yorku a Los Angeles. Svou pečlivou, řemeslně ve skládání barevných kostiček, začlenil do oblasti uměleckého světa.

Tento autor se narodil roku 1973. Již v mládí kreslil karikatury, psal povídky a hlavně propadl kouzlu stavebnicím LEGO. Vystudoval Newyorskou univerzitu a po studiu se opět vrátil ke své oblíbené stavebnici, tentokrát však jako k uměleckému médiu (obr. 13).

Dnes Nathan dokonalou a především hravou tvorbou, oslňuje



Obrázek 12. Nathan se svými výtvy



Obrázek 13. Lego použito jako médium pro uměleckou tvorbu

návštěvníky na svých výstavách v předních světových galeriích. Jeho výstavu pod názvem *The Art of the Bricks* jsme mohli zhlédnout i v České republice v roce 2014.

7.2 Rober Brandford

Druhého zahraničního umělce Brita Roberta Brandforda jsem si vybral nejenom kvůli jeho neodmyslitelné spojitosti se hrou, ale také pro ekologickou stránku jeho tvorby, která koresponduje s mým druhým studijním oborem - environmentální výchovou. Práce tohoto muže by se dala shrnout ekologickým heslem „Reduce, Reuse, Recycle!“ (redukuj, znovupoužij, recykluj!), týkající problematiky odpadků (obr. 14).



Obrázek 14. Nosorožec z vyřazených hraček

Spatřuje potenciál ve vyřazených věcech a snaží se je používat jako médium pro svou tvorbu. Jeho recyklované sochy tak bývají vytvořeny ze starých věcí, především hraček (obr. 15), které by se v brzké době přeměnily na odpad.



Obrázek 15. Kůň z plyše

Své první pokusy s vyřazenými předměty započal v roce 2004. Od té doby získal mezinárodní pozornost a jeho hračkářské umění můžeme nalézt v mnoha galeriích a muzeích po celém světě jako například v Mauger Modern Art, Gallery One, Envie d'art, a další.

7.3 Michal Cimala

„Hra na umění“, tak zněl název animačního programu k výstavě z roku 2011 Michala Cimala: Posun, při kterém autor předváděl hru na své výtvořky. Jeho objekty balancují na pomezí mezi sochou a designem. Jde o umělecké hudební instrumenty, které jsou plně funkční.

Michal Cimala se narodil roku 1975 v Havířově. V Turnově vystudoval obor Zlatník/stříbrník, poté studoval na pražské VŠUP v ateliéru kovu a šperku.

Od roku 2003 pracoval u filmu jako výrobce rekvizit.

V roce 2006 se stal členem volného uskupení umělců Trafáčka.



Obrázek 16. M. Cimala hraje na svůj výtvar

Mimo sochařství a malířství se věnuje také hudbě. Byl členem kapely Nana Zorin i instrumentální skupiny Roxxxor. Tyto dvě zdánlivě odlišné oblasti se snaží hravou i hranou formou propojit v již zmíněné tvorbě svých hudebních nástrojů (obr. 16).

7.4 Karel Nepraš

Dalším českým umělcem je Karel Nepraš (obr. 17), který se narodil v roce 1932 a zemřel v roce 2002.

Absolvoval keramickou školu v Praze. Poté studoval na pražské AVU v ateliérech sochaře J. Laudy. V počátcích své autorské tvorby vystupoval jako kreslíř. Na přelomu 60. let vytváří své první plastiky.



Obrázek 17. Karel Nepraš se svou sochou

Spolu se svým přítelem Janem Steklíkem zakládají Křížovnickou školu čistého humoru bez vtipu.

Jeho groteskní tvorba je jakousi hrou na přetvářku, reflektující pocity tragické doby komunismu a s ním spojené období normalizace. Příkladem můžou být jeho Dialogy (obr. 18), veselé sochy, které v sobě skrývají velkou hru – hru na „schovávanou před cenzurou“. Navenek se snaží působit jako obyčejný rozhovor dvou „lidí“, ale ve své podstatě poukazují na nemožnost bezprostředního dialogu v oné době.



Obrázek 18. Velký dialog

Veselejší prvek hry, pak nacházíme v karikaturní deformaci lidských postav, tváří, v neotřelých procesech v tvorbě, a to až už v jeho kresbách či sochách.

7.5 David Medek

Jakožto student fakulty výtvarné výchovy Univerzity Palackého cítím jako příjemnou povinnost a zároveň potěšení, zmínit tvorbu jednoho ze svých vyučujících. Tím není nikdo jiný než vedoucí mé bakalářské práce, sochař David Medek.



Obrázek 19. Sloup v Prostějově

David Medek se narodil v březnu roku 1969. Zde také studoval Střední uměleckoprůmyslovou školu. Svá studia dovršil na fakultě výtvarných umění VUT v Brně, kde získal nejprve bakalářský a později magisterský titul v ateliéru sochařství profesora Vladimíra Preclíka.

Sentimentální vzpomínky na hraní si s rodiči, sourozenci a tiskátky, ať umělými nebo po domácku vyrobených z brambor. Tento návrat do dětství spolu s dalšími pocity vnímám při pohledu na umělcovu tvorbu pískovcových a dřevěných tiskátek, které dosahují až úctyhodných velikostí (obr. 19).

Autor tak dává soše nový netradiční rozměr, možnost použít sochu jako médium pro další tvorbu, tisk obrazu. Dalším hravým aspektem jeho tvorby jsou ornamenty.



Obrázek 20. Červený otisk

„Vliv na moji práci měla snad návštěva tiskárny, okouzlení rotujícími válci a právě ona vazba mezi trojrozměrným předmětem a potištěnou plochou.“¹² (obr. 20)

¹² Rozumění [online]. [cit. 2017-03-29]. Dostupné z: <http://www.rozumeni.cz/medek-david>

8 Vlastní stolní hra

Myšlenka vytvořit vlastní stolní hru se mi zprvopočátku nejevila jako příliš složitá záležitost. Spoustu všelijakých her jsem měl možnost hrát, velké množství jich také vlastním. Dokonce jako brigádnímu pracovníkovi v hračkářství mi bylo svěřeno oddělení s deskovými i karetními hrami. Tudíž by se dalo říci, že o inspiraci nebyla nouze.

Nicméně, ani vše již zmíněné mi situaci mnoho neulehčilo. Hra měla být mimo jiné edukačně orientována. Nápadů nedostatek, a když už se nějaký zjevil, musel být dříve či později zamítnut. Netušil jsem na kolik nástrah a problémů narazím. Většina idejí byla nerealizovatelná, příliš náročná jak hratelně, tak na tvorbu komponent či na pochopení herního systému. V dalších případech se mi nedařilo skloubit didaktickou stránku s funkčností hry.

Chtěl jsem vytvořit hru, která bude zasazena do prostředí fantasy a bude od 8 až 9 let (3. ročník základní školy). Proto pro mě bylo tolik těžké propojit hru s edukační stránkou, ale svého cíle jsem se nechtěl vzdát. Po dlouhém dumání se mi to konečně podařilo.

Pro hru jsem vymyslel vlastní snový svět. Svět, ve kterém národ malých kouzelných skřítků chrání dětský spánek před zlými sny. Tyto strašidelné sny vnáší do pokojného spánku noční můry. Noční můry jsem personifikoval do podob různých příšerek. S těmito příšerkami skřítkové zápasí, aby ochránili svěřené spáče. Po vítězném souboji umístí poraženou noční můru do kouzelné truhly a poté je přepravují na převýchovu do svého útočiště.

Pro větší náboj a možnosti soupeření se děj hry odehrává při tamní soutěži o titul nejlepšího strážce snů. Titul, po kterém prahne každý skřítek z celého svého srdce. (viz. Pravidla)

8.1 Vzdělávací a rozvíjející hra

„Hra je radost. Učení při hře jest radostné učení. Jan Amos Komenský“¹³

¹³ ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her*. 2. vyd., 1. vyd. v nakl. Leprez. Praha: Leprez, 1996. ISBN 80-901826-9-0.

Za základní edukační pilíř této hry považuji otázky, které jsou v této verzi zaměřeny na Prvouku pro 3. ročníky ZŠ a nacházejí na kartách nočních můr. Jedná se o dobrovolné úkoly, které hráči usnadňují získávání vítězných bodů. Tyto úkoly jsou dobrovolné ze dvou důvodů, tím prvním a nejdůležitější je skutečnost, že pokud někoho k něčemu nutíme, může si k dané věci vybudovat negativní vztah. Druhý důvod je daleko prostší, nechtěl jsem vytvořit další z mnoha klasických kvízových her. Nicméně pokud hráči budou chtít ve hře zvítězit, brzy zjistí, že odpovídání na otázky se nakonec nevyhnou.

Tato hra nabízí, kromě osvojování vědomostí, také rozvoj důležitých dovedností. Rozvoj myšlení, rozhodování, strategické uvažování patří mezi některé z nich.

Pomocí herního principu „Zlounství“ (viz. Pravidla) si zase hráči uvědomí, že zlé skutky a naschvály se nemusejí vyplatit.

Speciální pozornost je směřována na rozvoj fantazie a tvořivosti.

8.2 Dotvoř si sám

Jak jsem již zmínil, hra má mimo jiné za cíl rozvíjet hráčovu fantazii a představivost. Hra sama o sobě nabízí mnoho podnětů k rozvoji těchto vlastností. Nicméně jakožto student výtvarné výchovy jsem se rozhodl zajít ještě dál. Vlastník hry si bude moci dotvořit jednotlivé karty a dokonce si vymyslet vlastní. Součástí hry bude také balíček polymerové hmoty, který umožní vytvořit si nové hrací figurky. Tato jedinečná vlastnost hry umožní jejímu vlastníkovy stát se spolutvůrcem a obohatit hru o vlastní autorskou stopu.

8.3 Tvorba

Původně se mělo jednat o deskovou hru se spoustou figurek, od toho jsem upustil a skloubil karetní hru se zjednodušenou herní plochou.

Hra se skládá z několika různých typů karet, šesti herními poli, žetonem začínajícího hráče, malé hráčské žetony a šestistěnnou herní kostkou. Jednotlivé druhy karet mají ve hře svoji zásadní úlohu. Jsou to karty skřítků, nočních můr, výbavy, hrací karty a karty událostí, které jsou součástí balíčku hracích karet. (viz. Pravidla)

Veškeré karty byly vytvořeny v programu Adobe Photoshop CS5. Původní ručně kreslené skici jsem oskenoval do počítače a následně dotvářel a dobarvoval v programu (obr. 21).



Obrázek 21. Skica a výsledná karta

8.4 Stručná pravidla hry:

Strážci snů:

Vítejte ve světě snů! Nyní máte možnost stát jedním se soutěžících skřítku v právě vyhlášené soutěži o titul nejlepšího „Strážce snů“ a zapsat se tak do zdejší síně slávy! V této prestižní soutěži v lovení nočních můr ovšem nebudete bojovat pouze proti monstřům, které přinášejí zlé sny do nevinného dětského spánku, ale také se budete muset vypořádat s ostatními soutěžícími skřítky, kteří vám budou chtít titul vyfouknout všemožnými (i nečestnými) prostředky. Přistoupíte na jejich styl hry? Pokud ano, dejte pozor, ať se z vás také nestane svými zlými činy také jedna z nočních můr! Nebo si najdete svou vlastní cestu k vítězství?

Dotvoř si sám:

Jistě jste si všimli, že některé karty nemají obrázek. Jedná se o tzv. tvůrčí karty, které si vlastník hry může sám dokreslit a obohatit tak svou hru o jedinečné autorské karty! Takže se chopte výtvarných potřeb a popusťte uzdu fantazie!

Cíl hry:

Cílem hry je získat co nejvíce tzv. vítězných bodů. Tyto body získáte lovením nočních můr, které již budete mít ve svém balíčku převychovaných karet. Vítězné body naleznete vepsané na kartě nočních můr v modrém štítku.

Příprava hry:

Před začátkem hry rozložte 6 herních polí. Doprostřed položte pole „Útočiště“ a dokola libovolně poskládejte zbylé herní plochy (na číselné postupnosti nezáleží).

Každý hráč si vezme figurku skřítky, kartu skřítky a 2 žetony dané barvy. Žetony rozmístí na kartě skřítky následovně: Jeden žeton umístí na škálu síly na pozici 1 a druhý žeton umístí na škále zlounství na pozici 0.

Poté zvlášť promíchejte všechny tři balíčky karet (noční můry, výbavu, hrací karty a karty událostí). Položte je nad hrací plochu.

Hráči obdrží 4 karty z balíčku hracích karet.

Připravíme žeton začínajícího hráče.

Figurky položte na pole Útočiště.

Hrací plán:

1) Pole se spáči (1 a 2)

Na tomto poli otočíte jednu kartu z balíčku karet nestvůr.

Nastává souboj (viz. Souboj)



Obrázek 23. Pole se spáčkou



Obrázek 22. Pole se spáčem

2) Obchod (3)

Na tomto poli vezmete 3 vrchní karty z balíku karet výbavy.

Otočíte je lícem nahoru. Nyní máte možnost zakoupit si jeden ze tří odhalených předmětů. Cenu výbavy zaplatíte tak, že odložíte odpovídající počet karet z ruky na odkládající balíček. Zakoupený předmět přesunete do batohu. Zbytek karet dáte na spodek balíčku výbavy.



Obrázek 24. Pole s obchodem

3) Měsíční chrám (4)

Zde si můžete vybrat jednu ze 2 možností:

1. Odebrat si jeden bod zlounství.
2. Vzít si jednu kartu z balíčku hracích karet.

4) Čarodějova chýše (5)

Zde můžete zaplatit 2 karty a přidat si 1 bod síly.



Obrázek 25. pole s chrámem



Obrázek 26. pole s čarodějem

Začátek hry:

Žeton začínajícího hráče obdrží ten, který měl během posledního týdne nejděsivější sen. Pokud žádný takový hráč není, připadne žeton nejmladšímu.

Začínající hráč splní příslušné povinnosti a začíná svůj herní tah. Poté hraje další hráč po směru hodinových ručiček.

Herní tah se skládá z několika fází:

0. (Povinnosti začínajícího hráče – platí pouze pro hráče, před kterým leží žeton zač. hráče)
1. Vybavení
2. Dobírání karet
3. Výprava/ Návrat s kořistí
4. (Souboj a souboj mezi skřítky)
5. Úklid

Nyní si vysvětlíme jednotlivé fáze herního tahu.

Fáze 0. – Povinnosti začínajícího hráče

Hráč, který vlastní pro danou chvíli žeton začínajícího hráče musí splnit následující pokyny:

- 1) Zkontroluje, zdali maximální počet karet v rukou hráčů nepřesahoval kapacitu volných míst v batohu
- 2) Zkontroluje, zdali některý z hráčů nedosáhl maximálního počtu bodů na škále zlounství
- 3) Vyloží kartu události. Pokud v ruce, žádnou kartu události nemá, vykládá tuto kartu hráč nejbližší po směru hodinových ručiček. V případě, že ani tento hráč kartu události nemá, následuje další hráč. (Pozn.: Může nastat situace, kdy ani jeden z hráčů nebude mít v ruce kartu události. V takovém případě, zůstane herní kolo neovlivněno. Hráč však nesmí zatajit, že kartu události vlastní!)

Fáze 1. – Vybavení

V této fázi se hráč může vybavit předměty z batohu, ať zakoupenými či jinak získanými. Lze také nahradit předmět, kterým se hráč již dříve vybavil. Nahrazený předmět odloží na odkládací hromádku výbavy.

Fáze 2. – Dobírání karet

Hráč si vezme 2 karty s dobírajícího balíčku hracích karet (není-li stanoveno jinak).

Fáze 3. – Výprava/ Návrat s kořistí

Hráč má na výběr jednu ze 2 možností:

- 1) Hráč vyrazí na výpravu. Hodí kostku a posune svou figurku na pole, dle výsledku hodu.
(Pozn.: Pokud hráči padne na kostce číslo 6, má možnost si vybrat jakékoliv pole.)
- 2) Hráč se může dobrovolně vzdát svého tahu, přesunout se na pole útočiště a odnést své ukořistěné noční můry. Karty nočních můr přesune z truhly a položí je vedle své karty skřítky. O tyto karty už nemůže žádným způsobem přijít a započítávají se do jeho konečného skóre.

Fáze 4. – Souboj a souboj mezi skřítky

Souboj:

V případě, že stoupnete na pole s čísly 1 a 2, okamžitě otočíte jednu kartu z balíčku nočních můr. Ta bude představovat vašeho soupeře, kterého musíte porazit. Boj probíhá následovně:

Noční můru můžete v průběhu boje kdykoliv oslabit, splníte-li úkol „oslabení“ vytištěný na kartě noční můry.

Součtem hodu kostky, aktuální silou (na škále síly vašeho skřítky) a silou výbavy, určujete vaší útočnou sílu pro tento boj. Ten můžete dodatečně ovlivnit hracími kartami.

Poté, hráč po vaší levé ruce hází kostkou a součtem hodu a vytištěné síly na kartě noční můry (červený štítek) tak určuje její útočnou sílu. Ta může být také dále ovlivněna hracími kartami.

Pokud je útočná síla skřítky vyšší jak síla noční můry, je noční můra poražena a přesouvá se do truhly vítěze tohoto souboje. Pokud je výsledek obou útočných sil stejný, nebo je útočná síla noční můry vyšší, vítězí noční můra. Pro poraženého hráče to znamená, že musí okamžitě splnit pokyn „Prohra“ uvedený na kartě noční můry.

Souboj mezi skřítky:

Pokud se po hodu kostkou ocitne figurka hráče na stejném poli s jinými skřítky, může se rozhodnout jednoho skřítky (na tomto poli) napadnout. Přidá si jeden bod zla na škále zlounství a také se zříká svého nároku využít možnosti daného pole (př.: zaútočí-li na skřítky na poli Obchod, nemůže zde nakoupit žádnou výbavu).

Souboj probíhá stejně, jako kdyby hráč bojoval proti noční můře s rozdílem, že za napadeného skřítky nehází kostkou hráč nejbliže po směru hodinových ručiček, ale sám napadený.

Pokud je výsledek útočných sil shodný, nebo je útočná síla bránícího vyšší než útočícího skřítky, bránící skřítek se ubránil. Bránící hráč tedy neutrpí žádné ztráty.

Pokud je útočnickův výsledek útočné síly vyšší než bránícího hráče, bránící skřítek prohrává. Tento hráč se poté musí rozhodnout, zda odloží jednu kartu noční můry z truhly na

odkládací balíček, nebo mu vítězný hráč odebere 2 karty z ruky, jednu si ponechá a druhou odloží na odkládací balíček.

Fáze 5. – Úklid

Hráč, který končí svůj tah, uklidí herní plochu pro dalšího hráče.

Druhy karet

1) Hrací karty:

Tyto karty mají dvojí využití: 1. Hlavní úlohou těchto karet je ovlivňovat dění na hrací ploše. Mohou být použity kdykoliv během herního kola (není-li na kartě uvedeno jinak). Mohou pomáhat, či škodit.

2. Karty lze využít také jako platidlo při nákupech karet výbavy a podobně. Každá karta představuje jednu minci. (Př.: Kupujete-li předmět za 3 mince, odložíte 3 karty na odkládací balíček a předmět výbavy si vložíte do batohu.)

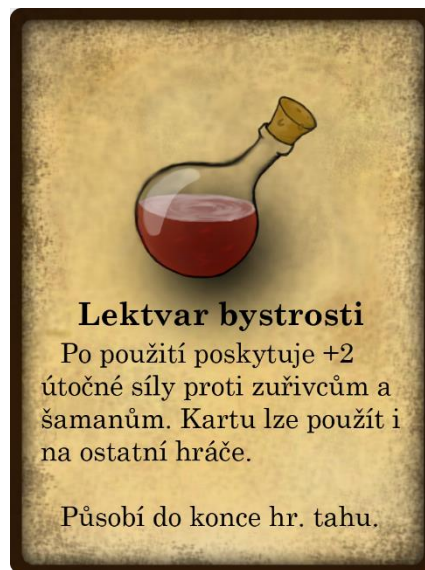
2) Karty událostí:

Nacházejí se ve stejném balíčku jako hrací karty. Odlišují se mimo jiné šedou barvou pozadí.

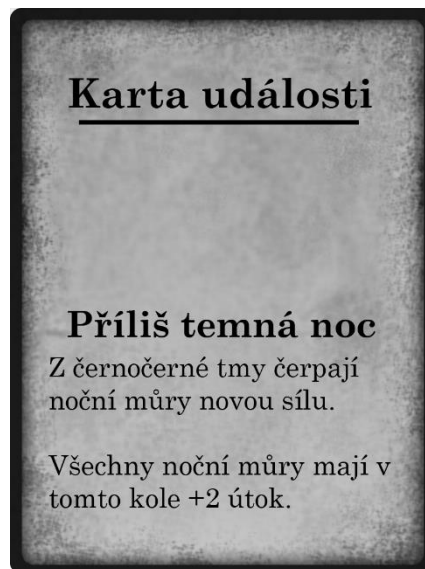
Tyto karty ovlivňují průběh jednoho herního kola. Vstupují do hry na začátku herního kola, jakožto jedna z povinností začínajícího hráče (viz. Povinnosti začínajícího hráče).

Vybraná karta se položí viditelně na hrací plochu a působí do konce daného kola.

(Pozn.: Při nákupu v obchodě lze použít kartu události, kterou máte na ruce, také jako platidlo.)



Obrázek 27. Hrací karta



Obrázek 28. Karta události

3) Karty výbavy:

Menší karty. Karty výbavy můžete zakoupit na poli Obchod. Zakoupené karty přesunete na prázdné místo v batohu. Nelze se okamžitě vybavit. Kartou výbavy se lze vybavit pouze ve fázi vybavení.

Pozn.: Zakoupená karta, která je přesunuta do batohu zabírá slot pro maximální počet karet v ruce, na konci kola.



Obrázek 29. Karta výbavy

4) Karty nočních můr:

Díky těmto kartám se můžete stát šampionem! Pokud stoupnete na pole se spícím dítětem, otočíte vrchní kartu z balíčku nočních můr. Ta představuje soupeře, kterého musíte porazit. Pokud se vám to povede, přesunete tuto kartu do své truhly. Poté co se s příšerou v truhle dopravíte na pole Útočiště, stane se tato karta součástí vašich vítězných bodů.



Obrázek 30. Karta noční můry

5) Velké karty skřítků (Hráčské karty)

Tato karta představuje skřítko, za kterého ve hře hrajete. Na ní naleznete místo pro výbavu, škály síly a zlounství, batoh a truhlu na noční můry.



Obrázek 31. Karta skřítky

Zlounství

Na hráčově kartě naleznete také tzv. škálu zlounství. Některé hrací karty mají při jejich použití také negativní účinek pro hráče, který danou kartu zahraje (viz. Obrázek), jedná se o body zla. Po použití karty s takovýmto negativním účinkem si na vaší kartě skřítky přidáte daný počet bodů zla, na škále zlounství. Když dosáhnete maxima na této škále, což je 7 bodů, vaše postava je pohlcena zlem a stává se noční můrou. Pro vás to znamená, že ztrácíte všechny doposud získané vítězné body, všechny karty výbavy, hrací karty i karty nočních můr uvězněné v truhle. Takto ztracené karty se již do hry nevrací, můžete je odložit stranou.

Vaše postava se vrací do hry příští kolo a začíná úplně od začátku. Figurku umístíte na pole Útočiště. Žetony rozmístíte na kartě skřítky následovně: Jeden žeton umístíte na škálu síly na pozici 1 a druhý žeton umístíte na škále zlounství na pozici 0. Vezmete si 4 karty z balíčku hracích karet.

8.5 Rozšiřující balíčky

Pracuji také s možností vytvořit v budoucnu pro hru rozšiřující balíčky. V první řadě by se jednalo o karty nočních můr s novými otázkami, týkající se i jiných učebních předmětů než prvouky a mohla by se zvýšit obtížnost i pro jiné ročníky. Každé rozšíření by mělo dané téma (např.: Český jazyk, historie,...) a bylo by samozřejmě obohaceno i o nové karty výbavy, hrací karty i karty: „Dotvoř si sám“.

Uvažuji také o malých baleních, kde by bylo několik málo náhodných a jedinečných karet, čímž by hra mohla získat také sběratelskou hodnotu. Součástí těchto balíčků by měly být také pravidla, která by nabízela novou herní variaci, kde by hráči soupeřili proti sobě s balíčky nočních můr.

9 Závěr

Práce je tvořena z teoretické a praktické části. V teoretické části se snažím poskytnout základní poznatky k tomuto tématu v jednotlivých kapitolách. V první kapitole se zabývám definicemi hry jako takové, neúplností těchto definic, základními znaky hry a charakteristikou stolní hry. Kapitola druhá popisuje počátek vzniku moderních společenských her, jejich dva základní typy – eurohry a ameritrash hry, i to jak se odlišují moderní hry od her stolních. V dalších dvou kapitolách jsem se zaměřil na medailonky jednotlivých vydavatelství a vybraných autorů her, působících v České republice. Následující kapitola hovoří o prolínání dvou světů - hry a výtvarné tvorby. Poté se snažím nalézt hru v dílech sochařů. Svou teoretickou část uzavírám tématem týkající se tvorby vlastní stolní hry, stručnými pravidly a potenciálem hry.

Praktickou částí mé bakalářské práce byla tvorba edukační stolní hry. Hra nese název Strážci snů a je pro 2 až 4 hráče od 8 let. Ve hře se hráč snaží získat co nejvíce bodů porážením nočních můr, které se snaží narušit dětský spánek. Jedná se o fantasy hru, která klade důraz na procvičování znalostí, rozvoje fantazie a podporu tvůrčí činnosti. Znalosti jsou procvičovány pomocí otázek, které vám pomohou oslabit nepřítele. V této verzi hry se jedná o otázky z Prvouky pro 3. ročník. Tvůrčí činnost pak podporují jednotlivé karty, u kterých záměrně chybí obrázek a je možno si jej dokreslit, a také polymerová hmota, která bude součástí hry a umožní vlastníkovvi vytvořit si vlastní hrací figurky.

10 Referenční seznam

Literatura:

1. PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-647-6.
2. HUIZINGA, Johan a Jaroslav VÁCHA. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. Ypsilon (Mladá fronta).
3. ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her*. 2. vyd., 1. vyd. v nakl. Leprez. Praha: Leprez, 1996. ISBN 80-901826-9-0.
4. FINK, Eugen. *Oáza štěstí*. Přeložil Jiří ČERNÝ, Věra KOUBOVÁ. Praha: Mladá fronta, 1992. Váhy (Mladá fronta). ISBN 80-204-0224-1.

Internetové zdroje:

1. MINDOK. *MINDOK* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://www.mindok.cz/cz/o-nas>
2. REXhry. *REXhry* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://www.rexhry.cz/o-nas>
3. DinoToys. *DinoToys* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://www.dinotoys.cz/o-dinu/>
4. Bonaparte. *Bonaparte* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://www.bonaparte.cz/page/o-nas/5>
5. Czech Games Edition. *Czech Games Edition* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://czechgames.com/en/about-us/>
6. Albi. *Albi* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://www.albi.cz/o-albi/prvni-kroky/>
7. Czech Board Games. *Czech Board Games* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://www.czechboardgames.com/o-nas/>
8. ADC Blackfire. *ADC Blackfire* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://eshop.blackfire.cz/032/Profil-Spolecnosti>
9. Karel Nepraš. *Karel Nepraš* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://www.karelnepras.cz/index.php?karel-nepras-zivotopis&id=1>
10. David Medek. *Rozumění* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://www.rozumeni.cz/medek-david>

11. Robert Bradford. *DesignMagazin.cz* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://www.designmagazin.cz/umeni/22195-robert-bradford-stavi-recyklovane-sochy-z-hracek.html>
12. Nathan Sawaya. *The Art of the Brick* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://aotb.mcisar.cz/#third>
13. Rozhovor s Vladimírem Chvátilem. *IDnes.cz* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: http://finance.idnes.cz/rozhovor-s-hernim-designerem-vladimirem-chvatilem-f8e-/podnikani.aspx?c=A140123_203138_podnikani_kho
14. Rozhovor s Matúšem Kotrym. *IDnes.cz* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: http://vice.idnes.cz/matus-kotry-ch6-/tvuj-pribeh-predstaveni.aspx?c=A110916_133001_tvuj-pribeh-predstaveni_jid
15. Rozhovor s Pavlem Tatičkem. *Hrajeme.cz* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://hrajeme.cz/rozhovor-s-pavlem-tatickem-jak-vznikaly-hvezdokupy/>
16. Eurohry a Ameritrash. *Zatrolené hry* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/clanek/ameritrash-vs-euro-co-to-vlastne-znamena-272/>
17. Umění a hra. *Aktuálně.cz* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/domaci/umeni-a-hra-jsou-zakladem-lidske-existence/r~ae02a6c2aaab11e38ca00025900fea04/?redirected=1489921138>
18. Eurogame. *Boardgamegeek.com* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Eurogame>
19. Ameritrash. *Boardgamegeek.com* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Ameritrash>
20. Michal Cimala. *The Chemistry Gallery* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://www.thechemistry.cz/artists/www-michalcimala-cz-www-trafacka-net/>

Zdroje obrázků:

- Obrázek č. 1: [online] dostupné z: http://adevarul.ro/life-style/stil-de-viata/istoria-scurta-craciunului-ajuns-impodobim-bradul-asteptam-daruri-mos-craciun-1_585fd2065ab6550cb8c17514/index.html
- Obrázek č. 2: [online] dostupné z: <http://remix.nicm.cz/deskove-hry/>
- Obrázek č. 3: [online] dostupné z: <http://www.casopisxb1.cz/aktuality/casovych-agentu-recenze/>

Obrázek č. 4: [online] dostupné z: <http://www.albi.cz/blog/ze-zivota-albi/albi-si-k-narozeninam-nadelilo-nove-logo/>

Obrázek č. 5: [online] dostupné z: <http://www.czechboardgames.com/>

Obrázek č. 6: [online] dostupné z: <http://czechgames.com/en/>

Obrázek č. 7: [online] dostupné z: <https://www.kouzelnyhhrad.cz/deskove-hry/bonaparte-hra-big-archeologic-kit-skeleton-t-rex>

Obrázek č. 8: [online] dostupné z: <http://www.dinotoys.cz/>

Obrázek č. 9: [online] dostupné z: <http://www.mindok.cz/cz/uvodni-strana>

Obrázek č. 10: [online] dostupné z: <http://www.rexhry.cz/>

Obrázek č. 11: [online] dostupné z: <http://rtlnext.rtl.de/cms/assoziationsspiel-codenames-von-vlaada-chvatil-ist-spiel-des-jahres-2016-3000994.html>

Obrázek č. 12: [online] dostupné z: <http://www.gettyimages.com/event/lego-artist-nathan-sawaya-129721791>

Obrázek č. 13: [online] dostupné z: <https://www.pixelvideo.it/2016/10/19/the-art-of-the-brick-dal-19-ottobre-al-29-gennaio-2017/>

Obrázek č. 14: [online] dostupné z: https://www.artweb.com/artwork/517285_rhino-one-usa

Obrázek č. 15: [online] dostupné z: https://www.artweb.com/artwork/494015_soft-horse

Obrázek č. 16: [online] dostupné z: <http://www.galerieroudnice.cz/vystavavratislav-karel-novak-v-pohybu.html>

Obrázek č. 17: [online] dostupné z: <http://www.karelnepreas.cz/>

Obrázek č. 18: [online] dostupné z: <http://www.artlist.cz/dila/velky-dialog-8428/>

Obrázek č. 19: [online] dostupné z: <http://www.medek.cz/david/sloupy.html>

Obrázek č. 20: [online] dostupné z: <http://www.rozumeni.cz/medek-david>

Obrázek č. 21-31: Vlastní archiv

Anotace

Jméno a příjmení:	Tomáš Duspiva
Katedra:	Katedra výtvarné výchovy PdF UP Olomouc
Vedoucí práce:	Mgr. David Medek Ph. D.
Rok obhajoby:	2017

Název práce:	Stolní didaktická hra
Název v angličtině:	Didactic board game
Anotace práce:	Bakalářská práce se nazývá „Stolní didaktická hra“. Je tvořena teoretickou a praktickou částí. První úsek teoretické práce se zabývá hrou, jejími znaky, autory her a herními vydavatelstvími. V druhém oddílu hledám „hru“ ve výtvarném umění a umělecké tvorbě vybraných sochařů. Praktickou částí mé bakalářské práce je tvorba vlastní stolní hry.
Klíčová slova:	Hra, Stolní hra, Hra a umění
Anotace v angličtině:	The bachelor thesis is called „Didactic board game“. This work includes theoretical and practical part. The first section of theoretical work is engaged in game, its characteristics, game authors and game publishing companies. In the second section I try to find "game" in the visual arts and in creation of selected sculptors. The practical part of my thesis is to create my own board game.
Klíčová slova v angličtině:	Game, Board game, Game and Art
Přílohy vázané v práci:	Fotografie
Rozsah práce:	41 stran
Jazyk práce:	Český jazyk