

# Hra jako prostředek výchovy

The game as a means of education

Michaela Žáková, DiS

---

Bakalářská práce  
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta humanitních studií

---

**Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně**

**Fakulta humanitních studií**

**Ústav pedagogických věd**

**akademický rok: 2009/2010**

## **ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**

**(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)**

**Jméno a příjmení: Michaela ŽÁKOVÁ**  
**Studijní program: B 7507 Specializace v pedagogice**  
**Studijní obor: Sociální pedagogika**

**Téma práce: Hra jako prostředek výchovy**

**Zásady pro vypracování:**

**Zpracování rešerše a studium odborné literatury.**  
**Vymezení pojmů a teoretických východisek z oblasti výchovy.**  
**Příprava metodiky výzkumné části.**  
**Realizace kvalitativního výzkumu.**  
**Zpracování a vyhodnocení získaných dat, včetně jejich interpretace.**  
**Prezentace výsledků výzkumu, jejich shrnutí a doporučení pro praxi.**

Rozsah práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

**BERNE, ERIC. Jak si lidé hrají [Berne, 1992]. Liberec : Dialog, 1992. ISBN 80-85194-51.**

**CAHA, Milan; ČINČERA, Jan. Výchova a budoucnost. Hry a techniky o životním prostředí a společnosti. Brno: PAIDO, 2005. ISBN 80-86642-02-.**

**ČINČERA, Jan; CAHA, Milan; KULICH, Jiří. Hry a výchova k trvale udržitelnému rozvoji. Praha: Brontosaurus Praha 7; EVANS; SEVER, 1996.**

**NĚMEC, JIŘÍ. Od prožívání k požitkářství. 1. vyd. Brno : Paido, 2002. 111 s. edice pedagogické literatury. ISBN 80-7315-006-9.**

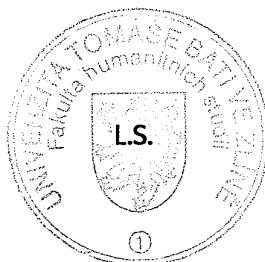
Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Štefan Chudý, Ph.D.**  
Ústav pedagogických věd

Datum zadání bakalářské práce: **15. února 2010**

Termín odevzdání bakalářské práce: **7. května 2010**

Ve Zlíně dne 15. února 2010

prof. PhDr. Vlastimil Švec, CSc.  
*děkan*



Mgr. Soňa Vávrová, Ph.D.  
*ředitelka ústavu*

;

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům.

Prohlašuji, že

- elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné;
- na bakalářské práci jsem pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně 29.4.2010

Šabva

<sup>1)</sup> zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

*(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.*

*(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.*

*2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:*

*(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).*

*3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:*

*(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst.*

*3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.*

*(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.*

*(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédá k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

## **ABSTRAKT**

Ve své práci, kterou jsem nazvala Hra jako prostředek výchovy, jsem se v teoretické části zaměřila na rozbor hry a hračky jako nedílné součásti výchovy dětí, a to jak v současnosti, tak v historickém kontextu. V praktické části jsem se pak pokusila o nástin možností her Dračí doupě, LARP a Mafie jako prostředků pro vyplnění volného času dětí. Na příkladech těchto her jsem uvedla využití v pedagogické praxi, uvedla jsem taktéž stručný popis těchto her, jejich historii a nástin pravidel.

Díky psaní této bakalářské práce jsem mnohem více pronikla do teorie her a uvědomila jsem si, ještě více než doposud, důležitost kvalitního vyplnění volného času dětí a mládeže.

Klíčová slova:

Hra, hračka, volný čas, historie hry, pohádka, výchovný prostředek, Dračí doupě, LARP

## **ABSTRACT**

In my dissertation work, *Game As a Means of Educating*, I focused in the theoretical part on the concept of play and the use of toys as a necessary part of a child's education in both contemporary and past times. In the practical part, I set out to demonstrate the use of games such as 'The dragon's den', 'LARP' and 'Mafia' as means of filling a child's free time. Through examples of these games I demonstrated their use in teaching practice, I also included a brief description of each of these games as well as their history and rules of play.

In writing this dissertation I have extended my understanding of game theory and recognised the importance of quality activities for free time for children and teenagers.

Keywords: Game, toy, free time, the history of game, story, educational tool, Dragon's den, LARP

Motto:

Neodpoutávej se nikdy od svých iluzí! Když zmizí, budeš dál existovat, ale přestaneš žít.

Mark Twain

Vidíš věci a říkáš: "Proč?". Ale já sním o nevídaných věcech a říkám: "Proč ne?".

George Bernard Shaw

Poděkování:

Děkuji vedoucímu své práce Mgr. Štefanu Chudému Ph.D, který mi po celou dobu tvorby této práce byl konzultantem, pomocníkem a rádcem.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>12</b>
<b>1 HRA</b> .....	<b>13</b>
1.1    DEFINICE A PODSTATA HRY .....	13
1.2    HISTORIE HRY.....	15
1.3    HRA JAKO VÝCHOVNÝ PROSTŘEDEK.....	18
1.3.1    Hra a rozumová výchova.....	18
1.3.2    Hra a tělesná výchova.....	19
1.3.3    Hra a mravní výchova .....	19
1.3.4    Hra a estetická výchova.....	20
1.3.5    Hra a pracovní výchova.....	21
1.4    HRAČKA .....	21
1.5    FENOMÉN POHÁDKY .....	23
1.6    DIVADLO .....	24
<b>2 HRA VE VÝVOJI ČLOVĚKA</b> .....	<b>26</b>
2.1    MĚKKÉ A TVRDÉ HRY .....	27
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>29</b>
<b>3 MĚKKÉ HRY V PRAXI</b> .....	<b>30</b>
3.1    LARP.....	30
3.1.1    Fantasy LARP aneb Dřevárny .....	31
3.1.2    Dřevárny a jejich příprava.....	32
3.1.3    Hra Dřevárna jako pedagogický nástroj .....	34
3.1.4    Hra Dřevárna – pro a proti .....	34
3.2    DRAČÍ DOUPĚ .....	35
3.2.1    Historie Dračího doupěte .....	36
3.2.2    Hra Dračí doupě a jeho příprava .....	37
3.2.3    Hra Dračí doupě jako pedagogický nástroj .....	39
3.2.4    Hra Dračí doupě – pro a proti.....	40
3.3    MAFIE .....	40
3.3.1    Hra mafie – pravidla a příprava.....	41
3.3.2    Hra Mafie jako pedagogický nástroj .....	43
3.3.3    Hra Mafie – pro a proti.....	44
<b>4 HRA DŘEVÁRNA Z POHLEDU ORGANIZÁTORA</b> .....	<b>45</b>
4.1    ROZHOVOR S ORGANIZÁTOREM DŘEVÁREN A HRÁČEM DRAČÍHO DOUPĚTE.....	45
4.2    ZHODNOCENÍ ROZHOVORU .....	49
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>50</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>51</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK</b> .....	<b>53</b>



<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>54</b>
---------------------------	-----------

## ÚVOD

Co děti nejvíc baví? Jednoduchá otázka a jednoduchá odpověď. Je to hraní, které má spoustu nejrůznějších podob od těch zcela jednoduchých a tradičních až po počítačové hry 21. století.

V domácím prostředí ji umožňují, podporují, na ni ideálně participují rodiče, prarodiče, sourozenci, ve škole ji umožňují učitelé, vychovatelé. Pomocí hry můžeme dítě výrazně ovlivnit, vhodně motivovat, ale také odvést pozornost od jiných, mnohdy negativních aktivit. Proto má hra své významné postavení u rodičů, vychovatelů, pedagogů a měla by být vážným a uznávaným výchovným prostředkem. Pod dohledem zkušeného pedagoga se hra stává nepostradatelným pomocníkem při práci s dětmi i mládeží. Jen málokterou jinou činností si získáme srdce dítěte tak snadno jako nápaditou hrou. Ne nadarmo tedy velcí autoři Johan Huizinga či Jan Amos Komenský včlenili hru už do názvů svých knih. Homo ludens a Schola ludus.

Hra je velmi účinným pomocníkem při výchově a vzdělávání, patří k jedné ze základních činností dítěte. Pro dítě je stejně důležitá jako pro dospělého práce. Hrou se děti postupně připravují na práci a život. Základním předpokladem zdravého duševního a citového vývoje dítěte je považováno právě časté hraní. Prostřednictvím hry děti získávají a rozvíjejí různé schopnosti, které pak uplatňují v pozdějším životě.

Internetové zprávy o alarmující jedné pětině českých dětí, která by potřebovala alespoň roční odklad nástupu školní docházky vypovídají o nedostatečné schopnosti socializace, včlenění se do kolektivu, o minimální schopnosti komunikace.

Kde se tedy stala chyba? Hra se přežila? Máme snad nadbytek času k zábavě, unudili jsme se nebo jde o nedostatek ochoty, co se pedagogů týká, hru s dětmi připravit? Ani hra není chaos či mnohohlasý spor. Promyslet a nachystat smysluplnou hru pro děti je jistě těžší než verbální výklad na jakémkoliv téma.

Ve své práci bych chtěla přiblížit hru jako prostředek výchovného působení, nastínit historii hry jako takové, postihnout její výchovný význam pro děti různých věkových kategorií. Vždyť jde o nejpříjemnější část jejich života.

Nechtěla bych ale vynechat ani význam hry pro dospělé. Tolik předsevzetí pro teoretickou část mé práce a v praktické bych ráda uvedla příklady her, které mají nejen na

děti velmi pozitivní vliv. Jde o hry, které provozují spolu s dospělými a které je přibližují nejen světu minulému, ale i tomu současnému.

V teoretické části bude mou snahou podívat se na hru v jejím historickém vývoji a v historických kontextech. Taktéž si rozebrat hru ve vývojových etapách dítěte a v neposlední řadě se zaměřit na hračku jako nedílnou součást hry. V závěru teoretické části bych se ráda podívala na hru podle její struktury a případné dělení her.

V praktické části se chci pokusit o rozbor tzv. měkkých her, tedy her umožňujících hráčům silnější a delší prožitek ze samotného hraní. V první řadě bych se zaměřila na tři konkrétní hry (Dračí doupe, Dřevárny a Mafie), každou z nich podrobně rozeberu včetně všech pozitivních dopadů i případných rizik. V druhé fázi praktické části této práce pak bude následovat rozhovor s organizátorem dřeváren, zaměřený na jeho praktické zkušenosti se samotnou organizací, dopadem této hry na jednotlivé účastníky a jeho pohledem na možné pozitivní stránky samotné hry. Tento rozhovor pak v samotném závěru shrnu a pokusím se z něj vybrat podstatné poznatky a zjištění.

Cílem samotné práce je pak snaha o nastínění nových možností ve využití hry jako prostředku výchovy, především pak ukázat velmi široké možnosti využití her, uvedených a podrobně rozebraných v praktické části této práce.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 HRA

### 1.1 Definice a podstata hry

„Hra je vážná věc.“ Je to věta krátká, ale velmi výstižná. Autorem této věty je známý český dětský psycholog profesor Zdeněk Matějček. Myslel tím, že hraní dětí by se nemělo podceňovat, jelikož má obrovskou výchovnou a vývojovou hodnotu.

Hru sice vnímáme jako samozřejmou součást lidského života, začneme-li však přemýšlet nad její definicí, zjistíme, že máme před sebou nelehký, ba téměř neřešitelný úkol. Především se dopídíme nespočetného množství kritérií, podle kterých bychom posuzovat měli a chtěli.

Johann Huizinga (1971) definuje hru jako „dobrovolnou 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 (Huizinga, 1971, s.33).“

Psychologický slovník (Hartl, Hartlová, 2000) charakterizuje hru jako jednu ze „základních lidských činností, k nimž dále patří učení a práce. U dítěte je smyslová činnost motivována především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoliv pragmatický, ale ve hře samé (Hartl, Hartlová, 2000, s.195).“

Pedagogický slovník (Průcha, Walterová, Mareš, 1998) popisuje hru jako „formu činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti (Průcha, Walterová, Mareš, 1998, s.82).“

Hra je dobrovolnou záležitostí, při níž dochází ke svobodné seberealizaci člověka. Vychází z instinktu, je vrozená. Má jistě svou funkci biologickou, socializační, ve škole didaktickou a jejím cílem je dosažení slasti, potěšení, radosti.

Nejde však o činnost na rozkaz. Pokud je hra nařízená, nejde o hru v pravém slova smyslu, nýbrž jen o její reprodukci. Málokterá činnost přináší takovou míru uspokojení sama o sobě. Právě radost a uspokojení patří mezi nejvýznamnější rysy hry.

„Hra v sobě zahrnuje vztah ke skutečnosti. Na jedné straně představuje určitý odklon od skutečnosti: kouzelné slovo „jako“, „jakoby“ znamená, že se člověk vzdaluje od skutečnosti a současně si uvědomuje, že se na chvíli vymyká z vážného života a přechází do světa, který existuje „jen tak“. Na druhé straně hra znamená přiblížení skutečnosti. Tím, že člověk něco nebo někoho představuje a přijímá určitou roli, proniká hlouběji do skutečnosti, poznává lépe své okolí i sám sebe a tak obohacuje svou vlastní osobnost (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s.30).“

Každá hra má svůj řád, nejde o libovolnou činnost. Uskutečňuje se ve vymezeném prostoru, v konkrétním čase, má svá pravidla, která jsou závazná pro všechny účastníky hry. Důležitost hry není v materiálním uspokojení. Užitečnost spočívá v tom, co člověku přináší, v tom, že jejím prostřednictvím se hráč může vyjádřit, projevit sílu, fantazii, odvahu, vytrvalost, kreativitu, estetické cítění atd.

Pokud dítě řeší vnitřně stanovený problém právě prostřednictvím hry a současně najde a porozumí způsobu řešení tohoto problému, dochází k naplnění smyslu hry. Základem psychologického výkladu hry je skutečnost, že dítě v průběhu svého vývoje není dostatečně vyspělé na to, aby kompletně řídilo své životní situace a plně pochopilo vztah k předmětům, které jsou nejbližším okolím člověka. Hra pomáhá člověku pochopit svět a zdolat nejrůznější podněty životního prostředí, a to právě hra taková, v níž jsou řešeny úkoly skutečného života ve fiktivních podmínkách s využitím nejrůznějších pomůcek a předmětů. Současně dochází k aktivizaci a rozvoji schopnosti imaginace, fantazie, díky níž se člověk dostává do reality. Mnohem důležitější než skutečný výsledek je ale její průběh a činnost sama o sobě. Je více než zřejmé, že se ve hře zrcadlí zážitky a dojmy z prostředí, v němž dítě vyrůstá, stejně tak i z opravdového života. Jde však pouze o vyjádření vztahu dítěte k tomuto jevu, ne o doslovné napodobení reality. Každé dítě může vnímat toto vyjádření odlišně, záleží na jeho zážitcích a přáních.

Hra je jednou ze základních forem činnosti lidí (práce, učení, hra). „ Každá hra je jedinečným tvůrčím dílkem dítěte, v němž se uplatňuje celá jeho osobnost (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s.31).“

## 1.2 Historie hry

Praví se, že hra je starší než lidstvo samo a přijmeme-li Darwina za bernou minci, nejspíš to tak bude a s trochou nadsázky a humoru : jak asi vzniklo úsloví, že se někdo po někom „opičí“?

Dnes se celkem úsporně dělí pravěk na dobu přisvojovacího a produktivního hospodaření. Významným mezníkem mezi oběma obdobími je neolitická revoluce a chápeme-li slovo produktivita tak, že člověk dokáže s vynaložením pokud možno minima sil dosáhnout maximálního účinku, logicky už nemusí myslet jen na práci a zabezpečení rodiny. Jestlipak kategorie volného času nevznikla právě tehdy?

Způsob života v pravěku nám prezentují hmotné pozůstatky lidské činnosti a lidských ostatků samotných. To je handicap oproti starověku, kdy nám písmo umožní zachytit prakticky cokoliv. U pravěku proto čerpáme poznání o funkci hry pouze a jedině z archeologických nálezů. Mezi tyto nálezy jako nejcennější počítáme nálezy z Egypta (míč z papyru, dřevěný krokodýl s pohyblivou čelistí) či starého Řecka (figurky vojáčků a koníků, panenky z jantaru, slonoviny).

Z mladší historie může jít příkladem starověké Řecko, i když zdaleka nemělo jednotný model výchovy, což souvisí s notoricky známými rozdíly mezi Athénami a Spartou. Zatímco Athény dbaly na všestrannost, Sparťané byli vychováváni jednostranně výhradně pro potřeby armády, pečovalo se tedy o fyzický rozvoj na hony vzdálený kalokagathii. Byla to záležitost státu, v Athénách se o výchovu a vzdělání svých dětí starali rodiče.

Ale buďme spravedliví. Athény onu kýženou harmonii duševna a tělesna poskytovaly pouze chlapcům, mužům. Jim byly určeny i hry, které se těší velké vážnosti až po dnešní dny, hry olympijské. Tedy bavíme se o soutěžících, aktivních účastnících her. Diváky směli být jen svobodní občané, mezi nimiž nesměly být vdané ženy.

„V athénské výchovném modelu je zcela zřejmý obrat od výchovy všech svobodných občanů pro vojenské účely směrem k výchově jedince jako svobodného občana (Němec, 2002, s.28).“

Soutěživost byla Řekům vlastní a jak prohlásil Démostenův předchůdce Isokrates, Řekové závodili nejen v rychlosti a síle, ale i ve slovech a myšlenkách.

Začalo to už v závodech, které se vázaly na náboženské slavnosti. Šlo o tři druhy :

- a) gymnické (tělocvičné)
- b) hippické ( dostihy )
- c) múzické ( v tanci, hudbě, básnictví a řečnictví )

Dějištěm bývaly Athény, Delfy a nakonec Olympia, což bylo důležité kultovní místo již v bronzové době a řecká tradice spojovala počátky her s bájným hrdinou Héraklem.

Seznam olympijských vítězů sahá až k roku 776 př.n.l. a od této doby se každé čtyři roky sjížděli do Olympie závodníci, kteří usilovali o získání odměny pro vítěze. Nejstarším závodem byl běh na jednu délku stadionu, později přibyl pětiboj (běh, skok, hod diskem, oštěpem a zápas), pěstní zápas, zápas ve volném stylu, běh se zbraněmi, závody čtyřspřeží a jízda na koni.

Není tajemstvím, že středověk antiku nepřevýšil a že nad vzděláním a výchovou bděla všemocná církev se svou scholastikou a dogmaty. Široké vrstvy obyvatelstva žily mimo vyšší kulturu i vzdělanost. Laicizace postupně dala větší prostor šlechtě, posléze měšťanstvu, což bylo patrné např. v literární tvorbě. Kultura každodenního života zahrnující styl bydlení, odívání, chování se stejně ale realizovala mimo církev.

Pro naše téma hry je patrně zásadní postava rytíře, jak se objevuje v prostředí jihofrancouzských feudálů od 12. století. Rytířem se mohl stát i neurozený muž zvláštním obřadem – pasováním, což bylo zároveň i slibem. Slibovala se zbožnost, statečnost, věrnost svému lennímu pánovi a ochrana slabých.

Právě rytířské turnaje se postupem doby stávaly rafinovanou hrou, kratochvílí. Turnaje sloužily nejen jako důležitá součást dvorských ceremonií a slavností, ale i jako cvičení a příprava ke skutečnému boji. Podobně tomu bylo i se zálibou v lovu. Fyzická zdatnost se snoubila s křesťanskou zbožností, která vyžadovala také chránit ženy. Změna nastává počátkem 15. století, kdy se po období úpadku rytířstva ve 13. a 14. století dostávají rytířské hry a turnaje opět do popředí zájmu. „ Patnácté a šestnácté století bylo charakteristické návratem starého rytířského ideálu do královských arén. Byl to však pouze ideál, který se v okleštěné podobě vracel mezi publikum. Rytíři už nebyli skutečnými rytíři,



ale spíše herci předvádějící různé reminiscence ze svého dříve reálného urozeného života (Němec, 2002, s.42).“

Ovšem jinak ve srovnání s životem antického člověka, který aktivně prožíval přítomnost, přichází křesťanství s názorem, že život nynější je jen přípravou na život posmrtný. Tělesno je puženo k hříchu, proto byla nekompromisně odmítána tělesná výchova a pohybové hry. To pro ty, kteří do rytířského stavu nepronikli.

Teprve renesance mění v rámci zdrcující kritiky scholastiky názory na výchovu a hru, proto se dostane nejen na dosud opomíjenou tělesnou výchovu. Slavný humanistický spis Erasma Rotterdamského Chvála bláznovství vybízí k novému způsobu výuky dětí hravým způsobem. Např. při potížích s poznáváním písmen navrhuje lákadla ve formě pamlsků, písmena se vyřezávají ze slonoviny, aby si s nimi děti mohly kdykoliv hrát.

Jiný autor Juan Luis Vives ( 1492 – 1540 ), přirovnávaný ke Komenskému, mluví o hře jako o dokonalém diagnostickém prostředku, který dává možnost pozorovat děti v jejich přirozených projevech, kdy se nepřetvařují. Věnuje zvláštní pozornost výchově dívek, kdy hra a různá cvičení se mají stát prostředkem výchovy budoucích kuchařek a hospodyněk.

Francois Rabelais (1494 – 1553) ve svém populárním obsáhlém spise Gargantua a Pantagruel uvádí mimo názorů často hodně kontroverzních, že výchova obra Gargantuy je nemyslitelná bez her. Vypočítává jich celý seznam, což slouží jako cenný doklad pro historii hry vůbec, protože mnohé z nich se dokonce dochovaly až do dnešní doby, ať už jde o hry dětské či zábavu dospělých. Jde o hry sportovní, zábavné, intelektuální, didaktické a sportovní hře není už vymezeno jen místo doplňku duševní činnosti. V hierarchii her postupuje výše.

Hra v pedagogické koncepci J.A.Komenského (1592 – 1670) byla přímou součástí jeho pedagogického systému. V jeho koncepci vyučování měla hra samostatný časový prostor. Použití hry taktéž členil dle věku a stanovil pravidla pro její používání. Téměř všechny jeho pedagogické spisy jsou s hrou velmi úzce spjaty. V zásadě dělí hru a její využití dvojím způsobem. Tím prvním je využití hry jako divadla, jako dramatického prostředku pro prezentaci např. historické látky. Tím druhým způsobem je využití hry pro cvičení a rozvoj ducha a těla, tedy jako didaktického prostředku.

Pro potřeby této práce zmíním ještě jednu podstatnou součást využití hry. A tou bylo jezuitské školní divadlo. Jezuitský řád byl v Čechách historií vždy spíše odsuzován. Faktem však zůstává, že jezuitské koleje byly v pobělohorském období největšími centry vzdělanosti. Jezuitská koncepce školního divadla v mnohém předběhla svou dobu. Dokonce sám Komenský si postesknul, že Jezuité si ve svém školním divadle vedou lépe než na školách českých bratrů. „Jezuitské divadlo bylo pozoruhodné i svou výpravou, která počítala s poměrně složitým technickým vybavením. Za povšimnutí stojí i četnost davových scén, v nichž vystupoval neobvyklý počet účinkujících. Tento detail nepochybně svědčí o jasných didaktických cílech těchto divadelních produkcí, které byly vedeny snahou, aby si zahrálo co nejvíce žáků, případně i ti, kteří byli méně talentovaní (Němec, 2002, s.54).“

V tuto chvíli naši stručnou procházku po dějinách hry ukončíme. Historie hry není podstatou této práce. A pro potřeby uvedení do tématu je předchozí stručný souhrn historie hry dostačující. V praktické části se na mnoho bodů budu nadále odkazovat. A pokusím se ukázat, jak moderní hry (moderní myšleno dobou vzniku, nikoli využitím moderní techniky) mají silné kořeny právě v nejstarší zdokumentované historii.

### **1.3 Hra jako výchovný prostředek**

Ve hře se utvářejí a rozvíjejí všechny stránky osobnosti dítěte, a proto patří mezi významný prostředek pedagogiky. Je nepostradatelná pro všestrannou, harmonickou výchovu. Hra by neměla být chápána jen jako zábava, je zdrojem vzdělávání a získávání nových poznatků. Při hře dochází k podpoře projevení názorů a emocí, k celkovému uvolnění, což je nezbytnou podmínkou pro sociální učení, k poznání sebe sama i druhých.

#### **1.3.1 Hra a rozumová výchova**

„Rozumová výchova (někdy označovaná pojmem vzdělání) si klade za úkol vštípit dětem vědomosti o přírodních a společenských jevech, rozvíjet jejich řeč a poznávací schopnosti (vnímání, představivost, myšlení, paměť) a přispívat ke kultivaci jejich osobnosti po stránce citové a volní (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s.36).“

Nezbytným prostředkem pro zajištění této výchovy je učení, které můžeme chápat dvěma způsoby. Jde o získávání vědomostí prostřednictvím organizované formy

vyučování, ale také o osvojování lidské činnosti a chování. Jedním z mnoha prostředků učení je i hra, která je typická pro předškolní věk ve smyslu převládající formy učení.

Rozlišujeme hry intelektuální (vypovídají o možnostech širokého uplatnění hry v rozumovém vývoji dítěte) a hry senzomotorické (podílí se na rozvoji smyslů).

Na rozumovém rozvoji dítěte se podílejí také mnohé hračky. Patří sem jednak hračky námětové, které přibližují dítěti okolní svět, jednak pomůcky a hračky, které rozvíjí duševní funkce. Nejstarší a nejrozšířenější hračky tohoto typu reprezentují šachy.

Dítě ke svému rozumovému rozvoji potřebuje takové hračky, které rozvíjejí všechny duševní funkce, zahrnují různorodé náměty. Jen s touto pomocí se hra stane hrou v pravém slova smyslu a směřuje dítě k lepšímu a hlubšímu poznání.

### 1.3.2 Hra a tělesná výchova

„Hra vyvěrá z biologické a psychologické podstaty dítěte a je jeho základní životní potřebou. Její uspokojování je nezbytné pro celkový zdravý vývoj jedince po stránce tělesné i duševní (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s.33).“

Dětská hra bezesporu patří ke složkám péče o zdraví, která je spolu s rozvíjením tělesného vývoje a pohybu součástí tělesné výchovy. Významná role stále náleží hrám pohybovým i sportovním, které podporují rozvoj pohybu i morálních vlastností. Zároveň dávají pocit uspokojení, radost a zábavu.

Pro děti předškolního a školního věku je určena nepřeborná řada pohybových her, ať již chůze, skok, běh, či závodivé hry apod. Sportovní hry a sport se stává významnějším s přibývajícím věkem. Pomocí pohybových hraček a různým tělovýchovným náradím dochází k rozvoji pohybové aktivity. Důsledkem přirozených pohybů při hře dochází k působení na činnost jednotlivých orgánů (srdce, plíce, krevní oběh, látková výměna), rozvíjí se síla, vytrvalost, rychlost i obratnost.

### 1.3.3 Hra a mravní výchova

Prostřednictvím mravní výchovy dochází k tvorbě morálních citů, charakterových vlastností a návyků chování. Člověk je následně schopen řídit se a dodržovat mravní normy společnosti a adekvátně hodnotit lidské jednání, včetně svých vlastních činů. Hra patří mezi jeden z prostředků mravní výchovy, a to již v předškolním věku. Nemusí jít však

pouze o vliv kladný. V některých případech jde i o vliv záporný, a to v těch případech, kdy se hraje falešně, nebo jde o podvádění. Kladný účinek je projevem takové hry, kde jsou dodržována předem stanovená pravidla, vznikají přátelské vztahy mezi dětmi, jedinec bere zřetel nejen sám na sebe, ale na skupinu jako celek a je akceptována zásada rovnoprávnosti.

Nejvýznamnější vliv hry tkví v tom, že pomáhá dětem začlenit se do kolektivu. Postupným dospíváním a vyzríváním dítěte dochází ke změnám charakteru hry, což se odvíjí od toho, jak se dítě začleňuje do širšího společenského prostředí.

„Hra dětí mladšího školního věku se vyznačuje přesnějšími pravidly, ale je to stále hra dětská, která nemá ani přísnou kázeň, ani veřejnou kontrolu. V dospívání nabývá hra převážně kolektivního charakteru a postupně se stává hrou sportovní, v níž jsou tělovýchovná pravidla spojena s kolektivním zájmem a herní disciplinou (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s.39).“

Výskyt konfliktů při hře nemusí vždy představovat záporný vliv v socializačním procesu. Především jde o konflikty způsobené výskytem nových situací, které děti směřují k nápravě vzájemných vztahů. Morální prvek je obsažen v každé hře. Záleží na každém z rodičů, pedagogů, vychovatelů, aby podporovali právě to, co je ve hře dítěte správné a dobré.

#### 1.3.4 Hra a estetická výchova

„Estetickou výchovou rozumíme záměrné utváření estetického vztahu k přírodě, společnosti a umění (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s.41).“

Patří sem nejen prožívání krásy, ale i jiné estetické kvality, kterými mohou být vznešenost, tragika, ošklivost, komika apod. Dítě ve školním, ale i předškolním věku si vymýšlí nejrůznější činnosti, které následně ovlivňují tříbení jeho estetického vkusu, rozvíjí se estetické citění, stejně tak i tvořivé schopnosti. Děti se učí zpívat, recitovat, kreslit, tančit, vnímat krásu, která je obklopuje – to vše prostřednictvím estetické výchovy. Úzký vztah hry a umění, hry a krásy, hry a tvořivosti dostává hru do těsné blízkost právě k estetickým činnostem.

Umění i hra jsou schopny dát člověku silný prožitek, čímž je odstraněno vnitřní napětí a docíleno duševní rovnováhy. Existují celé oblasti her, kde se umění a hra úzce

propojují. Jsou to hry s říkadly, se zpěvem, dramatické hry, hry s hudebními hračkami a nástroji, atd. „Zážitky krásy ve hře jsou vázány také na estetickou kvalitu hraček a celého herního prostředí. Hračky působí na dítě esteticky svým tvarem, barvou, materiálem, zvukem a funkční bohatostí (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s.43).“

### 1.3.5 Hra a pracovní výchova

„Cílem pracovní výchovy je utvářet kladný poměr k pracovní činnosti i jejím výsledkům, poskytovat teoretické vědomosti i praktické dovednosti a vychovávat charakterové vlastnosti, cenné z hlediska pracovní morálky (čestnost, píle, svědomitost, vytrvalost, kázeň) (Mišurcová, Fišer, Fixl, 1980, s.44).“

Práce má vliv na rozvoj osobnosti člověka, je zdrojem materiálních a kulturních hodnot. Mezi prací a hrou existuje vzájemný vztah, proto má hra své uplatnění i v pracovní výchově. Rozdílnost mezi nimi je dána tím, že práce představuje činnost reálnou, podněcovanou vědomím povinnosti, která přináší užitečný efekt. Na druhou stranu hra zastupuje činnost symbolickou, podněcovanou pocitem spontánnosti a dobrovolnosti, má význam sama o sobě, je samoučelná. Dítě při hře získává základní pracovní dovednosti (vztah ke hře, zaujetí, apod.), které se pak kladně projevují v pracovní činnosti.

Vzájemné ovlivnění hry a práce lze pozorovat již od dětství. V předškolním věku je dominantní činností hra. S přibývajícím věkem si však dítě začíná uvědomovat rozdílnost hry a práce. Významnou činností se stává učení, hravých prvků ubývá, začínají převládat prvky pracovní. Příkladem hračky, která přibližuje dítěti svět lidské práce a zároveň rozvíjí manuální zručnosti je stavebnice. Roční děti si stavějí zprvu dvě kostky na sebe, později složitější stavby až přechází k nejrůznějším technickým modelům.

## 1.4 Hračka

Jednou z nejvýznamnějších podmínek hry je hračka, která má svůj převládající význam zejména u mladších dětí. Hračka je nezbytnou součástí hry. Vhodně zvolená hračka rozvíjí fantazii, tvořivost, schopnost navázat kontakt a naučit se spolupráci, schopnost uplatnění vlastních nápadů, rozvíjí myšlení, ale také umění samostatně se zabavit. Hračky jsou bezesporu součástí materiálního prostředí a tím vlastně poukazují na

způsob života společnosti i na její celkovou civilizační úroveň. Mohou vyjadřovat vztah dospělých k dětem v různém časovém úseku.

“Podle současných hledisek má hračka přinášet nejen radost a citové uspokojení, ale musí odpovídat i hygienickým, pedagogickým a estetickým požadavkům. Dalším požadavkem je variabilita hračky (Pávková, Hájek, Hofbauer, Hrdličková, Pavlíková, 2002, s.90).“ Z hygienického hlediska jde především o hračky pro menší děti, materiál i způsob výroby musí odpovídat bezpečnostním normám a věku dětí. Pedagogickým požadavkem se rozumí to, že dítě prostřednictvím hračky získává nové poznatky a obsahově souvisí se zkušenostmi dnešních dětí. Pokud jde o estetický požadavek, hračka by měla rozvíjet vkus a cit pro krásu.

Hračka, která neodpovídá těmto důležitým požadavkům, není vhodná ani po výchovné stránce. Také kvalitní hračka nemusí být vždy tím nejvhodnějším řešením, když nemá souvislost s věkem nebo druhem hry. K nejčastějším chybám dnešních hraček patří nevyhovující umělecké ztvárnění. Závažnou chybou hračky je její malá trvanlivost, což dítěti znemožňuje běžné zacházení a je narušen rozvoj vztahu dítěte k materiálním hodnotám. Za nevyhovující jsou považovány hračky, které nerozvíjí fantazii, tvořivost, nemotivují dítě k přemýšlení, ačkoliv jde většinou o hračky velmi atraktivní a drahé.

Hraček by nemělo být málo, avšak ani mnoho. Pokud dítě hračky nemá, nebo jich má jen málo, nemůže se dostatečně rozvíjet. Opak, příliš mnoho hraček, však také není tím nejvhodnějším řešením. Dítě pak o hračky ztrácí zájem, neváží si jich, a to může vést až k jejich rozbíjení. Má-li mít hračka výchovný význam, musí děti vést k tomu, aby si hraček vážily, chránily, s hračkami si opravdu hrály, aby každou započatou hru vždy dokončily, rozvíjely své kolektivní cítění, ale také aby se dítě naučilo po hře hračku uklidit na své místo.

„Hračka má působit na rozvoj všech složek dětské osobnosti, tj. na rozvoj hrubé i jemné motoriky, smyslového vnímání, myšlení i řeči, citů, vůle, sociálních vztahů i povahových rysů (Damborská, Koch, 1969, s.36).“

Při třídění hraček se bere zřetel na různá hlediska. V souvislosti s vývojem člověka se jedná o hračky pro věk předškolní, mladší, střední a starší školní věk. Toto rozlišení však není tak úplně vyhovující, poněvadž neuznává individuální odlišnosti mezi dětmi a mezi pohlavími. Dalším hlediskem může být třídění podle druhu her na hry námětové,

dramatizující a konstruktivní. Z pedagogicko-psychologického pohledu rozdělujeme hračky podle druhu rozvíjené funkce ( např. paměť, pozornost, představivost).

Nicméně moderní doba a čím dál více technologiemi vybavené hračky přesnému rozdělení hraček příliš nepřispívá. Často se jedná o kombinace různých typů, které však bohužel většinou mají jen malé použití a velmi rychle dítě omrzí. Fenomémem dnešní doby je pak především počítačová hra ve všech svých formách, která pronikla už i do mobilních telefonů a tedy snad ke každému dítěti školního věku. Dnes již není běžné, aby si dítě hrálo s kamarády na písku či na hřišti, ale sedí doma u počítače a hraje počítačové hry. V praktické části si ukážeme několik možností, jak podstatu počítačové hry převést do hry v přírodě či doma s kamarády. Ukážeme si, jak dětem prezentovat kouzlo skutečné interakce.

## 1.5 Fenomén pohádky

Pohádky provázejí celé generace dětí i dospělých od narození a dětství bez nich by bylo neúplné, chudší. Pohádky děti baví, rozvíjejí jejich fantazii a hrají důležitou roli při utváření osobnosti. Člověk je během svého života povětšinou utlumován, ať už starostmi rodinnými či pracovními. Pohádky však dovedou pomocí jasných symbolů duši člověka a zejména duši dítěte rozjasnit, pozvednout. Pohádka umí být velmi účinným nástrojem, pokud chcete dítě něčemu novému naučit. Stačí implementovat danou věc do pohádkového prostředí, předvést na kladném hrdinovi správné či nesprávné chování a úspěch je zaručen. Navíc je tento způsob určitě příjemnější než věčné napomínání nebo vyhrožování.

Klasické pohádky existují napříč hranicemi, takže jde o univerzální příběhy, díky kterým děti vyslechnou (a později si i přečtou) to, co poslouchaly generace jejich předků, seznámí se s jejich mravním étosem a nezavrhnou myšlenku, že dobro přece jen zvítězí nad zlem, i když to občas dlouho trvá.

V nových moderních umělých pohádkách se objevují příběhy podobné a základní archetypální typy (moudrý stařec, chytrý Honza, panna, princezna, čarodějnice, matka, macecha atd.) jsou pouze v jiném „oděvu“, v jiné slupce. Tak zahájil i Tolkien bohulibou pout, když pro své děti začal na základě znalostí středověkých eposů vytvářet Hobita. Pokračování už známe. Tedy starší děti ochotné číst sahají právě po této fantasy literatuře, kterou někteří pseudointelektuálové tak rádi shazují. Fantazie, její probouzení,

pak je to naprosto v pořádku. Navíc jde o most, který nás zavede na cestu k sobě samému. Jako lidičky z Hobita bychom také rádi mír a veselí. Ostatně trilogie Pán prstenů je dnes vnímána jako magický protiklad konzumní společnosti a uspěchaného světa.

Dnes máme nespočet možností porovnávat pohádkovou filmovou a televizní produkci českou s výtvyry světovými. V tomto ohledu se nemáme za co stydět. Naopak. Nevkusné, ukřičené komiksy mohou těžko konkurovat něžným a citlivým českým večerníčkům včetně interpretace hlasové, do níž jsou zapojeni naši špičkoví herečtí interpreti.

## 1.6 Divadlo

Theatrum mundi a v něm jen herec? Nejsme jimi tak trochu všichni a pouze on je interpretem jiných rolí častěji, ba mnohdy denně? Není na něj díky tomu pak více vidět a my diváci si ho s rolí ztotožňujeme až nezdravě?

„Ze všech umění, která představují člověka, je herectví jediné, jež k tomu užívá materiálu s předmětem shodného. Sochařství zobrazuje hmotného člověka kamenem nebo kovem, malířství upotřebuje k tomu konci plátna a barev, jimiž zachytí viditelný jeho zjev; básnictví konečně popisuje jej slovy a na nás je, abychom si jej představili ve své fantazii. Jediné herectví podává člověka zase člověkem, a to živým. Herec není ovšem totožný s dramatickou osobou, již představuje, ale jeho oblek i maska snaží se nám namluvit, že je tomu tak (Zich, 1986, s.317).“

Nestojí i učitel na malé scéně, která ne vždy dosáhne komorního dojmu a čas na ní tedy neplyne klidně a bezproblémově?

Máme však i herce dřevěné – loutky, maňásky, dosud nám nevymřeli schopní kreslíři a animátoři pro výše zmíněné laskavé večerníčky.

Zastavíme se teď u loutkového divadla, do kterého malé dítě přivedeme patrně dřív a jaksi zkušebně, abychom odhadli jeho reakce před vstupem do divadla opravdového. Bohužel časy, kdy bylo možné malé loutkové divadlo zakoupit dětem domů či do mateřské školy, jsou téměř nenávratně ztraceny. Výjimečně lze zakoupit v obchodech umělecky laděných jednotlivé kusy loutek, nepochybně esteticky na úrovni, ale finančně málo dosažitelné. Na kolonádách, zámeckých schodech atd. pak vévodí při vší úctě k Josefu Skupovi Spejblové, Hurvínkové a Máničky. Obrovská škoda, vždyť tento typ divadla bavil



a vychovával malého diváka déle než od dob národního obrození. Loutkové divadlo vyrostlo z lidové tradice.

To je fakt jistě pozitivní a určitě bychom dnes neposuzovali materiální kvalitu loutek podle toho, zda je vytvořil známý výtvarník ten či onen. Jisti si bohužel můžeme být tím, že zaostala hluboce za svou dobou textová část loutkové produkce. S jistou nadsázkou lze hovořit pořád ještě o národním obrození a posunout se téměř do 19.století.

Šikovní rodiče nelitují námahy a děti mohou obstarat maňásky a jejich prostřednictvím podobně jako v pohádkách simulovat situace, které je s dětmi doma potřeba řešit.

Pak přijde ta slavnostní chvíle, kdy dítě obleče něco nezvykle slavnostního, protože se jde poprvé do opravdového divadla. A je-li volba rodičů správná, už je zasaženo šípem téměř Amorovým. Protože – přiznejme si – kdo z nás nezatoužil hned v raném dětství si vystoupení na scéně sám vyzkoušet, být princeznou, švarným rytířem či kouzelníkem.

Jenže tu je na místě další povzdech. Současná vzdělávací politika pedagogů je natolik nekonceptní, zmatečná a pro učitele vyčerpávající, že jen zázrakem se najde škola, která žáky zapojí do dramatického kroužku s finální produkcí na scéně a pro veřejnost alespoň rodičovskou. Stejně tak skomírá amatérské divadlo na venkově a ve městech je záležitostí spíš mladých nadšenců, kteří vůbec nemají na růžích ustláno. Škody na venkově v tomto ohledu jsou srovnatelné s bezhlavým rušením malotřídních škol.

## 2 HRA VE VÝVOJI ČLOVĚKA

Kdo všechno si hraje? Právě že všichni a v každém věku. Děti, zvířecí mláďata, stejně tak dospělí lidé a zvířata. Ne nadarmo se říká : „Kdo si hraje, nezlobí“.

Hry raného dětského věku trénují důležité senzomotorické funkce (ostatně nejlepším příkladem je už při vyčleňování člověka ze světa zvířat využití palce ruky pro správné uchopení předmětů). K této zárodečné formě přistupuje experimentace, tedy zvidavá manipulace s věcmi (tolik náročná na pozornost rodičů s ohledem na možné úrazy). V druhém roce života nastupují fikční hry, jejichž fundamentem je nápodoba.

Hry starších dětí „na někoho“ umožňují pochopit role sociálního okolí ( hry na pana doktora, paní učitelku, samozřejmě hlavně na maminku a tatínka atd.). Teprve poté nastupují první formy her s pravidly.

Z jiného hlediska si všímáme toho, že si dítě hraje samo, pak si hrají děti vedle sebe a nakonec spolu.

Vstup do školy má být provázen didaktickými hrami, které jsou ideálními pomocníky řízeného učení. Zanedbatelná není ani kvalitní mimoškolní výchova, protože ne všechny děti se po skončení vyučování mohou odebrat domů. Přichází družina, nejružnější typy zájmových kroužků, vytvářejí se sportovní družstva, party apod.

Existují také rozdíly mezi zájmy obou pohlaví, protože chlapečci už mají tendenci vystupovat v typicky mužských rolích a děvčátka napodobují spíše dění v domácnosti, čímž není samozřejmě řečeno, že by neexistovaly hry společné.

Jako každá lidská činnost prochází určitými etapami dle vývoje a věku jedince, tak také hra se s dospíváním člověka mění.

První stádium vývoje končí mezi 5 – 6 rokem života dítěte a bývá označováno jako stádium domácího hraní nebo také obdobím hraček. Toto období je charakteristické tím, že se hra dítěte neustále mění. Dochází ke změnám v oblasti vztahu dítěte ke hře jako takové, ale i ke změnám, které se týkají vztahu k hračce. Z původní svérázné, osobité hry dítěte se pomalu stává kolektivní hra dětí. „Zatímco u menších dětí určují hračky obsah hry, jde ve starším věku již o cílevědomější hru – dítě má mnohem náročnější požadavky na realnost hračky, chce, aby se hračky co nejvěrněji podobaly skutečným předmětům (Ducháčková a kol., 1983, s.135).“ V tomto stádiu je dítě nejspokojenější pokud si hraje samo, s vlastními

hračkami, nemusí se s nikým dělit o hračky a půjčovat je. Má k nim až vlastnický vztah, není schopno se od hraček odloučit, někdy s nimi chodí i spát. Tuto situaci zažívá téměř každé dítě, na tom není nic špatného, ani divného. Je však velmi důležité, aby tento vztah k hračkám nepřešel až do stádia sobectví, ale právě naopak, dítě si musí postupně zvykat na společné hry. Ideální situací je hra ve dvou, kde má dominantní pozici ve hře některé starší dítě a hru tím někam směřuje. Dítě se zároveň učí podřídit své vlastní zájmy zájmům společným. Nesmírně důležité pro toto období je vhodný výběr hraček, aby byl umožněn správný rozvoj osobnosti dítěte

Druhá etapa rozvoje her je ukončena kolem 11.-12. roku. Je charakteristická přechodem od hraček a hraním si doma ke skupinovým hrám, které se odehrávají převážně venku – na louce, dvoře, na hřišti, apod. V dnešní době pak také značný rozvoj tzv. online her na počítači. Tyto hry mají vést k rozvoji zručnosti, pohybových schopnosti, komunikace. Vznikají umělé herní sociální vazby (indiáni vs. kovbojové apod.). V tomto období by hra měla především směřovat děti k napodobování činnosti dospělých, zároveň by však měla směřovat k rozvoji tělesné schránky.

Třetí etapa probíhá v období dospívání dítěte. Hra jako taková ztrácí své „dětské“ kouzlo fantazie a zaměřuje se především na soutěživost ve sportovních činnostech. V tomto období by hra měla především rozvíjet paměťové schopnosti a taktéž rozvoj tvořivosti a představivosti. Příkladem mohou být stolní deskové hry, sportovní hry s různými úkoly apod.

Podstatné však je, že hra v každém období vývoje dítěte tvoří podstatnou část jeho života. Je proto nutné dítě podporovat v hraní, podporovat jeho nápaditost a tvořivost a pomocí her rozvíjet dětskou soutěživost, vztahy s okolím, fantazii. Právě na vytváření silných sociálních vztahů, vysoce kvalitní interakce a rozvoj fantazie, představivosti a kreativity dítěte mají vliv dlouhotrvající, často několikadenní hry, jež budou převážným předmětem praktické části této práce.

## 2.1 Měkké a tvrdé hry

Hra jako taková má mnoho kritérií a možností, jak ji členit, řadit do kategorií, skupin a podskupin. Pro potřebu této práce však použijí jednoduché a přitom značně vypovídající dělení her dle Bohuslava Blažka (1942 – 2004). Toto dělení se vztahuje na

zcela základní herní principy hry samotné a především pak na volnost a možnost kreativity, kterou hra buďto umožňuje, nebo neumožňuje. Pro pořádek si uveďme toto dělení a jednotlivé body, podle kterých můžeme hru do jedné či druhé skupiny zařadit:

#### Tvrdé hry

- Výhra je účelem hry
- Hra neumožňuje/nepřipouští diskuzi o pravidlech
- Herní situace/prostředí je umělé, předdefinované, dopředu vytvořené
- Hra má přesně vymezený prostor a čas

#### Měkké hry

- Účelem je samotné hraní, nikoliv výhra
- Pravidla mohou a jsou v průběhu hry předmětem diskuse
- Hra simuluje jak každodenní, tak ryze smyšlené situace/světly
- Hra může být provozována téměř kdekoliv

Pokud bychom si měli uvést příklady z obou dvou kategorií, tak takovým typickým příkladem hry tvrdé je například Člověče nezlob se. Tedy hra, jejíž účelem je výhra (pokud někoho vysloveně nebaví stále házet kostkou a pohybovat barevnými figurkami po přesně stanovené dráze), má jasná pravidla i herní prostor, zcela přesně vymezené herní situace a dá se poměrně přesně odhadnout i čas, který se hrou dá strávit.

Typickým příkladem z druhé kategorie, tedy z kategorie her měkkých, je Dračí doupe (český ekvivalent Advanced Dungeons and Dragons). Tato hra je zcela typickým příkladem hry, jejíž účelem je samotné hraní, kde je možné a dokonce nutné diskutovat o pravidlech, hry která se odehrává v prostředí a světě, který si hráči sami vymyslí a postupně upravují, a to i svými činy v herním světě. A také příkladem hry, která může být hrána v podstatě kdekoliv a nepotřebuje žádné velké vybavení a technické pomůcky. Pro pořádek uveďme ještě dva příklady. LARP (dřevárny) a Mafie.

Právě rozbor těchto tří typických zástupců měkkých her budou předmětem praktické části této práce.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 MĚKKÉ HRY V PRAXI

V závěru teoretické části jsme si popsalí rozdělení her na tvrdé a měkké. Předmětem praktické části této práce bude především rozbor tří význačných zástupců měkkých her, kteří mají jedno společné – jsou v podvědomí a ve známosti jen malé, úzce profilované skupiny lidí a jsou téměř zcela opomíjeni jako prostředky pro pedagogické působení.

V praktické části této práce se zaměříme u každého ze zástupců měkkých her na popis samotné hry, přípravu hry, stručná pravidla a možné využití a uplatnění této hry v praxi sociálního pedagoga.

Nutno poznamenat, že na toto téma jsem nenašla žádnou odbornou literaturu. Mé znalosti z této oblasti jsou získány pouze mou velmi dobrou znalostí těchto her a také skupin nadšenců a propagátorů, kteří se snaží, aby tyto hry zaujaly důstojné místo v portfoliu her dětí a mladé generace. Skupin nadšenců, kteří stále ještě věří, že kombinace přírody, přátelství a fantazie může vyplnit volný čas kvalitněji než počítačové hry a televize.

#### 3.1 LARP

LARP neboli Live action role-playing game je typickým zástupcem měkkých her. Krom toho je však typickým zástupcem ještě jedné skupiny her, a to her s dlouhou herní dobou, často rozdělenou na několik dní. Právě dlouhotrvající hry zanechávají v paměti a myslí dětí nerasmazatelné zážitky, které mohou být za pomoci kvalitního pedagogického vedení impulsem k formování osobnosti dítěte. K tomuto tématu se však vrátíme v kapitole, ve které si rozebereme praktické využití LARPU v pedagogice.

Teď si tedy sdělme něco o LARPU. Volně přeložen z anglického originálu by název zněl asi takto – skutečné hraní her v hlavní roli. Tento překlad je však zavádějící. Přesněji vyjádřeno znamená LARP hraní rolí, které hrají živí lidé stejně tak, jako například na divadle. Dokonce se nabízí možnost přirovnání k improvizacímu divadlu známému spíše jako *commedia dell'arte*.

V LARPU tedy hráč představuje skutečně hranou postavu a jeho činy mají přímý důsledek na průběh hry samotné. Jinými slovy řečeno, hráč je svou postavou, žije její život

a za využití fantazie se vžívá do své role. Není zde tedy jisté odosobnění, které je typické pro stolní hry na hrdiny typu Dračí doupe. Hráčovo jednání, chování a skutky jsou tedy v LARPU brány jako chování jeho postavy a součástí děje či reakce na něj.

LARP samotný je dělen na mnoho kategorií. Nejzákladnějším dělením je však právě míra plavidlové tolerance na dějové chování a mimodějové chování. V praxi je tedy možno říci, že u některých her je dějové chování omezeno dobou vymezenou časem, který určují pravidla hry a u některých her je možné z charakteru „vystoupit“ jen ve zcela výjimečných případech, která taktéž přísně vymezují pravidla.

Aby však nedošlo ke zmýlce. LARP je hrou zcela volnou. Pravidla jsou většinou rámcová, omezují se na určování herního systému, světa ve kterém se hra odehrává, soubojového systému a taktéž systému sociálního. V těchto stanovených mantinelech má hráč možnost vžít se plně do svého charakteru a, nadneseně řečeno, začít žít alespoň na krátkou chvíli, zcela jiný život.

### 3.1.1 Fantasy LARP aneb Dřevárny

Již zde padla zmínka o dělení LARPU do různých kategorií a skupin. Je možné LARP dělit dle žánru (fantasy svět, svět sci-fi či děj odehrávající se na reáliích skutečné historické události) či dle systému (skutečný boj či boj symbolický). Každá z těchto kategorií a skupin je však svou ideou stále plně svázána s původní a výše popsanou ideou LARPU.

Pro zjednodušení se tedy dále budu zabývat v České republice nejrozšířenější variantou, a tou je fantasy svět spojený s reálným bojem hráčů. Pro tuto kategorii LARPU se už dokonce lidový název „dřevárny“ stal ustáleným pojmem. Proto jej budeme používat i my.

Nejdříve něco málo k historii dřeváren. Jejich počátek se datuje začátkem devadesátých let minulého století a je pevně spjat s prvním vydáním stolní hry na hrdiny Dračího doupete (tato hra bude rozebrána v samostatné kapitole). První dřevárny tedy byly značně poplatné právě systému Dračího doupete a jednalo se vesměs o hru s účastí jen několika málo jednotlivců, tvořících malé skupiny a plnící úkoly připravené organizátory.

Na opačné straně těchto her stály velkolepé a ryze bitevní projekty, jejichž jediným smyslem bylo za účasti co nejvyššího počtu účastníku převést do světa dřeváren nejznámější bitvy z fantasy literatury, např. z Pána prstenů či Conanova světa.

Teprve s nástupem internetu spojeným s rozšířením skupiny hráčů dřeváren přichází první hry, které nestaví svůj děj ani na prvcích stolních her na hrdiny, ani na hromadných bitvách dvou soupeřících stran. Na přelomu tisíciletí se objevují první dřevárny, které mají vymyšlen a vytvořen zcela vlastní herní svět (i když více či méně podobný známým reáliím historické či fantasy literatury), obsahující fungující sociální systém, rozčlenění vládnoucí kasty, kasty podřízené a kasty vojenské, hry, kde je umožněno uzavírat pakty, cíle dosahovat jak bojovou, tak diplomatickou či třeba vyděračskou formou. Tedy hry, dávající hráči v předem předpřipraveném světě naprostou volnost, rozvíjející jeho fantazii a představivost, vytvářející nové sociální vazby a hry kladoucí důraz nejen na šermířské či lučištnické schopnosti hráče, ale především na jeho schopnost „hrát si“.

### 3.1.2 Dřevárny a jejich příprava

Jak jsme si již řekli, dřevárny se odehrávají ve smyšleném fantasy světě. Typickým příkladem je svět vytvořený a popsáný J.R.R. Tolkienem v trilogii Pán prstenů. Herní svět tedy není omezen skutečnou historií našeho světa, je plně flexibilní a záleží jen na organizátorech samotné hry, jaký herní svět a systém zvolí a jaké prostředky použijí k samotné tvorbě hry.

Popišme si tedy přípravu a průběh dřevárny na fiktivním příkladu. Řekněme, že organizátoři se shodnou na následujících výchozích parametrech:

- Herním systému
- Herním světě
- Soubojovém systému a zásahových plochách
- Místě a času konání hry
- Rozdělení organizačních činností
- Způsobu a místu prezentace hry v médiích (v drtivé většině internet)
- Počtu účastníků (může být i varianta hry bez omezení počtu účastníků)



Po této shodě začíná podrobný rozbor jednotlivých témat a nastínění všech možných variant, které se mohou při dřevárně objevit, ať už se jedná o výraznou změnu děje hry či nutný zdravotnický zásah. Po sepsání všech úkolů, které je třeba splnit a osob určených za jejich plnění, začíná samotná příprava hry kostýmy počínaje a zajištěním tábořiště konče.

Obvykle den až dva dny před započatím hry přijíždí organizátoři (i zde zapracovala lidová tvořivost a výraz organizátoři byl parafrázován na orgy) a připravují tábořiště a herní prostor pro samotnou hru. Tato příprava spočívá především v:

- Přípravě ohnišť, prostoru pro stanování a nádob na odpady
- Přípravě hlavního herního stanu organizátorů
- Označení herní plochy (les, louka) – vyznačení podstatných míst pro samotnou hru (města, tvrze, lazarety, místa pro speciální úkoly atd.)

Typická třídní dřevárna pak probíhá následovně. První den (obvykle pátek) se v odpoledních hodinách provádí schvalování zbraní a zbrojí, registrace hráčů, rozdělování speciálních postav, zkoušky pro různá povolání (válečník, mág, zloděj atd.). Bývá dobrým zvykem také připravit pro účastníky večerní dovednostní soutěže či arénu, ve kterých mohou hráči získat určité formy bonusů pro budoucí hru.

Druhý den začíná samotná hra. Hra zaměřená více na sociální interakci než na samotný boj je obvykle zahájena divadlem, za účasti organizátorů, někdy i hráčů, které účastníky uvádí do děje. Po divadle si určení organizátoři a vedoucí postavy ze strany hráčů (generálové, starostové, cechmířtři atd.) začnou organizovat své skupiny hráčů dle více či méně svazujících pravidel hry a nastíněného děje. V celém dalším průběhu hry se pak snaží jednotlivci a skupiny docílit dílčích úspěchů pro vrchol celé dřevárny, kterou je finální konfrontace stran dopředu vytvořených, či vzniklých diplomatickými jednáními v průběhu hry samotné.

Finální konfrontace je opět možná jednak ryze bojovou metodou, tak metodou porovnávání získaných výhod, výsad a privilegií, tak i kombinací obou dvou metod (nejčastěji využíváno). Po ukončení hry je opět obvyklé závěrečné divadlo ze strany organizátorů, které vizualizuje důsledky herních činností jednotlivých frakcí.

### 3.1.3 Hra Dřevárna jako pedagogický nástroj

V předchozí kapitole jsme si popsali dřevárnu jako dlouhodobou hru, vyžadující poměrně náročnou organizaci a koordinaci. Je však nabíledni, že tak jako profesionálně připravené dřevárny, je možné připravit pro určitou skupinu dětí či žáků hru, v mnohem menších a úspornějších rozměrech. Nabízí se například srovnání s profesionálním divadlem a divadlem amatérským.

Nyní jsme si tedy řekli, že i dřevárnu či LARP obecně, je možno využít i v běžné praxi pedagoga. V čem však tví kouzlo LARPU? Je to hra, která velmi silně rozvíjí kreativitu dítěte. Uvedme si na příkladu. Řekněme, že pedagog zasadí hru do světa řeckých bájí a pověstí. Nastíní dětem dobové reálie, připraví jim základní pomůcky pro tvorbu kostýmů a pomůcek (krep papír, barvy, kousky látek apod.). Za jeho účasti si děti samy vytváří kostýmy, co nejvíce podobné jejich charakterům, které se rozhodnou ve hře ztvárnit. Kreativitu dětí však rozvíjí i hra samotná. Jsou nuceni přemýšlet nad možnostmi dosažení cíle a reagovat na změny ve hře způsobené ostatními hráči. Pedagog v této chvíli působí jako koordinátor a svou aktivní účastí (v našem případě se nabízí postava vládce bohů Dia) udržuje hru v jím určených mantinelech.

Krom kreativity jsou tu však další pozitivní stránky. V dřevárnách je zcela nutná komunikace. A to komunikace v jiných rolích a s jinými charaktery, než se dítě může setkat v běžném životě. Také je zde možnost tréninku vzniku a realizace sociálních vazeb, ať už spontánních, či prostě vyvolaných potřebou hry a dosažením cíle. A jistě by se našlo mnoho jiných pozitivních stránek LARPU.

Využití dřeváren je tedy velmi široké. Od zpestření náplně škol v přírodě, po práci ve volnočasových klubech mládeže, až po využití v práci s problematiku a hůře přizpůsobivou mládeží. Největší kouzlo dřeváren totiž tkví v jediném. Dokáží svou škálou neomezených možností a svou neobvyklostí a zábavností děti zaujmout a zájem dětí si udržet.

### 3.1.4 Hra Dřevárna – pro a proti

Kladnou stránkou této hry je především pohyb hráčů v přírodě. Dalším kladem je její rozmanitost, rozvoj rukodělné zručnosti při výrobě herních kostýmů a zbraní, rozvoj kreativity, taktického a strategického uvažování dětí, rozvoj komunikace.

K nevýhodám pak patří především závislost na počasí a na roční době. Další nevýhodou je náročná organizace a koordinace celé hry a vznikající rizika poranění spojená s pohybem hráčů ve volné přírodě. Další nevýhodou je občasná stereotypnost hry v případě, že selhává organizace či není vymyšlen dobrý herní systém. V neposlední řadě je k nevýhodám nutno počítat vybavení a prostředky, které hráči potřebují pro vytvoření kostýmu a zbraní a organizátoři pro zajištění chodu hry.

### 3.2 Dračí doupě

Hra Dračí doupě se stejně jako LARP řadí jak mezi hry s dlouhou herní dobou (oproti LARPU podstatně delší herní dobou), tak mezi tzv. hry v hlavní roli, neboli role-playing games. Stejně tak je typickým představitelem měkkých her, a to snad ještě více než právě LARP.

Podstatou Dračího doupěte je hra smyšlené, dle základních pravidel vytvořené, postavy z fantasy světa. Celý příběh hry, svět, nestvůry i drobné lokace během hry (hospody, jeskyně, cesty) a situace, které se na nich odehrávají, připravuje tzv. Pán jeskyně. To je v podstatě režisér představení, ke kterému si napsal velmi rámcový scénář. Kouzlo Dračího doupěte totiž spočívá v tom, že ač si Pán jeskyně dopředu připraví jakýkoliv děj, je jen na hráčích, zda budou akceptovat nenápadně nastraženou návnadu v podobě honby za legendární zbrojí bájného válečníka, pokladem starodávných trpaslíků či budou chtít odhalit pletichy místního rychtáře.

Právě zcela neomezený prostor pro fantazii a skutky hráčů je na Dračím doupěti tím největším lákadlem. Je skutečně jen na hráčích, co s dějem, nápady a herními událostmi, připravenými Pánem jeskyně provedou. Mohou si vytvořit vlastní dějovou linii a nutit tím Pána jeskyně k improvizaci, mohou se začít chovat nepředvídatelně, může se jim začít nadmíru dařit nebo mohou mít taktéž velkou smůlu. Pán jeskyně může připravit krásnou, složitou a hádanek plnou jeskyni, na jejímž konci bude na družinu dobrodruhů čekat bájný poklad, ale družina nerozluští první jednoduchou hádanku. A co teď? Ano, právě nutnost improvizace a kreativity je velkou pozitivní stránkou Dračího doupěte.

### 3.2.1 Historie Dračího doupěte

Prapůvod Dračího doupěte sahá do roku 1974, kdy byl v americkém nakladatelství Tactical Studies Rules vydán první sešit s pravidly hry jménem Dungeons & Dragons. Tvůrcem těchto prvních pravidel stolních role-playing games byl Gary Gygax, který čerpal inspiraci především ze starších deskových her s bojovou, především pak s fantasy tematikou. Je tak považován za zakladatele moderního RPG (role-playing game) a MMORPG (Massively-multiplayer online role-playing game) průmyslu.

Tato hra je dodnes hrána především ve Spojených státech amerických, a to i přesto, že již dávno je na světě reedice s názvem Advanced Dungeons & Dragons. Přesto se díky jednoduchosti a srozumitelnosti pravidel k této hře řada hráčů vrací a je také vítaným startem pro hráče začínající.

Vraťme se však k Dračímu doupěti. Jeho vznik je datován rokem 1990, kdy nakladatelství ALTAR vydalo první verzi pravidel Dračího doupěte – pravidla pro začátečníky. Toto vydání bylo v jednoduchém sešitu formátu A4, bylo plné chyb, nepřesností, nelogických návazností jednotlivých pravidel a plné nepřekrásných obrázků, které jako by kreslilo desetileté dítě bez špetky nadání. Přesto se právě toto vydání stalo takřka přes noc naprosto nedostatkovým zbožím. Děti, mládež i dospělá generace listovaly Příručkou pro hráče a Příručkou pro pána jeskyně, vymýšleli první dobrodružství a vytvářely první postavy. Velmi rychle se začaly organizovat první skupiny a společenství hráčů, kteří si vyměňovali zkušenosti s hrou a pravidly, diskutovaly o změnách a čekali na slíbené vydání Pravidel pro pokročilé. Tato pravidla, i přes své více než roční zpoždění, posunula hráče do další dimenze.

Začátečnická pravidla totiž byla především o pravidlech tvorby postav, o předmětech a jejich vlastnostech, o základních kouzlech a nestvůrách a o tvorbě jednoduchých dobrodružství v konkrétní lokaci, například jeskyně, zámek, hrad. Pravidla pro pokročilé mnoho nového nepřinášela, až na jednu podstatnou věc. A tou byl nástin herního světa. Světa s fungujícím sociálním systémem, politikou, vladaři a poddanými. Tato pravidla naučila hráče, jak svou hru posunou o několik stupínek výše a oprost se od původní představy hry – tedy vytvoření družiny, která na návrh Pána jeskyně objeví tajemnou hrobku, ve které zlikviduje všechny nemrtvé a získá poklad či artefakt.

V následujících letech byla jak Pravidla pro začátečníky, tak Pravidla pro pokročilé několikrát modifikována a do jejich rodiny přibyla ještě Pravidla pro experty, která přinášela popis nových nestvůr a kouzel, ale především pravidla pro velké bitvy, dobývání hradů a dobývací stroje.

I přes rozmach mnoha podobných her na bázi Dungeons & Dragons, a to z mnoha různých světů, ať už vampýrských Vampire či kyberpankového Shadowrun si Dračí doupě drží mezi českými hráči her na hrdiny stále své výsadní postavení.

### 3.2.2 Hra Dračí doupě a jeho příprava

Jak jsme si již řekli, je hra Dračí doupě typickým představitelem her na hrdiny. Na rozdíl od LARPU je to však hra bez možností pohybového odreagování. Je to jednoznačně hra stolní pro skupinu jedinců, kteří se při ní dokáží pobavit. Oproti LARPU najdeme ještě jeden podstatný rozdíl. Nejdelší hry LARP typu mají trvání kolem jednoho týdne. Oproti tomu Dračí doupě může mít trvání v podstatě neomezené. Postavy ztvárněné jednotlivými hráči získávají zkušenosti, které jim přiděluje Pán jeskyně a získávají stále nové a nové schopnosti, stávají se zkušenějšími a odolnějšími. Družina hráčům je na sebe zvyklá, Pán jeskyně má vytvořen svůj herní svět a tak skutečně může jedna hra trvat několik měsíců i let, a to zcela běžně.

Tím se dostáváme k samotným pravidlům a přípravě hry. Jak už jsme si řekli, hra Dračí doupě má svá pravidla, která jsou oficiálně vydávána a doplňována. Tato pravidla obsahují tvorbu herních postav, volbu rasy (od barbara po trpaslíka) a volbu povolání (od mága po bojovníka). V pravidlech je soubojový systém, informace o základních zbraních a zbrojích, kouzlech, lektvarech a mnoha a mnoha dalších předmětech, dovednostech či vlastnostech. Také je zde nástin tvorby dobrodružství či celého tažení a nakonec tzv. bestiář, tedy seznam základních nestvůr a nepřátel, na které družina hráčů může dle libovůle Pána jeskyně v průběhu hry narazit. V pravidlech je však také důležitá věta, že hráči si mohou libovolné pravidlo po dohodě upravit (typický znak měkké hry).

Samotná tvorba propracovaného tažení pak vypadá následovně. Pán jeskyně si vezme k ruce pravidla a ještě než se ostatní hráči sejdou, připraví si následující situace a scénáře:

- Svět, ve kterém se hra bude odehrávat, vymyslí jména království, jména měst, řek, lesů atd.
- Nakreslí mapu tohoto světa
- Dle potřeby určí typy vlád, krátkou historii k jednotlivým královstvím a k událostem, které chce v průběhu hry využít
- Připraví a nakreslí mapu alespoň jednoho hlavního herního místa, kde se družina poprvé setká (město, hrad, ves)
- Připraví si umístění nestvůr, jejich výskyt
- Připraví si důležité charaktery, které neztvárňují hráči, ale které hráči mají potkat a získat od nich informace či úkoly
- Připraví si podrobné úkoly pro družinu včetně herního plánu např. jeskyně, umístění nestvůr, pastí, hádanek, pokladů atd.

Je toho mnohem více, co si může Pán jeskyně připravit, ale také může připravit jen rámcový nástin hry a v průběhu tažení používat svou fantazii, kreativitu a schopnost improvizovat. Nedá se obecně říci, která varianta je ideální, záleží na posouzení Pána jeskyně a odezvě samotných hráčů. Pán jeskyně totiž velmi dobře a poměrně rychle pozná, zda hráče jeho připravené dobrodružství baví, nebo zda se nudí a je nutná změna, zásah, úprava.

Pro hru samotnou je pak zapotřebí následující:

Pro Pána jeskyně:

- Pravidla – Příručka pána jeskyně a Pravidla pro hráče (stačí začátečnická)
- Předpřipravené dobrodružství

Pro ostatní hráče:

- Osobní deník postavy, kde jsou zaznamenávány všechny atributy postavy, vybavení, zkušenosti a dovednosti
- Tužka, papír

- Šestistěnná a desetistěnná kostka

Zdá se to na tak komplexní hru, která poskytuje tak velké množství zábavy po tak dlouhý čas málo? V tom tkví další kouzlo dračího doupěte. Dá se hrát v podstatě kdekoli a s naprosto minimálním vybavením. Protože to nejpodstatnější – tedy chuť ponořit se do jiného světa, objevit kouzlo světa fantazie a stát se aspoň na chvíli hrdinou bájného světa, to má každý hráč jen a jen v sobě.

### 3.2.3 Hra Dračí doupě jako pedagogický nástroj

Pedagogické využití Dračího doupěte má, stejně jako hra Dřevárna, mnoho využití a to právě Dřevárně velmi podobné. Oproti Dřevárně je Dračí doupě výrazně nenáročnější na přípravu, na prostor a na organizaci. S minimální přípravou a prostředky je schopen pedagog zaměstnat děti na celý deštivý den při pobytu v přírodě, ačkoli ještě ráno byly děti mrzuté z toho, že prší a ony se těšily na koupání.

Výhoda (ale i nevýhoda) Dračího doupěte je taktéž v nutnosti výrazně zapojit fantazii dítěte. Pokud není dítě schopno imaginace, představivosti, pak pro něj samotná hra bude vždy představovat jen a jen pouhopouhé házení kostkami a říkání nesmyslů, které nedávají smysl. Zde pomáhá výrazně jeden prvek – do herní komunikace zapojit prvek první osoby. Je to jednoduché. Hráči se domluví, že v průběhu hry bude vše, co říkají znamenat, že to říká právě jejich postava. Jinak totiž vypadá herní komunikace, když válečník u zbrojře říká: „Mistře kováři, potřebuji opravit záštitu na svém meči.“, než když hráč hrající tohoto válečníka řekne: „Moje postava by chtěla po zbrojři opravit meč.“. Asi každý slyší ten rozdíl.

Tímto jsme se dostali k další a asi největší možnosti pozitivního využití Dračího doupěte v pedagogické praxi. A tou je trénink komunikace. Chce hráč lepší zbroj? Musí se poptat po městě, sehnat dobrého kováře. Chce, aby měla zbroj i magické prvky? No to se musí teprve otáčet. Kolik informací musí získat, aby se mu to povedlo. A kdo mu ty informace dá? Pedagog - Pán jeskyně, lépe řečeno tzv. cizí herní postavy, které pedagog ztvárňuje a jejichž role v okamžiku potřeby přebírá. Že je to i divadlo? Nejenom.

Dračí doupě je totiž velmi komplexní hra. Nutí hráče hrát si, přemýšlet, postupovat logicky či někdy až detektivně. Učí je počítat výhody a nevýhody (věřte že umět dobře

základní matematiku je v Dračím doupěti velká výhoda), nutí je kreativně myslet. Nemluvě o tom, že když má hráč osobní deník postavy krásně vymalovaný, včetně rodového erbu, zbroje a zbraně, kterou aktuálně používá, to je potom jiné hraní.

Dračí doupě je tedy ideální náplní volnočasových aktivit v případě, že není možno využít přírody a tedy prostředí pro děti rozhodně zdravější, než klubovna či třída. Je však variantou, kterou má pedagog k dispozici a je jen na něm, zda připraví hru o soužití dvou znesvářených ras (cítíte silný náznak možností pro multikulturní výchovu), nechá družinu bojovat proti útlaku dogmatického režimu (říká dnešním dětem něco naše historie před rokem 1989) či je jen tak nechá si hrát ve světě, který pro ně připravil.

### 3.2.4 Hra Dračí doupě – pro a proti

Ke kladným stránkám hry Dračí doupě patří především její herní rozmanitost, neopakovatelnost každé herní chvíle a tedy dlouhotrvající zábava hráčů. Další výhodou je finanční nenáročnost na pořízení pravidel a fakt, že hra nepotřebuje složité a drahé prostředky a vybavení. Hra taktéž velmi dobře rozvíjí kreativitu hráčů, podporuje kreativní myšlení, fantazii a představivost. Je výborným nástrojem pro zakomponování historických událostí a reálií. Může se taktéž v rukou pedagoga stát užitečným nástrojem pro rozvoj komunikace a týmové práce.

K nevýhodám patří bezesporu dlouhá herní doba, je však možné hru kdykoliv přerušit, poznačit si událost, při které se hráči rozhodli skončit a u které bude při dalším hraní začínat. Další nevýhodou jsou poměrně komplikovaná pravidla, která mohou zpočátku odradit. Není však nutné, aby hráči znali všechna pravidla, plně postačí, když jim pedagog pro začátek vysvětlí jen zcela základní herní mechanismy a specifická pravidla pro jejich zvolenou rasu a povolání.

## 3.3 Mafie

Jako posledního zástupce měkkých her uvedu hru poměrně neznámou, se kterou jsem se seznámila poprvé před 15 lety. Je to hra, která je celá založena na komunikaci, na spolupráci jednotlivých skupin a na přesvědčování ostatních hráčů o svém názoru. Vzhledem k těmto skutečnostem a také vzhledem k tomu, že o této hře nejsou nikde



k dispozici žádné informace, bude celá tato kapitola věnována popisu této hry, tedy jejím dějem, pravidly a přípravě ke hře.

### 3.3.1 Hra mafie – pravidla a příprava

Hra mafie má jednu podstatnou nevýhodu. Pro skutečný požitek ze hry je potřeba minimálně dvanácti hráčů. V menším počtu hráčů hra ztrácí své kouzlo a vytrácí se taktéž atmosféra očekávání na výsledek hry a na vítěznou stranu.

Uvedme si tedy popis pravidel právě na příkladu hry dvanácti hráčů. Celá hra se odehrává v městě Palermo, je samozřejmě možné jej zaměnit za jakékoliv jiné. Hráči se rozdělí na několik skupin. Při počtu dvanácti hráčů jsou tři vybráni jako mafiáni, sedm hráčů zastupuje poctivé občany a jeden hráč se stává Katanim (zde se projevuje popularita italského kriminálního seriálu). Poslední hráč se neúčastní přímo hry, ale celou hru řídí, určuje průběh herních kol, dostává od hráčů výsledky dohod a uvádí je do praxe. Tomuto hráči se říká Game master, neboli Pán hry.

Jak tedy vypadá rozdělení hráčů v praxi? V první řadě se určí Game master. Ten se určuje veřejně, každý z hráčů ví, kdo je Game master. Zpravidla se role Game mastera střídají. Pak se určí pravidla, jakým způsobem se určí ostatní role. Buď je možné provést rozlosování tajným losem, tedy například taháním papírku s rolemi z pytlíčku, pokud dále není papír ani tužka k dispozici, mohou se hráči rozhodnout, že Game master určí a rozdělí role dle svého uvážení, samozřejmě opět tajně, tedy například může každému hráči jeho roli pošeptat do ucha.

Následně si všichni hráči sednou do kroužku na židle či na zem a Game master řekne: „Palermo usíná, mafie se probouzí“. Po této větě všichni hráči skloní hlavy a zavrou oči, jen hráči určení jako mafiáni, hlavy zvednou. Game master pokračuje: „Mafie se seznamuje“. Po této větě se mafiáni podívají na své kolegy hráče. V našem příkladu máme tedy tři mafiány. Game master pokračuje: „Mafie usíná a probouzí se Katani“. Po této větě hráči představující mafiány skloní hlavy a zavrou oči a naopak hráč, který představuje Kataniho, hlavu zvedne a otevře oči. Ve svém kole má Katani možnost jednoho dotazu, který si musí hráči domluvit s Game masterem před hrou. Katani tichým gestem ukáže na jednoho z hráčů a Game master mu domluveným znamením dá najevo, zda hráč je mafián či poctivý občan. Následně Game master pokračuje: „Katani dostal svou odpověď a usíná a

probouzí se Palermo“. V tento moment všichni hráči zvednou hlavy a otevřou oči. Je třeba zdůraznit, že podstatou hry je, že poctivý občané netuší, kdo jsou mafiáni, mafiáni zase netuší, kdo je Katani. Mafie se mezi sebou zná, poctivý občané nikoliv. Prvkem, který může vnést do hry nový impuls, je právě Katani a záleží jen na jeho obratnosti, jak to provede. Může samozřejmě říci, že je Katani a že ví o určitém hráči, že je mafián, ale ostatní hráči mu to nemusí uvěřit a samozřejmě ve svém nočním kole ho mafie pravděpodobně unese. To už ale předbílám. Vraťme se tedy do hlavního, denního kola, kdy jsou všichni hráči „vzbuzení“.

V tento moment začíná hlavní děj hry. Hráči mezi sebou začínají diskutovat, koho v nočním mafiánském kole slyšeli, kdo se pohnul, zašustil či podobně. V prvním kole totiž nelze soudit podle činů. Do prvního kola taktéž může vstoupit Katani, pakliže ví o jiném hráči, že ten představuje mafiána.

Denní kolo obvykle končí tím, že se všichni hráči rozhodnou podle toho, co slyšeli od ostatních, navrhnout některé spoluhráče na uvěznění. Navrhování se samozřejmě účastní všichni, protože všichni jsou navenek poctivými občany, jak jsme si již řekli. Následně probíhá hlasování a pokud některý hráč dostává nejvíce hlasů, Game master oznámí, že tento hráč je uvězněn a další hry se neúčastní. První denní kolo (ani žádná jiná denní kola) však nemusí skončit uvězněním. Hráči se mohou dohodnout, že nemají dostatek indicií pro to, aby uvěznily mafiána. Po uvěznění každého hráče Game master oznámí, zda byl onen hráč mafián, poctivý občan, případně Katani.

Následuje opět usnutí Palerma a probuzení mafie. Ta si již v tomto kole vybírá svou oběť na únos, což v praxi znamená, že hráči představující mafiány, si vyberou jednoho z hráčů spících (samozřejmě opět zcela potichu) a nechají jej unést. Obvykle to bývá hráč, který svými názory a domněnkami mafiány v denním kole nejvíce ohrožoval. Pak následuje opět Kataniho kolo a následně další denní kolo, na jehož začátku Game master oznámí, koho v noci mafiáni unesli. Což znamená, že Katani se ve svém kole může zeptat i na toho, kdo je již unesen, protože to zkrátka neví. Unesený hráč se stejně jako hráč uvězněný v denním kole další hry již neúčastní.

Celá hra pak probíhá pravidelným střídáním kol až do chvíle, kdy zůstanou ve hře pouze mafiáni nebo pouze poctivý občané a Katani. Po dohrání hry bývá obvyklá a dosti bouřlivá diskuze o jednotlivých kolech a argumentech jednotlivých hráčů. Navíc k výbavě

dobrého hráče mafie patří i tzv. mlžení, tedy např. hráč hrající za mafii může o někom v kritické situaci denního kola prohlásit, že je přesvědčen, že dotyčný je Katani a ať se projeví. Zkrátka vnášet drobné prvky chaosu je základem hry za mafiána. A dělat to tak nenápadně, abych z členství v mafii nebyla okamžitě obviněna sama, to je ještě mnohem těžší.

### 3.3.2 Hra Mafie jako pedagogický nástroj

Stejně jako u Dračího doupěte je Mafie ideálním prostředkem pro zabavení dětí. Na rozdíl od Dračího doupěte je však ještě méně náročná na vybavení a stejně tak na herní čas. Proto je využití velmi široké. Asi každý, kdo byl například někdy jako táborový vedoucí, si kolikrát při čekání svým oddílem na vlak či autobus posteskl, že nezná žádnou jednoduchou hru, u které by bylo nutno sedět a přitom by děti bavila. Mafie je k těmto účelům naprosto ideální. Sama jsem zažila situaci, kdy skupinka rozdivočelých chlapců ve věku deseti let rázem utichla, když jim jejich oddílový vedoucí při čekání na prohlídku hradu oznámil, jestli si nechtějí zahrát na mafiány.

To jsme si však popsali využití Mafie pouze jako prostředku pro ukrácení dlouhé chvíle. Mafie má však daleko více možností. Vzhledem k tomu, že celá hra je postavena na umění komunikace, přesvědčování, stanovení vůdčí osobnosti v roli poctivého občana, který je však obvykle vzápětí unesen či uvězněn a tak se obvykle krystalizuje nový vůdce, na schopnosti přesvědčovat, na umění kompromisu, diskuze a akceptaci argumentů druhého, má tato hra dalekosáhlé pozitivní dopady právě jako komunikační trénink. V tom tkví její největší uplatnění v pedagogické praxi.

U dospívající mládeže je zase možno využít tuto hru k prezentaci obtíží, které vedou ke kompromisu, ke sjednocení více názorů do jiného. A šikovný, kreativní pedagog, by jistě dovedl na průběhu odehrané hry prezentovat politické nesváry našeho parlamentu. Použití se ale najde mnoho.

Hra Mafie je, ač se to s popisu pravidel nezdá, velmi jednoduchá a po jednom hraní všem účastníkům přejde rychle do krve. Je ideálně použitelná pro děti a mládež, když není možno například z důvodu počasí trávit čas venku v přírodě. Má tendenci být pokaždé jiná. A v tom je její velké kouzlo.

### 3.3.3 Hra Mafie – pro a proti

Ke kladným stránkám hry Mafie tedy bezesporu patří její jednoduchost a nenáročnost. Je možno ji hrát prakticky kdekoliv a bez použití jakýchkoliv prostředků. Je velmi dobrým nástrojem pro rozvoj komunikace v kolektivu, učení se umění kompromisu, demokratickému rozhodování. Výhodou jsou taktéž jednoduchá a snadno zapamatovatelná pravidla.

K záporným stránkám této hry patří především dvě věci. První je nutnost minimálního počtu hráčů, tedy dvanácti. Nevýhodou je taktéž dlouhá herní neúčast pro hráče, kteří jsou hned z počátku hry uvězněni či uneseni, toto však lze částečně omezit řízenou diskusí v hlavním denním kole ze strany Game mastera.

## 4 HRA DŘEVÁRNA Z POHLEDU ORGANIZÁTORA

V této kapitole jsem se rozhodla provést řízený rozhovor s dlouholetým organizátorem Dřeváren a zároveň člověkem, který byl jedním z prvních hráčů Dračího doupěte u nás. Abych zachovala zdání anonymity a dodržela tradici Dřeváren, budu tohoto člověka oslovovat jeho bojovým jménem.

Následně se pokusím rozhovor vyhodnotit a najít právě v tomto rozhovoru s tímto člověkem potvrzení mých domněnek. Domněnek o tom, že i tak málo známé hry jako Dračí doupě či Dřevárny, mohou být zcela cíleně využívány v běžném pedagogickém procesu a že jejich znalost může výrazně zpestřit řízené volnočasové aktivity dětí téměř v každém věku.

Představuji vám tedy muže, jež hraje Dračí doupě od roku 1990, účastní se a organizuje Dřevárny od roku 2000. Představuji vám Thorana.

### 4.1 Rozhovor s organizátorem Dřeváren a hráčem Dračího doupěte

V tomto rozhovoru vzhledem k tomu, že se s dotazovaným znám mnoho let, přidržím tykání, ač jsem si vědoma toho, že vykání by znělo výrazně profesionálněji. Protože jsem se však sama mnoha Dřeváren účastnila, je pro mě nepředstavitelné, že bych téměř rodinnou atmosféru, která na těchto akcích panuje, měla narušit byť i jen pokusem o určitou uniformitu.

**Ahoj Thorane, začnu obligátně. Jak jsi se vlastně dostal k Dračímu doupěti?**

To nebylo nic složitého. Vždy jsem měl moc rád sci-fi literaturu. Za minulého režimu ji nebylo mnoho k dostání, ale přesto se i tehdy dala sehnat třeba Herbertova Duna nebo Clarkova Odysea. No a pak se mi dostal do rukou amatérský překlad Tolkienova Pána prstenů. A jak se říká ... byl jsem ztracen. (úsměv)

**To ti věřím, já Pána prstenů četla také. Ale pořád jsi neodpověděl. Takže ještě jednou. Ty a Dračí doupě.**

Jak určitě víš, tak po roce 1989 nastal obrovský boom právě ve sci-fi a fantasy literatuře. Kupoval jsem tehdy jednu knížku za druhou a aby mi něco neuniklo, chodil jsem

do knihkupectví několikrát týdně. No a naráz se tam jednoho dne objevily dva sešity s odpudivou obálkou a magicky přitažlivým názvem. Dračí doupě. Tak jsme si to koupil a věř nebo ne, za dva dny jsme měli první družinu a prozkoumávali naše první kobky.

### **No a co bylo dál?**

Co bylo dál? No ze začátku jsme mátožně pořád hráli to stejné, nenapadalo nás, kam hru posunout. Pak jsme, šermířsky řečeno, přeskupili řady a navíc vyšel další díl pravidel a tak se hrálo a hrálo. Kolikrát jsme to hráli i v hospodě a to bych ti přál vidět, jak se štamgasti divili, když se od našeho stolu ozývali výkřiky při bitvě nebo hlasité smlouvání při nákupu zbraní a utrácení pokladů. (smích)

### **Takže jste se nad Dračím doupětem, nebo jak říkáte nad Dračákem, scházeli jak dlouho?**

Tak to počkej, to si musím vzpomenout ... ale mohlo by to být tak 5 let, co jsme se sešli naposled. To víš, rodina, děti, práce. A Dračák je sice skvělá zábava, ale časově náročná. Tak to nějak utichlo.

### **Jestli dobře počítám, tak jsi už skoro pět let dělal Dřevárny, když jste přestali hrát Dračák. Co mi řekneš k tomuto časovému období? Snese se Dračák a Dřevárny dohromady? Hodně lidí říká, že to dohromady moc nejde.**

Podívej, to máš jako s literárním a filmovým Pánem prstenů. Skladní příznivci knihy na film kolikrát ani nešli a už ho odsuzovali. Dračák a Dřevárna je něco jiného, i když dost podobného. Hráč Dračáku zkrátka nesmí od Dřevárny čekat, že to bude Dračák na živo a opačně. Já jsem to dlouho bral jako atleti. Dračák byla halová sezona a Dřevárny letní sezona venku.

### **No a jak jsi se vlastně dostal ke dřevárnám? A kdy a proč jsi přestal být jen hráč a začal je pro ostatní i organizovat.**

Jejda, to je zamotaná historie. Ale zkrátím to. Prostě kamarádi, co jsem s nimi hrával Dračák a které jsem dlouho neviděl, mi napsali, že začali dělat Dřevárny. V mailu mi popsali, co se tam dělá, no a mě to zaujalo. Pak jsme se sešli, vyrobil jsem si nějaký jednoduchý kostým a meč a vyrazil jsem s nimi. Dodneška si pamatuji název své první bitvy. Jmenovala se Hřbitov dějin a šlo tam o souboje malých skupinek a každá skupinka byla vedená jedním slavným historickým vojevůdcem.

### **No a co to organizování?**

No tak to jsme právě s partíí kamarádů jezdili asi rok za různé národy a rasy z Tolkienova světa. Pak nás přestalo bavit jezdit za hodné a tak jsme založili „Angmar“, tedy klub skřetů ze Zlína. A stali se z nás skřeti. Takhle jsme jezdili asi tři roky. No a postupem času, asi jak jsme stárli, jsme si řekli, že uděláme vlastní akci. Akci která bude trochu jinak. Takže v naší akci nešlo o žádný fantasy svět, ale o souboj dvou bratrů, kteří bojují o jednu louku. No a hráči nejsou rytíři a mágové, ale sedláci, vidláci a tak. A vznikl „Angmar bez Špejcharu“. Jeden ročník byl dokonce nazván „Vzpoura slepic“ a ten další „Slepice vrací úder“. Tam polovina hráčů představovala slepice a polovina sedláky. (smích)

### **Takže jste udělali něco nového, netradičního. To zní zajímavě. Jaké je vlastně věkové omezení v Dračím doupěti a jaké v Dřevárnách?**

To ti přesně neřeknu. Dračák podle mě ale může hrát kdokoliv, pokud ho hra baví. Víím že kamarádův syn jej hraje a má 8 let. Možná je tohle ta spodní hranice. Je nutné už umět číst, psát a počítat. A horní hranice? To se mě zeptej, až budu mít vnuky, jestli to s nimi budu hrát. Zatím se těším na to, až povyroste moje děti a mých kamarádů a k Dračáku se zase vrátím.

### **A Dřevárny?**

Dřevárny? Tam bych byl opatrnější. Přece jenom je to kontaktní boj, i když znám i LARPy, kde se bojuje kartáčkovým systémem pouhým porovnáním atributů. Přesto, je to ve volné přírodě, území není jednoznačně omezeno třeba plotem, spí se venku. Takže já ti odpovím jinak. Na většině akcí je obvyklý minimální věkový limit 18 let, v případě povolení a souhlasu rodičů s účastí dítěte povolujeme věk nad 15 let. A to sama dobře víš, že je nutné mít zdravotní zajištění, protože nám ho jako zdravotní sestra děláš většinou ty.

### **Ted' ti položím záludnou otázku. Představ si, že jsi třeba učitel na škole v přírodě. Myslíš si, že bys Dračí doupě nebo Dřevárnu pro děti nachystal? Šlo by to?**

To nemusím přemýšlet, protože jsem to už udělal a ne jednou. Jezdil jsem před lety pravidelně jako táborový vedoucí. Pamatuješ na povodně v roce 1997? To jsme byly na Prostřední Bečvě s děckama zavření v chatkách celé dny, protože pořád přšelo a řeka se

vyčila z břehů. Tak jsem hráli Dračák, samozřejmě takovou jednodušší verzi. Ale Dračák si jenom trochu zkušený hráč upraví hrozně rychle. A děti to bavilo. No a po roce 2000 jsem jel jako vedoucí tuším ještě dvakrát, dokonce s kamarádem, co také dělá Dřevárny a tak jsme pro děti udělali jednoduché meče a hráli s nimi zjednodušenou Dřevárnu, ze které jsme udělali celotáborovou hru. Měla jsi děcka vidět, jak referovali rodičům po skončení tábora. Oči navrch hlavy, meče pyšně držely v rukou. Bavilo je to moc a přiznám se, že mě taky.

**A co zdravotní rizika? Nebál ses, že si děti ublíží, když se budou sekat dřevěnými meči?**

Tak to víš, že určitá obava je vždycky. Ale čistě dřevěné meče jsou už dávno minulost. Už přes 10 let se dělají tzv. jekoráky. To jsou meče i ostatní zbraně, které jsou měkčené, je tam molitan, koberec, kobercová páska, hrany olepeny gumou. A na každé Dřevárně se každá zbraň, kterou hráč chce použít, musí nechat organizátory schválit. A schvalování je opravdu hodně přísné. Takže ti můžu říct, že nejhorší zranění, které jsem za svých 10 let působení v LARPu zažil, byl vymknutý kotník.

**Thorane, poslední otázka. Dokázal by sis představit, že by se Dračí doupě a Dřevárny staly pravidelnou součástí volného času dětí?**

Samozřejmě. Podívej. Můj syn má 3 roky a už má svůj meč a občas spolu blbneme. Ale to je extrém. Fakt je, že Dračák i Dřevárna je svět krásné čisté fantazie. Svět, kde něco znamená čest, svědomí, daný slib. Kde je odvaha i strach. A přitom je to pořád jenom hra. A navíc, Dřevárna je vlastně jiná forma čundráctví. Když to zlehčím, tak máme jen jiné písničky, jiné kostýmy a běhám pořád po stejném lese a louce. Tedy v rámci jedné akce. Když se pak dívám na ty vesměs pubertáky, jak krásné kostýmy si dokážou vyrobit, jak si pohráli se zbraněmi a různými doplňky a pak si představím, že místo toho mohli sedět u televize nebo u počítače, tak mám prostě obyčejnou velkou lidskou radost. Třeba je Dřevárna u sebe udrží tak dlouho jako mě. Mě je 35 a rozhodně ještě nekončím.

**Thorane, děkuji moc za tvůj čas a hodně štěstí ve tvých organizačních i ostatních aktivitách!**



## 4.2 Zhodnocení rozhovoru

Ve výše uvedeném rozhovoru jsem se pokusila klást otázky tak, aby odpovědi dotazovaného příliš neovlivňovali. Cílem rozhovoru bylo zjistit názor zkušeného a dlouhodobého hráče a organizátora Dřeváren a Dračího doupěte na možné využití těchto her v pedagogické praxi.

Celý rozhovor jsem nahrávala na diktafon a pak téměř bez úprav přepsala do psané podoby. Úpravy se netýkaly obsahu, ale pouze výrazů lidových a slov, která by něco řekla pouze pravidelným hráčům Dřeváren a LARPu, tedy výrazům slangovým z prostředí těchto her.

Výsledek hovoru je pak pro mne poměrně jednoznačný. Zcela jistě mohu říci, že dle názoru dotazovaného je možné bez dalekosáhlých úprav použít hru Dračí doupě a Dřevárnu jako pedagogický nástroj pro řízení volnočasových aktivit dětí a mládeže. Dále jsem si v tomto rozhovoru kladla za cíl zjistit, kde přibližně leží minimální věková hranice pro účast dětí v těchto hrách. I na tuto otázku jsem dostala odpověď a potěšilo mně zjištění, že obě dvě hry jsou, po určitých úpravách, zcela a plně použitelné již pro děti na 1. stupni základní školy.

## ZÁVĚR

Ve své práci jsem si dala za cíl v její teoretické části provést základní nástin problematiky her a hračky v historickém kontextu. Dále jsem se v této části věnovala teorii her, využití divadla a pohádky. Taktéž jsem rozčlenila pro potřeby praktické části hry na měkké a tvrdé s podrobným vysvětlením obou kategorií.

V praktické části jsem se pomocí kvalitativního výzkumu a rozhovoru pokusila najít a na příkladech přímo ukázat možné příklady využití tří poměrně neznámých zástupců měkkých her, tedy konkrétně Dračího doupěte, LARPU a Mafie.

Domnívám se, že můj předpoklad o plnohodnotných možnostech využití těchto her v pedagogickém procesu a řízených volnočasových aktivitách se zcela potvrdil. Všechny uvedené hry jsem podrobně rozebrala, uvedla jsem nástin historie (pokud byla známa) a na příkladech uvedla možnosti použití. Stručně jsem si u Dračího doupěte a LARPU zmínila o pravidlech, u hry Mafie jsem popsala celý herní proces hry. Na závěr každé jednotlivé stati věnované konkrétní hře jsem uvedla příklady možného použití v pedagogické praxi a tyto příklady zdůvodnila a okomentovala. Také jsem uvedla hlavní kladné i záporné stránky jednotlivých uvedených her.

Na začátku psaní této práce jsem měla jedno přání. Poukázat pomocí této práce na hry, které se mohou v dnešní přetechnizované době mnohým jevit jako určitý archetyp z dob minulých. Ukázat, že právě tyto hry (a tedy i jim podobné), mají i v dnešní době své uplatnění a že mohou pro pedagoga znamenat alternativní a zajímavou cestu ke splnění cíle. Tedy cíle smysluplně a zábavně naplňovat a plnit volný čas dětí a mládeže, a to pokud možno takovou formou, aby výsledkem hry nebyla jen hra samotná, ale i rozvoj pro praktický život potřebných schopností a dovedností. A právě v tomto směru je dle mého soudu využití výše zmíněných tří her velmi opodstatněné.

Mohu tedy bez uzardění říci, že má prvotní domněnka se mi potvrdila. Snad se mi tedy splní i mé přání a já za pár let, až moje děti pojedou do školy v přírodě či na tábor, budu číst v jejich dopisech: „Mami, dneska jsme si hráli na rytíře, měl jsem velký meč a běhal jsem celý den po lese. A mami, víš že meč existuje už moc tisíc let?“.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- BERNE, E. *Jak si lidé hrají*. Liberec: Dialog, 1992. ISBN 80-85194-51.
- CAHA, M., ČINČERA, J. *Výchova a budoucnost. Hry a techniky o životním prostředí a společnosti*. Brno: Paido, 2005. ISBN 80-7315-099-9
- ČINČERA, J., CAHA, M., KULICH, J. *Hry a výchova k trvale udržitelnému rozvoji*. Praha: Brontosaurus Praha 7; EVANS; SEVER; 1996.
- DAMBORSKÁ, M., KOCH, J. *Psychologie a pedagogika dítěte*. Praha: Státní zdravotnické nakladatelství, 1969.
- DUCHÁČKOVÁ, O. A KOLEKTIV. *Pedagogika pro střední pedagogické školy*. Praha: SPN, 1983.
- HARTL, P., HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X
- HUIZINGA, J. *Homo ludens o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971.
- MIŠURCOVÁ, V., FIŠER, J., FIXL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: SPN, 1980.
- MLEJNEK, J. *Dětská tvořivá hra*. Praha: IPOS, 2004. ISBN 80-7068-163-2
- NAKONEČNÝ, M. *Encyklopedie obecné psychologie*. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0625-7
- NELEŠOVSKÁ, A. *Jak se děti učí hrou*. Praha: Grada Publishing, 2004. ISBN 80-247-0815-9
- NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*. Brno: Paido, 2002. ISBN 80-7315-006-9
- PÁVKOVÁ, J., HÁJEK, B., HOFBAUER, B., HRDLIČKOVÁ, PAVLÍKOVÁ, A. *Pedagogika volného času*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6
- PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-252-1
- SOBOTKOVÁ, D., DITTRICHOVÁ, J. *Hra ve vývoji dětí v prvním roce života*. Praha: Grada Publishing, a.s., 2006. ISBN 80-247-1137-0
- ZICH, O. *Estetika dramatického umění*. Praha: Panorama, 1986.

INTERNETOVÉ ODKAZY:

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Bohuslav\\_Blažek](http://cs.wikipedia.org/wiki/Bohuslav_Blažek)

<http://cs.wikipedia.org/wiki/LARP>

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Dračí\\_doupě](http://cs.wikipedia.org/wiki/Dračí_doupě)

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

LARP	Live action role-playing game
RPG	Role-playing game
MMORPG	Massively-multiplayer online role-playing game
sci-fi	Science - fiction

## **SEZNAM PŘÍLOH**

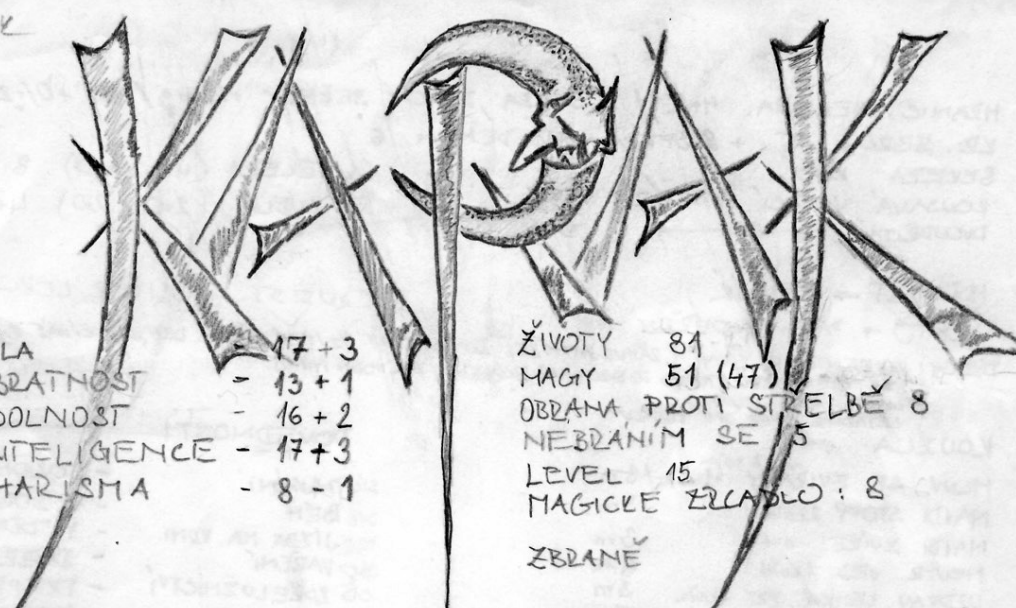
P I: OSOBNÍ DENÍK HRÁČE PRO HRU DRAČÍ DOUPĚ

P II: ZÁPISKY HRÁČE ZE HRY DRAČÍ DOUPĚ

P III: FOTKY Z HRY DŘEVÁRNA

# PŘÍLOHA P I: OSOBNÍ DENÍK HRÁČE PRO HRU DRAČÍ DOUPĚ

LADAK



<p>SÍLA - 17+3          OBRATNOST - 13+1          ODOLNOST - 16+2          INTELIGENCE - 17+3          CHARISMA - 8-1</p>	<p>ŽIVOTY 81          MAGY 51 (47)          OBRANA PROTI STŘELBĚ 8          NEBRÁNÍM SE 5          LEVEL 15          MAGICKÉ ZRCADLO: 8</p>
---	---

<p>VĚŠAVA → ZBRANĚ 12-6          VÍDLO IIIII          VODA III          OBRAZY + ŠTI          K DEKA NA SPANÍ          ČUŤORA          KĚSADLO          K BRDUSEK          K PLÁŠT - LEVEL 9          K BRASHICKA          K KOŽALKA          KOŽ. ŽEMNĚLY          VLASEC + MAGY          VODNÍ MASKA          K VÍNO - 12 MĚCH          K SOLENÉ VĚTRŮVĚ /          RYCHLOST          K SŮL + KOŽENÍ          DEKA NA SPANÍ          K ŽEIDLÍK TUKU          PŘOAZ 15 m (POE)          K PLACHTA STANOVÁ          DROGA - LETARGIE /          PRAVDAT /          JOINTY - KONCENTRACE III          CESTA DUCHŮ /          POKHODA NULO (SPOUSTA)</p> <p>VLČÍ VÝCVIK          : POHYB V PŘÍRODĚ</p> <p>DOVEDNOSTI SE ZBRANĚ          2x SEKERA ⇒ 5b 1 SEK. ⇒ +3 k účinnému číslu          2x KUDLA ⇒ 3b 1 KUDLA ⇒ +2</p>	<p>(+2 mg 17 mg)</p> <p>NŮŽ U PRAVÉ          NOHY &amp; VEŠDEM          STŘEDNĚ SILNÝ</p> <table style="width: 100%;"> <tr> <td>SEKERA HEANIGVĚSKA</td> <td>10+4</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>SEKERA PO PAŽU</td> <td>10+0</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>KUDLA 2x</td> <td>8+0</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>KOMBO SEKER</td> <td>16+2</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>KOMBO KUDEL</td> <td>10+0</td> <td>13</td> </tr> </table> <p>VRHACÍ ZBRANĚ</p> <table style="width: 100%;"> <tr> <td>6+0 DVOUBĚŽITA SEKERA</td> <td>10+0</td> <td>9+0</td> <td>8+0</td> </tr> <tr> <td>3+5 KOVĚVA SEKERA</td> <td>7+5</td> <td>6+5</td> <td>5+5</td> </tr> <tr> <td>5+3 VRHACÍ NŮŽ 2x</td> <td>8-3</td> <td>7-3</td> <td>6-3</td> </tr> </table> <p>STŘELNÉ ZBRANĚ</p> <table style="width: 100%;"> <tr> <td>K DL LUK</td> <td>7+1</td> <td>6+1</td> <td>5+1</td> </tr> </table> <p>PES - JIŽVA</p> <p>ŽIVOTY 18          ÚTOZ 5          OBRANA 4</p> <p>MOJE ŽIVOTY PENÍZE</p> <p>81 21 219zl          MAGY 5st          51 (47) = 3-6</p>	SEKERA HEANIGVĚSKA	10+4	9	SEKERA PO PAŽU	10+0	9	KUDLA 2x	8+0	9	KOMBO SEKER	16+2	12	KOMBO KUDEL	10+0	13	6+0 DVOUBĚŽITA SEKERA	10+0	9+0	8+0	3+5 KOVĚVA SEKERA	7+5	6+5	5+5	5+3 VRHACÍ NŮŽ 2x	8-3	7-3	6-3	K DL LUK	7+1	6+1	5+1
SEKERA HEANIGVĚSKA	10+4	9																														
SEKERA PO PAŽU	10+0	9																														
KUDLA 2x	8+0	9																														
KOMBO SEKER	16+2	12																														
KOMBO KUDEL	10+0	13																														
6+0 DVOUBĚŽITA SEKERA	10+0	9+0	8+0																													
3+5 KOVĚVA SEKERA	7+5	6+5	5+5																													
5+3 VRHACÍ NŮŽ 2x	8-3	7-3	6-3																													
K DL LUK	7+1	6+1	5+1																													

## PŘÍLOHA P II: ZÁPISKY HRÁČE ZE HRY DRAČÍ DOUPĚ

V MOSTINCI V MORMOTU JSME POTKALI POSLA Z HAGEROVY TVRZE - LON  
JEHO KAMOS, BARD - XAVER -  
- ZABAVNÝ SPOLEČNÍK - CHCE SE K NÁM  
PŘIDAT → kámoš RIK

LINDRIL DOVEZL ZPRÁVU O LINDOVĚ SMRTI  
RIK A XAVER SE PŘED NAŠIMA OČIMA ZMĚNILY VE VLKY  
RIK JE PŮVODNÍ VUKODLAK A UVAL SE XAVERA KTERÉHO VUKODLAK POKOUSAL

JAK TO VŠECHNO ZAČALO

KONCEM ŽAŘÍ JSEM ŽIBOU NÁHODOU POTKAL V TENDARU OLGU FINDRED,  
JINAK ZNÁMOU POD PŘEZDÍVKOU VISKRA. TA CELÝ SVŮJ ŽIVOT SPOLU SE  
SVÝMI PŘÁTELI. (Z NICI ZNÁM JEN MAGA TALIONA) HLEDA SVÉHO  
OTCE SKEVA PERDUMALA. JMENA FINDRED I PERDUMAL MI NEBY-  
LA NEZNÁMA. OBE JSEM VE VIDĚL NA OBELISKU NA Vrcholu  
BRAVSKÉHO ŠTÍTU KAM JSOU ZAPISOVÁNA, NA ROČEST BOHA TRIGA,  
JMENA NEVLEPŠÍCH VÁLČENÍKŮ. SKEV PERDUMAL ŽIL V KAMENÉM  
DOMU NĚDALEKO MĚ RODNĚ VESNICE. ČASTO JSEM ZA NĚH JAKO  
MLADÝ CHLAPEC CHODÍVAL A POSLOUČAL JEHO VYPRÁVENÍ.

SUŠIL JSEM TĚDY VISKRĚ, ŽE JI ODVEDU ZA JEJÍM OTCEM DO  
NORŠWODSKÝCH ŠTÍTU.

1-3. ŽÍNA - ČEKÁME NA VISKRU, MUŠELA SI VYŘÍDIT NĚJAKE OSOBNÍ  
ZALEŽITOSTI. UTRATIL JSEM SKORO VŠECHNY NAŠE  
PENÍŽE ZA PŘEDBAŽENÉ LÉČENÍ. GARDEI, MÍSTNÍ LÉČITEL  
JE PRACHSPROSTÝ VYDĚRÁČ. BOHUŽEL JEDINÝ, KTERÝ  
MĚ DOKÁZAL VYLÉČIT Z OTRAVY JEDEM (ALCE PIHA).

4. ŽÍNA - VYHĚDÍME Z TENDARU SPOLU S VISKROU A TALIONEM →  
SMĚR NORŠWODSKÉ ŠTÍTY

5. -11- - TALION SE OD NÁS ODPOJUVĚ A ČEKÁ NA VISKRU V  
MORMOTU

8. -11- - DOBŘÍME DO MYTNE

10. " - BERTOLDOVA TVRZ

16. " - KONEČNĚ JSME DOBĚHLI K NÁM DOMU OTEC JE  
ZPRÁV, BEATR LYAN JE STĚLE MĚKDIJE NA CESTÁCH.  
DOZVÍDÁME SE VŠAK SPATNOU ZPRÁVU DEMON HORY,  
ZLO STABE JAKO SAM SVĚT, SE OPĚT PROBUDIL.  
SAMAN POŽÁDAL MĚHO SPOLEČNÍKA DWORLINA, MUŽE  
S WHITĚMÍM OKEM, ABY SE Z JEHO POKOLI POKUSILI NAHLĚDNOUT  
K DEMONŮVI. DWORLIN BOHUŽEL TENTO RITUAL NEDĚ-  
ŽIL. TĚHDY TO BYLO POPRVE, KDY JSEM SE MODLIL K  
TRIGŮVI, MÁ MOTLITBA VŠAK ŽUŠTALA NEVYSLYŠĚNA.  
DO VESNICE NEČEKÁME PŘIHEL MŮJ STARY PŘÍTEL  
TAGHŮR NARTANC, JEŽ SE ZOTAVOVAL ZE ZRANĚNÍ A  
NEJAKOU DOBU S NAMI NEVĚDIL. ŽÍVAL, ŽE SE MU  
U NĚH V POKOVI, V TRASLIČÍM DOLE (ŽIEVIL DRAGŮR  
A ŽEKL MU, ŽE SMRT PŘISLA DO KIELDARŮVI VESNICE)  
ABYCHOM ZABRÁNILY MNOHA LIDSKÝM OBETEM MĚHO LIDU,  
ROZHODLI JSME SE PŘINEŠT OBĚT DEMONŮVI PŘÍMO DO  
JEHO CHRÁMU A TÍM TOTO ZLO ŽNOU UŠPAT. NEVĚDĚME VŠAK



## PŘÍLOHA P III: FOTKY Z HRY DŘEVÁRNA

