

# **STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST**

**Obor č. 12: Tvorba učebních pomůcek, didaktická technologie**

## **LITTERATUS – didaktická hra pro rozvoj čtenářské gramotnosti**

Lucie Břenková, Františka Březinová, Jana Bednářová

**Moravskoslezský kraj**

**Ostrava 2024**

# STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

Obor č. 12: Tvorba učebních pomůcek, didaktická technologie

## LITTERATUS – didaktická hra pro rozvoj čtenářské gramotnosti

LITTERATUS- didactic game for the development of  
reading literacy

**Autoři:** Lucie Břenková, Františka Březinová, Jana Bednářová

**Škola:** AHOL – Střední odborná škola, nám. Jiřího z Poděbrad  
301/26, 703 00 Ostrava- Vítkovice

**Kraj:** Moravskoslezský

**Konzultant:** Ing. Jakub Pitřík, Ph.D.

Ostrava 2024

## Prohlášení

Prohlašujeme, že jsme svou práci SOČ vypracovali samostatně a použily jsme pouze prameny a literaturu uvedené v seznamu bibliografických záznamů.

Prohlašujeme, že tištěná verze a elektronická verze soutěžní práce SOČ jsou shodné.

Nemáme závažný důvod proti zpřístupnění této práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších předpisů.

V Ostravě 10. 3. 2024

.....  
*Denisa Luková*

.....  
*Barbora Štroblová*

.....  
*Jana Čechová*

## **Poděkování**

V první řadě bychom rády poděkovaly panu Ing. Jakubu Pitříkovi Ph.D., který nás k tvorbě této sady inspiroval a v jejím průběhu se nám věnoval. Naše vřelé díky patří i studentovi 2. ročníku Antonínu Vágnerovi, který se podílel na tvorbě našich hracích figurek. A v neposlední řadě bychom chtěly poděkovat pedagogickému sboru AHOL Střední odborné školy a našim spolužákům, kteří nám pomáhali se zvelebováním a testováním hry.

## **Anotace**

Předložená práce se zabývá návrhem a realizací sady didaktických her s názvem Litteratus, která má za úkol hravou formou procvičit, zopakovat a prohloubit znalosti v oblasti literatury, včetně historického a kulturního kontextu jednotlivých epoch. Jelikož dle provedené rešerše autoři nenarazili na deskovou didaktickou hru, která by byla zaměřena na téma literatury v zamýšleném rozsahu, bylo nutné vytvořit některá originální řešení. Mezi originální prvky hry lze zařadit například tvorbu pravidel a různých variací hry Litteratus, včetně sestavení otázek, herní žetony a ručně malované ilustrace pro herní plán a kartičky. V současné době je Litteratus uvedena do podoby fyzické deskové hry, která lze vytisknout na běžné tiskárně (pouze na tisk žetonů je třeba 3D tiskárnu) a prozatím je koncipována na učivo prvního ročníku střední školy. Nicméně tým autorů počítá také s jejím rozšířením na další ročníky. V budoucnu je také v plánu zhotovit online verzi hry, popřípadě aplikaci na mobil či podobné hry, která se bude věnovat jinému středoškolskému předmětu.

## **Klíčová slova**

Didaktická hra, literatura, historicko-kulturní kontext, učení hrou

## **Annotation**

The presented work deals with the design and implementation of a set of didactic games called Litteratus, which aims to practice, repeat and deepen knowledge in the field of literature, including the historical and cultural context of individual eras, in a playful way. Since, according to the research carried out, the authors did not come across a didactic board game focused on the topic of literature in the intended scope, it was necessary to create some original solutions. Original elements of the game contain, for example, the creation of the rules and different variations of the Litteratus game, including the construction of questions, game tokens, and hand-painted illustrations for the game plan and cards. At the moment, Litteratus is presented in the form of a physical board game that can be printed on a regular printer (only a 3D printer is needed to print the tokens) and for now it is designed for the curriculum of the 1st year of secondary school. However, the authors also count on its extension to the next years. In the future, it is also planned to create an online version of the game, possibly a mobile application or similar games, which will be devoted to another high school subject.

## **Keywords**

Didactic game, literature, historical-cultural context, learning through play

## Obsah

1	Úvod.....	7
2	Didaktická hra jako prostředek výuky .....	8
2.1	Definice didaktické hry (Lucie Břenková) .....	8
2.1.1	Teorie soutěživých her (Lucie Břenková) .....	8
2.1.2	Jan Amos Komenský a jeho myšlenka škola hrou (Františka Březinová) .....	9
2.2	Přínos didaktické hry ve výuce (Františka Březinová).....	10
3	Učitel a jeho práce s didaktickou hrou.....	11
3.1	Příprava průběhu didaktické hry (Františka Březinová).....	11
3.2	Role učitele při hraní didaktických her (Františka Březinová).....	12
4	Desková hra ve výuce .....	13
4.1	Specifika deskových her a jejich přínos pro rozvoj žáka ve vědomostní a morálně volní oblasti (Lucie Břenková) .....	13
5	Čtenářská gramotnost ve výuce (Lucie Břenková).....	14
6	Litteratus - didaktická hra pro rozvoj čtenářské gramotnosti (Lucie Břenková).....	16
6.1	Výukové cíle hry Litteratus a její začlenění do RVP a ŠVP (Lucie Břenková) .....	16
6.2	Začlenění hry do RVP 78–42–M/03 Pedagogické lyceum.....	17
6.2.1	Cíle v oblasti klíčových kompetencí (Lucie Břenková) .....	17
6.2.2	Cíle v oblasti vzdělávání (Lucie Břenková) .....	19
6.2.3	Realizace průřezových témat (Lucie Břenková).....	20
6.3	Pravidla hry LITTERATUS (Františka Březinová).....	20
6.3.1	Pravidla k deskové hře LITTERATUS.....	20
6.3.2	Pravidla k pexesu LITTERATUS.....	21
6.4	Grafické zpracování hry.....	22
6.4.1	Obecné zásady (Jana Bednářová) .....	22
6.4.2	Narativní ilustrace a její uplatnění ve hře Litteratus (Jana Bednářová).....	22
6.4.3	Grafické zpracování hry Litteratus (Jana Bednářová) .....	26
6.4.4	Hrací kameny, figurky (Jana Bednářová).....	30
6.4.5	Hrací karty (Jana Bednářová) .....	31
6.4.6	Dostupnost a možná variabilita hry (Lucie Břenková).....	39
6.5	Metodika k začlenění hry LITTERATUS do výuky (Františka Březinová) .....	40
6.5.1	Pexeso LITTERATUS – metodický list (Františka Březinová).....	40
6.5.2	Desková hra LITTERATUS – metodický list (Františka Březinová) .....	44

6.6	Pilotáž a dosavadní zkušenosti (Lucie Břenková) .....	50
6.6.1	Pexeso (Jana Bednářová) .....	51
6.6.2	Desková hra Litteratus (Lucie Břenková).....	52
7	Závěr .....	54
8	Použitá literatura .....	55
9	Seznam obrázků.....	60
10	Přílohy.....	61

# 1 ÚVOD

Cílem předložené práce je realizace deskové hry, která zároveň slouží jako didaktická hra pro zopakování učiva v předmětu českého jazyka a literatury pro střední školy.

Princip hry je založený na zásadě „školy hrou“, což znamená, že si žáci mohou osvojit dané učivo hrou, nenásilnou formou a jsou více motivováni, než při běžné výuce. Náš tým si téma této práce vybral, jelikož máme zálibu v deskových hrách a také zájem o literaturu. Napadla nás tedy myšlenka, že by se mohly tato dvě témata propojit a sloužit nejen jako zpestření výuky na střední škole, ale také jako volnočasová aktivita. Jsme totiž toho názoru, že deskové hry mohou přinést spoustu zábavy, stmelovat kolektiv, motivovat a také v nás zanechat spoustu vzpomínek. Jelikož by didaktické pomůcky měly plnit podobnou funkci, domníváme se, že tvorba deskové hry jako výuková pomůcka by mohla v praxi efektivně fungovat a zároveň oslovit i žáky.

Plánovaná hra bude nést název Litteratus a bude v budoucnu koncipována tak, aby pokryla všechny literární epochy v rámci střední školy. Nicméně z časových důvodů a pro účely práce nejprve vytvoříme hru, která bude sestavena na základě učiva pro 1. ročník střední školy.

Jelikož v zamýšleném rozsahu prozatím (na základě naší rešerše) neexistuje již vytvořená hra se stejným záměrem, je nutné pro realizaci hry vytvořit několik originálních řešení, na kterých se bude podílet celý náš tým. Součástí hry bude ručně ilustrovaný herní plán a herní kartičky, sada originálních otázek, hrací žetony a pravidla hry, včetně několika variací.

Celá hra bude koncipována tak, aby pracovala s co nejvíce podněty a zapojila co nejvíce smyslů, neboť se domníváme, že touto cestou docílíme toho, že si žák při hraní hry vytvoří emoční a paměťovou stopu a je tedy větší šance, že se mu daná látka zafixuje do dlouhodobé paměti. Náš tým je toho názoru, že naše nejsilnější vzpomínky v životě jsou zpravidla spojeny se silnými emocemi a možná právě proto si tolik daný moment pamatujeme. Z tohoto důvodu plánujeme ve hře Litteratus zapojit emoce a smysly v co největší míře.

Se zrakovým vnímáním pracuje herní plán, který bude sestaven tak, aby každý hráč měl alespoň jednu ilustraci umístěnou tak, aby na ní přímo viděl. S haptikou budou pracovat herní žetony, které plánujeme zhotovit na 3D tiskárně. Dalším smyslem, který bude ve hře zapojen, je také sluch, neboť herní kartičky si budou jednotliví hráči číst nahlas. Důležitým aspektem hry Litteratus bude také prvek humoru a nadsázky, který bude aplikován v rámci herních kartiček. Cílem tedy bude, aby hra Litteratus účelně a komplexně pracovala s našimi smysly, pobavila nás a zároveň naučila. A co je hlavní – aby u svých hráčů probudila nebo posílila zájem o literaturu a motivovala je k přečtení knih, které figurují na herním plánu.



## 2 DIDAKTICKÁ HRA JAKO PROSTŘEDEK VÝUKY

### 2.1 Definice didaktické hry (Lucie Břenková)

Hraní her je nedílnou součástí našich životů, proto by se měli zařazovat i do školního systému. Velké plus u her je jednoduchost zapojení kolektivu, v Moderní didaktice u hry autor poznamenal, že „*Hry však mohou zapojovat žáky velmi intenzívně do výuky a přimět je k takovému soustředění, jakého nelze dosáhnout pomocí žádné jiné metody. Díky zvýšenému zájmu a motivaci, jež jsou vyvolány kratší hrou, mohou nadto žáci získat k předmětu (a k učiteli) kladný vztah, který přetrvá týdny.*” (PETTY G., 1996, s. 188)

Termín hra zastřešuje spoustu aktivit, a to od her sportovních, divadelních, počítačových až po hry stolní (deskové). Masarykův Slovník naučný (1927) popisuje hru jako „*činnost, která se koná pro ni samu, pro libost z ní prýšící, která není prostředkem k nějakému vzdálenému cíli práci.*”

V pedagogickém slovníku 3. rozšířeném a aktualizovaném vydání je pak pojem didaktická hra definován takto „*Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle.*“ Hra děti baví, má určitý smysl, umožňuje jim prožívat, simulovat a je zprostředkovatelem rolí. Prozrazuje charakter žáků a pomáhá jim poznávat druhé i sami sebe.

Svou podstatou hry mohou připomínat práci, ale „*Rozdíl mezi prací a hrou je v tom, že hra je činnost, kterou vykonáváme, protože nás baví (z vnitřní motivace), práci vykonáváme pro nějakou vnější sekundární motivaci (za odměnu).*“ (HOUŠKA, Tomáš. 1993, s. 64) U hry navíc máme výhodu bezpečného prostředí, ve kterém máme jasná pravidla a můžeme se v něm učit novým věcem. Pokud nám hra začne přetékat přes hlavu, jednoduše ji ukončíme.

U tvorby her si musíme uvědomit i to, že ve hře musí dojít k využití schopností žáků. V dnešní době se ve školství potýkáme s problémem, jak vytvořit pomůcku, která zaujme studenty a udrží je motivované po delší dobu, tedy to, na co upozornil J. Neuman „*Správná hra musí přinášet hluboké zaujetí, při kterém se neohlížíme na únavu ani na čas, nebojíme se ani selhání.*“ (NEUMAN, J.: 2000, s. 21) Žákům musíme nabídnout takové zaujetí, které je bude bavit, zajímat a budou se chtít do hry zapojit. Pokud neprojeví zájem a osobní nasazení, efekt na učení bude minimální.

#### 2.1.1 Teorie soutěživých her (Lucie Břenková)

Soutěživé hry v současnosti nejsou u řady pedagogů v oblibě, protože se obávají, že by jejich žáci zažívali nepřiměřenou míru stresu a ti méně úspěšní pak zklamání z neúspěchu. Podle našeho názoru je však soutěživosti v přiměřené míře v pořádku – není možné zastírat si skutečnost, že mimo školu se běžně setkáváme s konkurenčním prostředím, a proto bychom zdravou dávkou soutěživosti měli ponechat i ve hrách.

Podle “Kapitol teorie a metodiky výchovy” „*Metoda soutěžení poskytuje žádoucí aktivitu motivaci složitými úkoly osobními i skupinovými. Dva jedince nebo dva kolektivy měří navzájem své síly při zdolávání morálně hodnotných úkolů. Snaží se prokázat své přednosti. Zápolení mobilizuje maximum jejich soustředění, vůle a energie pro zdárný výsledek.*“ (STŘELEČ, S., 1998, s. 91)

Soutěžení tedy není nic, co bychom měli při vytváření her zapomínat nebo dokonce potlačovat, protože „*Soutěže lze pokládat za zvláštní skupinu her. Výsledek se posuzuje s ohledem na umístění účastníků v určitém pořadí. Soutěže učí smyslu pro fair play, toleranci, vyvinutí maximálního úsilí a odpovědnosti za celek. Neměly by podněcovat k samoučelné konkurenčnosti, nezdravé rivalitě, dosažení vítězství za každou cenu.*“ (SKALKOVÁ, J., 1999, s. 185)

Kvalita hry tedy neklesá, pokud v ní musí žáci soutěžit; naopak to může být nápomocné „*Hra je kvalitnější, je-li organizována jako hra soutěživá, která tvoří jinou kategorii než pouhá hra zábavná. Je vhodnější pro děti mladšího školního věku, jejichž přirozenost je vede k tomu, aby se umístily co nejlépe. Při neúspěchu mohou naopak svůj výkon konfrontovat s ostatními a mobilizovat se k dalšímu výkonům.*“ (NĚMEC J.: 2002, s. 59)

Pokud budeme podporovat zdravou soutěživost a smysl pro fair play, můžeme se dočkat i vylepšení vztahů v kolektivu. Samozřejmě musíme brát ohled i na různé typy studentů, a ne každému soutěžení vyhovuje, jenže „*organizované hry s pravidly mají tu přednost, že zmenšují třenice uvnitř skupiny, protože přesně vymezují role a pravidla chování. Poskytují skupině společný cíl, k jehož dosažení může každý přispět a cítit se takto platným členem, i když jen pro tuto chvíli.*“ (MILLAROVÁ S., 1978, s. 231)

Autorka odborného článku na Metodickém portálu RVP, Libuše Sochorová, se k této problematice vyjádřila takto „*Názory, že situace, kdy si žáci vzájemně konkurují, jsou pro ně škodlivé, nejsou dnes již tak zcela pravdivé, alespoň podle mého názoru a také podle názoru K. Patersonové, autorky knihy Připravit, pozor, učíme se!, která se touto problematikou ve svém titulu zabývá. Učitelům je často vštěpováno, že je jejich úkolem udržet si ve třídě za každou cenu stav, kdy mezi žáky nedochází k „volné soutěži“, kdy nejsou ohrožovány stigmaty neúspěšnosti. Souhlasím, že by žáci ve škole nikdy neměli mít pocit ohrožení, na druhé straně život bez konkurence není reálný.*“

Její názor tak jen potvrzuje naše přesvědčení, že ani v životě se konkurenci nevyhneme a hry s prvky soutěžení nás na ně mohou připravit.

### 2.1.2 Jan Amos Komenský a jeho myšlenka škola hrou (Františka Březinová)

„*Propagátorem myšlenky využít hry ve školním vyučování se stal český pedagog, teolog, filozof, sociální a náboženský myslitel, kněz a spisovatel J. A. Komenský prostřednictvím svého díla „Schola ludus“.* Jeho přístup však spíše zdůrazňoval dítěti blízkou a přirozenou aktivitu jako

*rámec pro učení, využíval dramatizaci učební látky, která žáku zprostředkuje zážitek z poznávané aktivity, a tím podmíní její přesné a trvalé osvojení“ (MAŇÁK, 1997, s. 31)*

Takto on sám charakterizoval ideální školu: „*Chtěl bych takovou školu, která by byla zcela doopravdy dílnou lidskosti, cvičící mládež nejen k vědě, ale ještě mnohem víc k poctivým mravům, hlavně však k svaté bohopoctě a ke všemu, co vytváří podstatu lidství, tak aby každý, kdo je tu vzděláván, nestal se jen zlomkem člověka, nýbrž člověkem schopným celý život moudře začínat a celý vésti zdravě ke konci, to jest, aby byl vyučen všechno správně chápati, všechno správně konati, o všem správně mluvit. A přál bych si, abychom měli neklamnou, krátkou a účinnou cestou, jak k tomu všemu mládež přivést, aby se tak tato předehra života prováděla takřka hrou a aby škola byla opravdu hřištěm vzdělanosti, a ne těžkou duševní robotárnou, z níž by raději utíkali, než by na ní přetrvali“.* (KOMENSKÝ, 1947, s. 25)

J. A. Komenský oceňuje nejen radost a potěšení ze hry, ale i svobodné rozhodování a celkově hru hodnotí jako „krásnou přípravu k vážným věcem“. Hra jde podle něj chápat dvěma způsoby – jako divadelní představení, anebo jako hra ve smyslu didaktické libé metody.

Komenský ve svém díle Nejnovější metoda jazyků rozebírá sedmero pravidel, které se týkají hry. Prvním z nich je hyb, neboli pohyb. Podle jeho názoru je pohyb přirozenou věcí zejména u dětí „*Dým, že ve hře hyb prvou jest věcí, která baví. Tuto bujnost převést tedy sluší k lepším věcem..... dejme, pravím, jim vždy něco dělati a nastrojujme, aby dělali, cokoli učitele nebo žáky dělati baví.* (Nejnovější metody vyučování, s. 355.) Druhým pravidlem je dobrovolnost. Chceme, aby se děti samy radovaly z toho, že hrají, nechceme je nutit jen proto, že my zrovna hrát chceme. Třetím pravidlem je společnost. Děti jsou motivovány, hrají-li si s přáteli a lidmi, ve kterých mohou hledat příklad a vzor. Dalším pravidlem je zápas. Děti jsou soutěživé a dosahují lepších výsledků, pokud je možnost, že se umístí na prvním místě. Následujícím pravidlem je řád. Řád je při hraní her důležitý, aby nedošlo k hádkám nebo k nedorozumění. Je třeba zcela jasně určit, jak hra bude probíhat a jak se žáci budou chovat a pohybovat. Dalším pravidlem je snadnost hry provést. Pravidla hry by nikdy neměla být příliš dlouhá a složitá na pochopení. Posledním pravidlem je „bílý konec“. Nic nejde hrát do nekonečna, je třeba si po náročné aktivitě dopřát odpočinek. Stejně tak vnímá Komenský i přestávky mezi vyučovacími hodinami.

## **2.2 Přínos didaktické hry ve výuce (Františka Březinová)**

Pro žáka je učivo přenesené do formy hry mnohem atraktivnější. Staré čínské přísloví „*Slyším a zapomínám. Vidím a pamatuji si. Děláám a rozumím*“ popisuje, že žák ke vzdělávání potřebuje korigovanou praxi. Školní vzdělávací systém poskytuje žákům možnost své získané dovednosti a vědomosti uplatnit při hraní didaktických her. „*Lépe se věc naučíme, když jí sami děláme, než když jen posloucháme nebo se díváme.*“ Tento výrok potvrzuje, že si žák zapamatuje víc informací, když činnost sám provádí, než když poslouchá výklad učitele. Didaktické hra v žácích zanechávají emoční stopu, díky které si informace také lépe pamatují.

Didaktické hry, kromě předávání informací, rozvíjejí u žáků i samotnou paměť. „*Základem všech duševních procesů a vlastností, základem myšlení a fantazie, znovuprožívání a chtění člověka je paměť.*“ (ZACHAROVÁ, E., 2011, s. 37) Mnoho didaktických vědomostních her je postaveno na tom, že žák musí znát určité informace, aby byl ve hře úspěšný. Pokud hru hraje opakovaně, informace se mu ukládají v paměti nevědomě a bezbolestně. Nicméně v dlouhodobé paměti zůstávají, jen pokud jsou často používány. „*Výsledky učení se dostavují spíše postupně než najednou a vlivem opakovaných úspěchů se zlepšují.*“ (GEOFREY, PETTY, 1993, s. 15) Hry jsou výhodné v tom, že je žáci mohou hrát stále dokola, aniž by je omrzely. To prospívá právě k opakovanému ukotvování informací.

Výuka je také atraktivnější díky odměnám. Už z experimentální psychologie víme, že se jsou zvířata schopná učit za pomoci odměn. V mnoha Skinnerových experimentech byla zvířata odměňována jídlem za splnění úkolu. V tomto případě to platí i pro lidi. Pokud víme, že za něco budeme odměněni, uděláme to rádi. Ne každé dítě je však dostatečně motivováno dobrým prospěchem natolik, aby se něco naučilo. Výhra (tj. odměna) při hraní her ve výuce žáka motivuje víc než běžné postupy frontální výuky. Dobrovolně se tak zapojuje do hry, tedy procesu učení.

### **3 UČITEL A JEHO PRÁCE S DIDAKTICKOU HROU**

#### **3.1 Příprava průběhu didaktické hry (Františka Březinová)**

Didaktická hra musí být provedena tak, aby děti bavila, zároveň aby ale plnila vzdělávací funkci. Každá příprava na hru by proto měla zahrnovat tyto body:

Je třeba, aby učitel dokázal stanovit takovou délku hry, která nebude vyčerpávající, aby děti dokázaly udržet pozornost po dobu jejího trvání. To platí především při hraní her s mladšími věkovými kategoriemi, jejichž doba soustředění je podstatně kratší.

Dále by se měl učitel zamyslet nad prostředím, ve kterém bude hraní hry probíhat. „*Měl by mít představu, kolik prostoru je potřeba, zda je vhodnější vnější či vnitřní prostředí a zda je tento prostor bezpečný.*“ (NEUMAN. 2000, s. 32)

Pro hry je většinou podstatný i počet hráčů a jejich seskupení. Děti vždy nejsou ochotné hrát v týmu s někým, s kým se nekamarádí, nebo se s ním necítí v bezpečí. V případě, že učitel potřebuje, aby žáci utvořili skupiny, musí zauvažovat nad celkovým počtem žáků ve třídě a v samotném týmu. „*Při soutěžních hrách by měl sestavit vyrovnané skupiny a děti by měly hrát v duchu fair play!*“ (SKALKOVÁ, E., 2007, s. 199)

Učitel by také měl znát účel a cíl hry. „*Cílem vyučování chápeme zamýšlený a očekávaný výsledek, k němuž učitel v součinnosti s žáky směřuje.*“ (SKALKOVÁ, E., 1999, s. 106) Cíl nám pomůže stanovit, proč určitou hru vlastně hrajeme. „*Učitel by měl znát cíl hry, měl by si činnost předem naplánovat.*“ (MANÁK, ŠVEC, 2003, s. 129)

Posledním bodem je zpětná vazba, která je důležitá především pro motivaci dítěte.

Autorky J. H. Čermáková a D. Rabiňáková (1997, s. 20–22) ve své publikaci také zmiňují několik pravidel, kterými by se měl každý učitel řídit.

Měl by podle nich při zadávání hry vždy ujasnit vztah použité hry (metody) a organizačního nároku. To znamená, že si učitel musí rozvrhnout, jak velké skupiny jsou na určitou hru třeba.

Při zadávání didaktických her s prvky soutěže je důležité, aby každý z žáků alespoň jednou zažil pocit úspěchu. Proto je podstatné, aby učitel rozdělil žáky rovnoměrně se stejnou šancí na výhru.

Důležitá je i přesnost a srozumitelnost otázek a úloh a ujištění se, že žáci všem otázkám rozumí a jsou schopni podstatu hry sami zopakovat. Učitel musí vědět, jaký má daná hra výchovný a vzdělávací efekt a podle toho vhodně vybrat situaci, ve které se bude hrát. Pak by se měl také zamyslet nad tím, jestli ve hře uplatní reproduktivní metody, hry založené na paměti a vybavování si, nebo produktivní metody na rozvoj a využití myšlenkových informací.

### **3.2 Role učitele při hraní didaktických her (Františka Březinová)**

Jaká je pozice učitele při hraní didaktických her ve třídě? Pedagog nejdříve musí hru připravit tak, že jí buď vybere, nebo sám vytvoří. Při tvorbě pravidel hry je nutné ji nejdříve otestovat. Nejlepším způsobem je zkusit si hru zahrát. „*Simulace hry nám musí odpovědět na řadu otázek. Rozumíme pravidlům hry natolik, abychom zvládli všechny překerní situace v jejím průběhu? Neexistují díry v pravidlech, které by mohly hru v očích hráčů znehodnotit?*“ (ZOUNKOVÁ, 2013, s.13)

V průběhu učitel dbá na to, aby se každý žák mohl do hraní zapojit a během hry projevit. Zároveň ale zabraňuje možným konfliktům mezi žáky. „*V průběhu hry by měl učitel děti sledovat a v případě jakýchkoliv nesnází, kdy si neumí poradit samy, by měl přiměřeně zasáhnout. Také může nabídnout pomoc při řešení případných konfliktů mezi dětmi. V takovém případě by měl být spravedlivý a nestranný.*“ (NEUMANN, 2000, s. 30) Během celé hry se snaží regulovat tempo, aby časový cíl hry zůstal dodržen. „*Měl by zvolit vhodné téma, které děti bude zajímat a motivovat. Může v dětech vzbudit zvědavost, případně i zdravou soutěživost. Je vhodné vybírat atraktivní témata, která budou děti bavit.*“ (OPRAVILOVÁ, 1988, s. 82)

Dále by měl posoudit vyspělost dětí, aby pro ně byla didaktická hra dostatečně podnětná, aby je nenudila a zároveň aby nebyla příliš obtížná (MAŇÁK, ŠVEC, 2003, s. 130) Kromě toho je důležitá i povaha a postoj učitele. Pokud s žáky žertuje, neměl by být arogantní a k dětem by za žádnou cenu neměl přistupovat sarkasticky a povýšeně.

Po každé takové hře musí dojít k reflexi, kde dojde k zhodnocení všech žáků a průběhu hry, k zhodnocení úspěšných i méně úspěšných žáků a k motivaci k dalším hrám a podobným činnostem.

## 4 DESKOVÁ HRA VE VÝUCE

### 4.1 Specifika deskových her a jejich přínos pro rozvoj žáka ve vědomostní a morálně volní oblasti (Lucie Břenková)

Ve Velké knize deskových her Miloše Zapletala jsou deskové hry rozděleny na strategické, závodivé, poziční a pátrací. „*Strategické hry – jejich hlavním námětem je boj dvou nebo několika nepřátelených stran. (...) Závodivé hry – při nich mají hráči zcela odlišný hlavní úkol – projít se svými kameny po jisté dráze a dovést je do cíle dřív, než se to podaří soupeřům. (...) Poziční hry – do třetí skupiny patří hry, ve kterých spolu hráči nebojují ani nezávodí, ale manévrují s kameny na desce tak, aby vytvořili jistou sestavu nebo splnili určité úkoly ... (...) Pátrací hry – Hráči při nich řeší nějaký problém nebo něco hledají (detektivní hry, potápěči).*“ (ZAPLETAL, M., 1991, s. 12)

Desková hra je specifická už ve svém názvu a to tím, že pro její hraní potřebujeme hrací desku a další příslušenství. Dále bývají nezbytné hrací figurky, kterými se hráči podle pravidel pohybují. Takto deskovou hru definoval i Zapletal, tj. jako „*druh stolních her, který se od jiných liší tím, že herní děj probíhá na zvláštním plánu prostřednictvím hracích kamenů.*“ (ZAPLETAL, M., 1991, s. 7)

Velký vliv na deskovou hru mají její pravidla „*ve hře si uvědomujeme, že i když jsme svázáni přísnými pravidly, zbývá nám stále velký prostor pro svobodné jednání.*“ (ZAPLETAL, M., 1991, s. 8) Desková hra je sice plná pravidel, to však neznamená, že se v ní neodráží originalita a variace možností.

Během hry hráči uplatňují a budují si celou řadu morálně volních vlastností, jako je především vytrvalost, trpělivost (tím, že hru dohrají do konce), schopnost vyrovnat se s nezdarem a naopak nepřeceňovat vítězství, a především smysl pro fair play, tj. že hráči hrají férově a nepodvádějí. Trénují i své sebehodnocení tím, že i když nevyhrají, budou přát vítězi jeho výhru a nebudou si o sobě myslet, že jsou méněcenní. Při hraní tedy dochází i k podpoře žádoucích vlastností na spoustě úrovní. V didaktické hře hráč navíc zjišťuje stav svých vědomostí, které mu pomáhají dorazit co nejdříve do cíle.

Didaktická desková hra rozvíjí vědomosti jak svým grafickým zpracováním, tak i kladenými otázkami a (v našem případě) i způsobem, jímž jsou formulovány karty s náhodami. Velkým kladem deskové hry je nesporně to, že se jedná pro žáky o nový způsob výuky, což ve spojení s jeho zábavností a začleněnou soutěživostí vytváří podklad pro jejich lepší motivaci. Ta bývá klíčová zvláště při nepopulárních činnostech, jako je souhrnné opakování, případně v hluchých obdobích školního roku (konec pololetí), kdy žákům všeobecně motivace pracovat často chybí.

Zde pak hra plní i svou obvyklou funkci uvolňovací a zároveň účelné aktivity: „*Funkci hry spatřuji v tom, že složí jako odpočinek po vážné práci, že umožňuje vybití nadměrné energie, že je projevem napodobivého pudu, že je formou přípravy na život.*“ (MIŠUROVÁ, FIŠER, 1989, s. 30)

Svou funkci může desková hra ale plnit i jako otevírací aktivita a motivační prostředek pro naladění žáka k určité činnosti – didaktická desková hra o literatuře tak může být startovací aktivitou pro následující tradičně pojatou výuku nebo pro další aktivity v rámci čtenářské gramotnosti, jejímž úkolem je navodit zájem hráčů o literární díla.

Důležitou složkou her je i komunikace mezi hráči (v našem případě i diskuse např. o významu symbolů). Díky tomu se mezi hráči zlepšuje i verbální komunikace a mezilidské vztahy, což je dalším přínosem hraní jakékoli hry.

## 5 ČTENÁŘSKÁ GRAMOTNOST VE VÝUCE (LUCIE BŘENKOVÁ)

V dnešním světě už je nevyhnutelné být čtenářsky gramotný. I Pedagogický slovník zdůrazňuje, že nejdůležitějším úkolem počátku školní docházky je naučit žáky číst, psát a počítat. (PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J., 2003, s. 70) V oblasti čtení se už v tomto období projevují zažitá standardy z domova. Pokud se doma nacházejí čtenářští rodiče, kteří dětem odjakživa čtou, u dětí se tak rozvíjí pozitivní vztah navozený vzpomínkami na četbu knih. *„S rozečteným dítětem, tedy se žákem, který ovládá základní strategie čtenáře a má ke čtení vztah, by na rozvoji čtenářské gramotnosti měli pracovat dále učitelé všech předmětů. Především češtinář má možnost cíleně rozvíjet čtenářské dovednosti a strategie žáků.“* (ALTMANOVÁ, J., 2011, s. 7)

Ve čtenářské gramotnosti se nejedná jen o zvládnutí čtení a psaní, ale o celý „komplex vědomostí a dovedností jedince, které mu umožňují zacházet s písemnými texty běžně se vyskytujícími v životní praxi (např. železniční jízdní řád, návod k užívání léku). Jde o dovednosti nejen čtenářské, tj. umět texty přečíst a rozumět jim, ale také dovednosti vyhledávat, zpracovávat, srovnávat informace obsažené v textu, reprodukovat obsah textu aj. Čtenářská gramotnost je považována za součást funkční gramotnosti.“ (PRŮCHA, J., WALTEROVÁ E., MAREŠ, J., 2009, s. 42) Jedná se tedy o soubor „dovedností žáka dešifrovat text, tj. nalézt v něm klíčové pojmy a poznatky a postihnout vztahy mezi nimi“ (MAŇÁK, J., ŠVEC, V., 2003, s. 65)

V dnešní době se však čtení začíná upozadovat. Mezi faktory, které tento ústup čtení z běžných aktivit způsobily, se zpravidla uvádí zahlcenost v množství dostupných textů související s vzestupem moderních technologií a nátlak společnosti ohledně rychlého dohledávání informací, který značně tlačí knihy do pozadí, protože najít informace na internetu bývá pro mnoho lidí jediným způsobem, jak je získat.

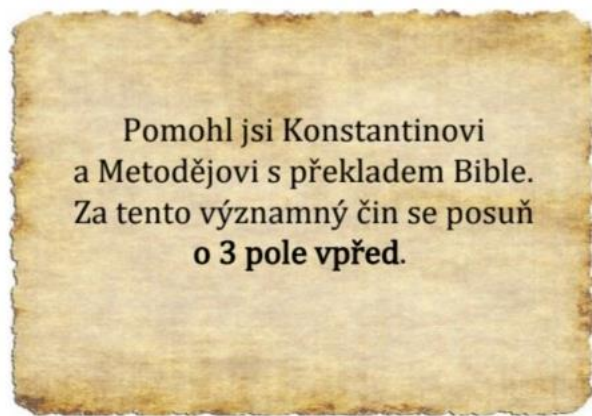
Čtení navíc není vrozenou schopností člověka (nemáme pro ni v mozku vyhraněné místo, jako je to třeba s řečí, která sídlí v Brocově a ve Wernickeově centru). Naopak, jedná se o velmi složitou a psychicky náročnou činnost, na které se musí podílet spousta faktorů, a i proto spousta lidí od ní odpouští.

Rozvíjení čtenářské gramotnosti se proto stává pevnou součástí vyučovacích hodin. Platí přitom, že „literární výchovu a rozvoj čtenářství bychom měli plánovat právě tak, aby těmto procesům čtení vycházela vstříc a aby je posilovala. Během četby textu mohou žáci dostávat různé typy podpory: klademe průběžné otázky po určitých částech textu (...), podáváme žákům nápovědu (...), někdy rozdáme připravený pracovní list, do něhož si během čtení zaznamenávají informace, které považují za významné – to jim může pomoci udržet si přehled o příběhu...” (2010, Česká školní inspekce, s.54) Toto jsou typické metody, jak lze pracovat s textem a pomoci tak žákovi se čtením a porozuměním.

Všechny výše uvedené metody jsou v hodinách zaměřených na posilování čtenářské gramotnosti hojně využívány. Jejich slabinou ale z našeho pohledu je, že žáci, kteří nečtou rádi, je obvykle nevyhodnocují jako prvoplánově zábavné. Z toho důvodu jsme se zaměřily na vytvoření pomůcky do hodin, která by svým novým pojetím zaujala a pobavila – a to jak studenty, tak i pedagogy a všechny nadšenci do literatury.

Přes pexesové karty jsou žáci vedeni k hledání a spojování detailů do děje, což jim pomáhá zvýšit si povědomí o ději knihy. Jestliže dílo nečetli, budou mít možnost si před přečtením knihy o ní získat základní povědomí, což může být klíčové k motivování ke čtení. Pozornost a zájem udržuje i u nečtenářů soutěživá podstata hry.

U deskové hry Litteratus jsme se na kartách snažili díla výstižně a hlavně vtipně popsat, tak aby si žáci o dílech udělali jiný obrázek než z pouhého výkladu učitele.



Obrázek č. 01



Obrázek č. 02

Texty na hracích kartách byly sepsány tak, aby hráči evokovaly situaci, jako by v ní skutečně byl, a i když to na první pohled nemusí být zřetelné, i tyto karty mají čtenářský efekt. Kromě toho, že mají opět vzbudit zájem o knihu, žáci si je i navzájem čtou a tím si procvičují svůj mluvený projev. Pozornost opět udržuje soutěživá podstata hry a fakt, že informace o knize je propojena s herní situací (karta hráče posílá dopředu nebo vrací po herní ploše).

Hra tedy k rozvoji čtenářské gramotnosti přispívá nejen fixováním literárních znalostí látku a budováním kulturního povědomí, ale především má u hráčů nenásilně povzbudit pozitivní postoje ke čtení, „*kteřé pomáhají žákům překonávat obtíže při zvládnání stále složitějších textů.*”



Velmi podstatné je i povzbuzení komunikace mezi žáky o knihách. Při využívání těchto pomůcek k tomuto dochází úplně plynule, protože *“čtenářsky gramotný člověk je připraven sdílet své prožitky, porozumívání a pochopení s dalšími čtenáři. Své pochopení textu porovnává s jeho společensky sdílenými interpretacemi, všímá si shod a přemýšlí o rozdílech.”* (ALTMANOVÁ, J., 2011, s. 8)

Člověk, který aktivně čte a sdílí své prožitky, pak nabývá nových úrovní v myšlení a *„čtenářsky gramotný člověk využívá čtení k sebezvoji i ke svému konání, četbu zúročuje v dalším životě“*. (ALTMANOVÁ, J., 2011, s. 8) Tito lidé se nebojí své oblíbené tituly doporučit dalším a své zážitky popisovat svým blízkým, proto nemívají v neposlední řadě ani extrémní strach z maturitní či jiné zkoušky. *„Čtenářství a míra čtenářské gramotnosti je jedním z významných faktorů určujících úspěšnost ve studiu – zdatní čtenáři jsou ve studiu úspěšnější než ti, které čtení minulo.”* (ALTMANOVÁ, J., 2011, s. 6)

## 6 LITTERATUS - DIDAKTICKÁ HRA PRO ROZVOJ ČTENÁŘSKÉ GRAMOTNOSTI (LUCIE BŘENKOVÁ)

Litteratus je soubor dvou her pro hodiny českého jazyka na středních školách. Každá hra byla připravena k samostatnému a jednoduchému použití.

První hra je na bázi pexesa. Jedna se o 64 karet z toho je 32 karet s fotografií autora, jménem a daty narození a úmrtí. Zbýlých 32 karet jsou ručně malované karty, které jednoduchou symbolikou, již hráč musí rozklíčovat, odkazují na nejvýznamnější dílo autora na fotografii.

Druhá je desková stolní hra. Celý hrací komplet se skládá se z hrací desky, sady karet s otázkami, druhé sady karet s náhodami, figurek a hrací kostky. Hráči se pomocí kostky a obou sad karet posouvají dopředu nebo dozadu, cílem hry je se dostat jako první do centra labyrintu.

Hra zapadá do kategorie závodivých her, a to díky tomu, že cílem je dostat se co nejdříve za pomoci figurek do cíle.

Všichni účastníci mají šanci vyhrát díky přidaným prvkům náhody, avšak největší má hráč s nejlepšími znalostmi. Hra se vyvíjí různorodě, podle složení hrací skupiny, vždy se však všichni hráči pohybují po hracím poli a někdo z nich se dostává do vedení, což nemusí rozhodnout o vítězství, protože i první hráč u cíle může díky kartě s náhodou skončit zpět na startu.

### 6.1 Výukové cíle hry Litteratus a její začlenění do RVP a ŠVP (Lucie Břenková)

Studijní pomůcka byla vytvořena do hodin českého jazyka a literatury pro střední školy.

Hra navazuje na rámcový vzdělávací program pro obor 78–42–M/03 Pedagogické lyceum, kde byla také na AHOL – Střední odborné škole ověřována (a plně koresponduje s ŠVP pro Pedagogické lyceum AHOL SOŠ), ale vzhledem k tomu, že učivo rozvíjené v této pomůcce je tvořeno na opakování učiva pro maturitní zkoušku, lze tyto pomůcky uplatnit všude, kde je požadována maturitní zkouška z českého jazyka, tj. na všech typech středních odborných škol i na gymnáziích.

Na celkové opakování a zároveň motivaci k četbě bylo vytvořeno pexeso, které je možné použít kdykoliv v průběhu studia (viz metodika), ale nejlépe je začlenitelné do 4. ročníku pro opakování a ukotvení základních autorů. Cílem hry je spojit autora s dílem a rozšířit si povědomí o literatuře. Při využití pexesa v nižších ročnících, kdy žáci všechna díla dosud neznají, se současně hrou učí.

Desková hra je kompletně hotová pro 1. ročník. Je ale koncipovaná jako otevřená, tj. jsou k ní přiloženy i nevyplněné karty pro dopsání otázek. Pokud bude mít pedagog zájem, může si doplnit sady vlastních karet pro další ročníky případně rozšířit stávající sadu o další otázky z ročníku prvního. Jedná se o typ soutěživé stolní hry, primárním cílem je dostat se do středu labyrintu. Tímto hraním si rozšiřují čtenářské povědomí.

## **6.2 Začlenění hry do RVP 78–42–M/03 Pedagogické lyceum**

### **6.2.1 Cíle v oblasti klíčových kompetencí (Lucie Břenková)**

#### **A) KOMPETENCE K UČENÍ**

- *uplatňovat různé způsoby práce s textem (zvláště studijní a analytické čtení), být čtenářsky gramotný*

Posílení čtenářské gramotnosti je stěžejním cílem kompletu her Litteratus. Děje se tak několika způsoby – podněcováním zájmu o četbu knih, s nimiž se hráči seznamují v průběhu hry, diskusí o motivech z literatury, které se objevují ve hře, utvrzením literárních znalostí a rozšířením kulturního přehledu, což odbourává nejistotu v četbě. Žák tak získává větší jistotu při orientaci v nabídce knih. Schopnost četby s porozuměním je v průběhu hry posilována i prostou nutností přečíst a aplikovat pravidla a průběžně číst herní karty, realizovat na nich uvedené úkoly a odpovídat na otázky.

- *mít pozitivní vztah k učení a vzdělání*

Pomůcky do hodin jsou navrhnuty, tak aby žákům nepůsobily stresové situace, ale aby budovaly jejich pozitivní cestu k čtení knih.

- *sledovat a hodnotit pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímat hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí*

Žáci si často myslí, že při učení neudělali pokrok, což bývá scestný názor – už jen při druhém hraní pexesa je patrné, že hra je rychlejší, skoro se nemusí používat nápověda, žáci rychleji reagují na kartu s autorem a připojují k němu název díla; u karty s dílem naopak hledají cíleně autora. To vše je i z jejich pohledu jasným dokladem pokroku v učení. Hra jim rovněž umožňuje prožitek individuálního vítězství pokaždé, když otočí správnou dvojici karet.

U deskové hry je měřítkem úspěchu nejen pohyb po hrací desce, ale i průběžná správná odpověď na kartu s otázkou. I tady žáci mohou sami vyhodnotit, že při další hře se jejich znalosti rozšiřují a ubývá otázek, na něž by neznali odpověď.

- *využívat ke svému učení různé informační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí*

V průběhu hry se žáci učí navzájem, sdílejí své znalosti, zkušenosti a čtenářské zážitky.

### **B) KOMPETENCE K ŘEŠENÍ PROBLÉMU**

- *spolupracovat při řešení problémů s jinými lidmi (týmové řešení)*

Vzhledem k problematice řešení úkolů u pexesa (nutnost rozklíčovat symboly na hrací kartě nebo ilustrovanou situaci z knihy, na niž odkazuje ilustrace) bývá zpravidla důležitá spolupráce, aby se žáci dopracovali k odpovědi. To tedy podporuje týmového ducha.

U deskové hry sice každý hraje za sebe, ale ostatní mohou hráči napomáhat k správné odpovědi. Pedagog by tedy měl dbát i na vhodné vytvoření pracovní skupiny.

### **C) KOMUNIKATIVNÍ KOMPETENCE**

- *účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje*

Při jakémkoliv hraní je nutné sociální interakce, ve spoustě aktivit je nutné ostatní informovat a být informován. Pokud se ve skupině nachází žák, který rád čte, bude celou hrací skupinu motivovat k většímu zájmu o knihy, protože bude zasvěceně mluvit o prožitých zážitcích. Taktéž ostatní mají viditelný příklad, že čtení není ztráta času.

- *dodržovat jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii*

Odborná terminologie z oblasti literatury je součástí souboru otázek – v rámci hry si žáci znalosti termínů posílí a v průběhu hry terminologii aktivně používají.

### **D) OBČANSKÉ KOMPETENCE A KULTURNÍ POVĚDOMÍ**

- *jednat v souladu s morálními principy a zásadami společenského chování, přispívat k uplatňování hodnot demokracie*

Ve skupině je běžné jednat se souladem a s morálními principy a to tak, že žáci vědí, že nebudou podvádět a nebudou hrubí k protihráčům. Někteří žáci mohou mít obecně problém s prohrou, ale pokud se jim dá trénink v hodinách v podobě soutěživých her, naučí se v případě prohry adekvátně vypořádat i s negativními pocity.

## 6.2.2 Cíle v oblasti vzdělávání (Lucie Břenková)

### A) Vzdělávací oblast **VZDĚLÁVÁNÍ A KOMUNIKACE V ČESKÉM JAZYCE**

#### **Vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci:**

- *uplatňovali český jazyk v rovině recepce, reprodukce a interpretace*

Hodiny při hraní probíhají tím, že žáci se snaží interpretovat své vědomosti a ostatní informovat o obsahu knih nebo se jim snaží připomenout potřebné učivo.

Dále žáci musí porozumět zadání a pracovat se svými čtenářskými dovednostmi.

- *využívali jazykových vědomostí a dovedností v praktickém životě, vyjadřovali se srozumitelně a souvisle, formulovali a obhajovali své názory*

V pexesu se komunikační schopnosti žáků rozvíjí tak, že každý obhajuje a vysvětluje své názory na danou otočenou kartu, jednoduše srozumitelně a věcně vyjadřuje svůj odhad a obhajuje pomocí svých zkušeností svůj postoj k otočené kartě.

Při hraní deskové hry žáci musí využívat své komunikační schopnosti, a to v rámci dohody ve hře i při formulování svých odpovědí.

### B) Vzdělávací oblast **ESTETICKÉ VZDĚLÁVÁNÍ**

*Obecným cílem estetického vzdělávání je utvářet kladný vztah k materiálním a duchovním hodnotám, snažit se přispívat k jejich tvorbě i ochraně.*

#### **Vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci:**

- *cháпали umění jako specifickou výpověď o skutečnosti*

Každý spisovatel při svojí tvorbě chtěl, aby jeho dílo vzbuzovalo názory a aby čtenáři měli potřebu dílo interpretovat na základě své lidské i čtenářské zkušenosti. Proto je vhodné diskusi, která se rozvine nad hrou, podpořit následující čtenářskou dílnou završenou reflexí díla, které žáky zaujalo.

- *cháпали význam umění pro člověka*

Ručně vytvořené pexeso rozvíjí povědomí žáků o vztahu ilustrace a narativu; posiluje představu o epickém díle jako o příběhu, který v sobě něco skrývá, tedy že se jedná o umění, které může být interpretováno i výtvarnými prostředky.

- *správně formulovali a vyjadřovali své názory*

Vzhledem k zaměření na věkovou skupinu středních škol jsme chtěly podpořit i komunikační dovednosti žáků, pokud se při hraní dostanou do úzkých, mohou procvičit schopnost vyjádřit svůj názor a obhájit své tvrzení.

- *přístupovali s tolerancí k estetickému cítění, vkusu a zájmu druhých lidí*

Hra by měla podpořit názorovou toleranci v oblasti literárního vkusu mezi žáky navzájem a rozšířit komfortní zónu žáků seznámením s uměleckými díly, po nichž by spontánně nesáhli. Objektem estetického soudu je i výtvarná podoba hry.

### 6.2.3 Realizace průřezových témat (Lucie Břenková)

#### A) *OBČAN V DEMOKRATICKÉ SPOLEČNOSTI*

**Vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci:**

- *měli vhodnou míru sebevědomí, sebeodpovědnosti a schopnost morálního úsudku*

Hraní jakékoli hry by mělo posílit smysl pro fair-play, pro to, co je správné, a jak zvítězit morálně a se smyslem pro udržení kolektivních vztahů.

- *dovedli jednat s lidmi, diskutovat o citlivých nebo kontroverzních otázkách, hledat kompromisní řešení*

U každého hraní dochází k situacím, ve kterých si žáci musí ujednat, jak situaci vyřeší, proto je důležité si pomoci a hledat kompromisní řešení situací.

### 6.3 Pravidla hry LITTERATUS (Františka Březinová)

#### 6.3.1 Pravidla k deskové hře LITTERATUS

**Počet hráčů:** 4-5

**Časová dotace:** 45 minut

**Co budete ke hře potřebovat:** hrací desku, karty s otázkami, karty s náhodami, hrací figurky, hrací kostku

**Příprava hry:** Rozprostřete obě části hrací desky doprostřed stolu. Každý hráč si zvolí jeden hrací žeton a položí jej na políčko START.

Oba balíčky karet umístěte vedle sebe na stůl logem nahoru tak, aby k nim byl pro všechny jednoduchý přístup.

Připravte si hrací kostku.

**Poznámka:** Je možné použít i jiné hrací figurky než naše originální, například z Člověče, nezlob se.

### **Průběh hry:**

1. Začíná nejstarší hráč ve skupině a to tak, že mu spoluhráč po jeho pravici vytáhne a přečte otázku.
2. Pokud hráč odpoví správně, může házet kostkou a posunout se o počet polí, který mu padl na kostce. Po posunutí čeká do dalšího kola, kdy mu bude přečtena další karta.
3. Pokud hráč odpoví nesprávně, nehází, stojí a čeká, než na něj znovu přijde řada.
4. Jakmile je hráč znovu na řadě, spoluhráč mu přečte kartu podle toho, na jakém poli zrovna stojí.
5. Pokud figurka hráče, který je zrovna na řadě, stojí na prázdném poli, spoluhráč po jeho pravici mu přečte kartu s otázkou (karta s oficiálním logem Litteratus).
6. Jakmile figurka hráče, který je zrovna na řadě, stojí na poli s otazníkem, spoluhráč po jeho pravici mu přečte kartu s náhodami (karta s otazníkem). Hráč musí splnit úkol z karty, poté čeká, než bude znovu na řadě. Posunuje se, jen pokud mu to karta výslovně prikazuje.
5. Vyhrává ten hráč, který se jako první dostane do cíle. Zbývající hráči mohou, ale nemusí ve hře dál pokračovat.

### **6.3.2 Pravidla k pexesu LITTERATUS**

**Počet hráčů:** 2-6

**Časová dotace:** 45 minut

**Co budete ke hře potřebovat:** 64 pexesových karet

**Příprava hry:** promíchejte karty a vyložte je na stůl rubovou stranou navrch.

### **Průběh hry:**

1. Začíná nejstarší hráč ve skupině a to tak, že otočí libovolné dvě karty lícem navrch. Vždy hledá dvojici autor – dílo. Pokud patří dvojice karet k sobě, získává bod a může pokračovat ve hře otočením další dvojice karet.
2. Jestliže k sobě karty nepatří, otočí je lícem dolů a ve hře pokračuje další hráč. Pokaždé, když někdo odhalí dvojici shodných karet, otáčí ihned další dvojici karet.
3. Hraje se tak dlouho, dokud nejsou odhaleny všechny dvojice. Vyhrává ten hráč, který nasbíral největší množství dvojic.

## 6.4 Grafické zpracování hry

### 6.4.1 Obecné zásady (Jana Bednářová)

Kvalitní zpracování je klíčovým prvkem deskové hry, ať už je tato hra zaměřena na jakýkoliv žánr. Je nezbytné, aby hra obsahovala výrazné a srozumitelné prvky, které budou hráče nejen vizuálně přitahovat, ale také je vtáhnou do samotného herního děje. Ikonografie, tedy soubor vizuálních symbolů a znaků používaných v deskové hře, je klíčovým prvkem propojujícím hrací plochu s pravidly a herním scénářem. Je důležité, aby tato ikonografie byla intuitivní a snadno rozpoznatelná, aby hráči mohli rychle a efektivně reagovat na herní situace. V tomto kontextu lze také připomenout didaktický přístup k designu hry. Didaktik se zaměřuje na vzdělávací aspekty hry a její schopnost rozvíjet dovednosti hráčů. V případě deskových her je didaktický přístup relevantní v návrhu prvků, které podporují vzdělávání a rozvoj hráčů, ať už jde o strategické myšlení, spolupráci nebo jiné dovednosti. Celkově lze říci, že kvalitní desková hra by měla být komplexním spojením estetiky, funkčnosti a didaktických prvků.

Typ hry (viz výše) ovlivňuje podobu herního plánu i hracích kamenů. Vzhledem k tomu, že *Litteratus* je závodivá hra s příběhem, v níž hráči staví figurky symbolizující je samé na herní plán, kde se na symbolické úrovni odehrává cesta dějinami literatury, vyžaduje výtvarné zpracování řešení hrací plochy jako pomyslné herní krajiny. U hracích kamenů jsme se vzhledem k tématu hry rozhodly pro stylizované ztvárnění literárních postav.

### 6.4.2 Narativní ilustrace a její uplatnění ve hře *Litteratus* (Jana Bednářová)

Výtvarné zpracování deskové hry, která odkazuje ke konkrétním literárním dílům, má nutně blízko k ilustraci těchto děl. Samotný pojem ilustrace přitom vychází z původního *osvětlit, objasnit*. „*Ilustrovat něco (třeba odborný výklad) lze příklady nebo též obrázky. Odtud není daleko k dalšímu významu tohoto slova, totiž jako k výtvarnému vyjádření nějaké události: ...Pojetím se ilustrace v zásadě dělí na popisnou, která chce podrobně vykreslit hrdinu díla, nebo některou událost, a symbolickou, jež je samostatnější, volnější a náznaková. Velký význam má ilustrace zejména v dětské literatuře, v knížkách pro nejmenší je dokonce důležitější než text.*“ (KARPATSKÝ, D., 2001, s. 246)

Termín narativní ilustrace je pak odvozen od termínu *narativ*, což můžeme definovat jako útvar, který reprezentuje příběh. Jeho podstata spočívá v tom, že vypráví o sledu událostí, které mají mezi sebou vzájemné vazby a propojení. Přitom „*není nutné, aby byl příběh zprostředkovan pouze verbálním narativem, ale k jeho vyjádření mohou sloužit také jiná média, například divadlo, film, tanec, malba atd. Proto může být příběh vyprávěn jak literární předlohou, tak výtvarnou ilustrací.*“ (KLIMEŠ, J., 2015, s. 12)

Studium vztahu mezi textem a obrazem pak řeší otázku jejich rozdílů a hledání hranic mezi nimi. První odlišností je jejich temporalita, kdy „*literatura se většinou soustředí na zprostředkování jevů dynamických v čase, obraz je vnímán spíše jako prostředek, kterým jsou reprezentovány jevy statické*“. Jiná je i jejich schopnost vyjádřit obecné pojmy, která je vlastní spíše literatuře, zatímco „*u obrazů bývají naopak zdůrazňovány spíše vlastnosti*

*vystihující jevy smyslově konkrétní. Třetím rozdílem mezi literárním a výtvarným dílem je jiný způsob utváření recipientovy obrazotvornosti.*“ (KLIMEŠ, J., 2015, s. 75)

Vztah mezi zobrazovaným jevem, příběhem a jeho ilustrací úzce souvisí s teorií znaku. Zakladatelé moderní sémiotiky, Ferdinand de Saussure a Charles Sanders Peirce, vnímali znak jako spojení mezi tím, co je označeno, a tím, co označuje. Tato myšlenka není nová a má své kořeny již v dávné minulosti. Například svatý Augustin ve svých spisech naznačil, že znak není pouze to, co přímo chápeme, ale že má schopnost vyvolávat v naší mysli něco dalšího, než co je přímo vyjádřeno. Jde o to, že znak nejenom označuje konkrétní věc, ale také přivádí na mysl další významy a asociace, které s touto věcí souvisejí.

*„Rozdíl mezi oběma teoretiky spočívá především v tom, že Saussure definoval tento vztah na základě arbitrárního rozhodnutí, zatímco Peirce strukturoval vztah do tří základních druhů na ikon, index, a symbol.*“ (KLIMEŠ, J., 2015, s. 78) Ikon je u něj znak, který označuje objekt na základě vnější podobnosti – například vztah mezi fotografií určité věci a tím, co fotografie zobrazuje. Index reprezentuje objekt na základě existenční vazby (obvykle na základě kauzality). Indexem je například kouř, který odkazuje k ohni. Symbol reprezentuje objekt na základě společenské dohody (KLIMEŠ, J., 2015, s. 78)

Tomuto pojetí symbolu odpovídá i výrazně jednodušší definice Malého labyrintu literatury, který symbol definuje jako *„znak zastupující obecný pojem; konkrétní představa slouží k označení nějakého abstraktního pojmu... Srdce je symbolem lásky, holubice symbolem míru, lev síly. ... Prvotní představa se přenáší do symbolické roviny na základě podobnosti, příbuznosti, asociace.*“ (KARPATSKÝ, D., 2001, s. 533)

Podle teoretika umění E. H. Gombricha jsou *„dějiny zobrazování v západní kultuře z převážné části dějinami konceptuálního zobrazování* (tj. místo slov mluví obraz – důležitý je nápad, který má sémantický význam vyjadřovaný pomocí různých znaků, či symbolů). *Iluzionistická zobrazení jsou naopak charakterizována tím, že v nich dochází k eliminaci symbolických prvků a k převaze prvků ikonických*“ (KLIMEŠ, J., 2015, s. 90)

Základním rozlišovacím znakem ilustrace od ostatních obrazů je její *„schopnost najít významovou shodu s určitým literárním textem. ...I když text a jeho ilustrace sdílejí společný význam, nejsou identickými díly, ale spíše dvěma různými cestami, které vedou k tomu samému smyslu.*“ (KLIMEŠ, J., 2015, s. 103)

Moderní ilustrace přílišnou detailnost a doslovnost obvykle záměrně potlačují a ve shodě s Gombrichem upřednostňují konceptuální zobrazení. Vzhledem k rozmanitosti literárních předloh však i iluzionistická zobrazení mohou najít své uplatnění a vhodné použití.

Funkcí ilustrace není pouze estetické doplnění díla – ilustrace mohou podtrhnout důležité momenty, pomoci čtenáři lépe si představit popisované prostředí a postavy, či zvýraznit klíčové motivy či emoce. Zejména poslední funkci (zvýraznění důležitých motivů a emocí) opět uplatňujeme zejména na kartách literárního pexesa.



Spojovacím prvkem mezi obsahovými a formálními charakteristikami verbálního a ilustračního vyprávění je představa. Představivost, kterou můžeme chápat jako schopnost lidské imaginace či obrazotvornost, je další oblastí, kterou výtvarné zobrazení narativu rozvíjí. Další oblastí je paměť. Ta je klíčová pro pochopení textu a jejím prostřednictvím může čtenář předvídat budoucí vývoj děje. Nezbytná je i pro rozklíčování vztahu literární předlohy a jejího výtvarného zpracování.

V pojetí výtvarné podoby hrací desky a karet pexesa jsme se proto v souladu s výše uvedeným snažily oprostit od doslovné ilustrace konkrétních situací na bázi ikon, které by vycházely např. z podrobných popisů v těchto dílech, ale snažily jsme se rozvíjet nejen hráčovu paměť, ale i fantazii právě užitím symbolů a indexů.



Obrázek č. 03 – Malý princ (karta pracující se symboly)



Obrázek č. 04 – Petr a Lucie (využití indexu – letadla odkazují na válku – s cílem vyvolat emocionální reakci)



Obrázek č. 05 – Zabiják (kombinace ikonů – situace v horní části karty: opíjející se Coupeau – a indexu: prádelna odkazuje na povolání Gervaisy)

## **Figury a figurace**

Vedle symbolického odkazu k narativu se na kartách i hrací desce objevuje i ztvárnění literárních postav. Ve své podstatě figury a figurace obohacují literární texty, činí je živějšími, poutavějšími a výstižnějšími. Jsou nedílnou součástí literární tvorby a hrají klíčovou roli v utváření a interpretaci děl. (URBANOVA, S., 2010, s. 56)

Způsoby figurální kresby se vyvíjely a měnily v průběhu času, přičemž každá éra či umělecký směr přinášel své vlastní charakteristiky a techniky. Jedním z tradičních přístupů je kombinovaná kresba tužkou, která se zakládá převážně na čistě lineárním stylu. Ten jsme zachovaly i na vytvářených hracích kartách; pouze kresba tužkou byla následně zvýrazněna tuší a kolorována.

Figurální kompozice je klíčovým prvkem ve výtvarném vyjádření a umožňuje umělci komponovat své vlastní obrazy. Vzájemný kontrast figur může dodat dynamiku a zajímavost kresbě a pomoci se lépe vyjádřit myšlenky či emoce, které umělec chce předat vnímateli. (BARBER, B., 2008, s. 184)

Složitější figurální kompozice se uplatňuje opět hlavně na pexesových kartách ikonického typu (např. prasata za stolem u Farmy zvířat nebo Lennie a George v O myších a lidech).

### **6.4.3 Grafické zpracování hry Litteratus (Jana Bednářová)**

Estetické řešení hry je důležité pro upoutání žáka. V této hře jsme graficky řešily tyto části: hrací plochu, hrací karty (pexesové karty, karty s otázkami a náhodami), hrací figurky a podobu centrálního loga. Logo, opakující se ve variantě na rubu každé z karet, tvoří skupina knih, odkazující v symbolické rovině k ústřednímu tématu hry, kterým je literatura.

#### **6.4.3.1 Hrací plocha – výtvarná technika a ikonografie (Jana Bednářová)**

Rozměry hrací plochy jsou pečlivě zvoleny tak, aby odpovídaly velikosti dvou listů formátu A3, což zajišťuje optimální hrací prostor, který vznikne spojením dvou lavic, a zároveň umožňuje snadný tisk na běžné školní tiskárně, následně se dá jednoduše slepit dohromady.

Rozhodly jsme se pro světlý podklad hrací plochy, protože jednak zajišťuje potřebný kontrast pro zobrazení výrazných figur a pomyslné cesty včetně důležitých nápisů, a zároveň umožňuje využití zvolené výtvarné techniky, kterou je kolorovaná kresba tuší (tmavý podklad by jí neumožnil). Rovněž zkušenosti s tiskem na tmavém podkladu nebyly dobré vzhledem k malému rozlišení a hra by tak neplnila jeden ze základních požadavků – možnost snadného vytváření kopií pro využití ve škole.

#### 6.4.3.2 **Herní krajina** (Jana Bednářová)

Hrací deska má podobu zjednodušené stylizované mapy, kterou hráč prochází dějinami literatury. Cesta symbolickou literární krajinou je spirálovitě zatočená, což odkazuje k pomyslnému labyrintu literatury, který směřuje až do centra hrací desky, kam je cílem každého z hráčů dorazit. Na hrací desce je spirálovitá cesta vytvořena z hracích polí ve tvaru kruhu, jejichž průměr odpovídá průměru hracího žetonu. V případě stejného postupu hráčů (tj. když jich více stojí na témže poli) se žetony na sebe mohou vrstvit a nezakrývají zbytečně hrací plochu.

Vnitřní plocha hracích polí je buď prázdná (tj. bílá), nebo je pole vyplněno otazníkem. Prázdná pole hráči ukládají povinnost odpovědět na otázku. Pokud ale hráč vstoupí na pole s otazníkem, vybírá si kartu s náhodou (viz výše uvedená pravidla deskové hry *Litteratus*)

Na perimetru hrací plochy jsme detailně ztvárnily chronologicky uspořádané ilustrace, zaměřené na významné literární postavy a historické události. Tento tvar byl zvolen proto, abychom využili celý prostor hrací desky, a díky tomu jsme mohly rozmístit postavy různým směrem. Ať sedí hráč kdekoliv, alespoň jedna postava vždy směřuje k němu.

Krajina je rozdělena na čtyři období lidských dějin a současně i dějin literatury: starověk, středověk, renesanci (tj. raný novověk) a novověk, přičemž každé období je zalidněno postavami z literatury, která je pro ně typická. Na ploše jsou rozcestníky, které tyto epochy oddělují.

Přestože hrací karty předložené verze hry zahrnují pouze látku prvního ročníku středoškolského učiva (tj. období od starověku do preromantismu, včetně literární teorie), na hrací ploše se setkáme s odkazy na literární vývoj až do současnosti. Tato koncepce odpovídá plánované variabilitě hry, kdy bude možné spektrum otázek rozšířit i o látku vyšších ročníků podle potřeb vyučujícího. Proto jsou součástí souboru hracích karet i karty prázdné, které lze operativně využít pro vytvoření nových otázek; hrací plocha a herní žetony jsou ale využitelné pro všechny varianty hry.

#### 6.4.3.3 **Figury v herní krajině** (Jana Bednářová)

Kresby na hrací ploše jsou tvarem záměrně zjednodušené. Volily jsme techniku plošné kresby s výraznou hraniční linií (v praxi jsme kombinovaly základní kresbu tužkou s vytažením hraniční linie tuší pro větší výraznost; na závěr pak byly jednotlivé motivy kolorovány akvarelovou barvou). Vzhledem k rozměru každé z figur na hrací ploše nebylo možné realisticky prokreslovat detaily – např. obličejové postav. Pro rozpoznatelnost a identifikovatelnost místa, kterou kresby literárních postav, autorů, staveb nebo předmětů zaujímají v dějinách literatury, jsme proto volily u lidských postav výrazné atributy.

V případě staveb nebo předmětů pak bylo nutné vybrat je tak, aby pro dané období byly maximálně typické, nebo aby evokovaly literární situaci. Vzhledem k tomu, že se jedná

o didaktickou hru, považovaly jsme za žádoucí, aby žákovi figury a předměty v herní krajině hrací plochy evokovaly nejznámější literární díla jak z české literatury, tak i ze světové.

## **Starověk**

Období starověku ikonograficky zahrnuje období od nejstarších mezopotamských literárních památek, které symbolizuje hliněná destička vedle políčka start – v ideálním případě by si zde hráč měl připomenout epos o Gilgamešovi, navozující zároveň motiv cesty za poznáním, který je i hlavním motivem celé hry. Z druhé strany je doplněn egyptskou pyramidou, která připomíná počátky písemnictví ve starověkém Egyptě.

Antiku, z níž vyrůstá evropská civilizace, jsme se rozhodly reprezentovat starší, původnější a výtvarně vděčnější řeckou literaturou. Hráče do tohoto období uvádí kresba řeckého chrámu s typickým trojúhelníkovým průčelím a sloupy. Vzhledem k tomu, že pro dva centrální žánry, kterými řecká kultura přispěla k literárnímu vývoji – epos a drama – je typické propojení s mýtem a se zásahy bohů do utváření děje, je zde zobrazen Olymp a pod ním dva z olympských bohů – Poseidon s trojzubcem a Héra, která atypicky v ruce drží blesk, který je jinak atributem jejího manžela, vládce bohů a lidí Dia.

Trojský kůň má pak evokovat jeden z Homérových eposů – Ilias. Epos sice popis dobýtí Tróje přímo neobsahuje, ale je pro čtenáře asi netypičtějším symbolem trojské války. Přímou scénu z Odyssei ale připomíná zobrazení Kyklopa s jediným okem uprostřed čela a odkazem na scénu, kdy po prchajícím Odysseovi a jeho lidech metá balvany.

Řecké drama pak symbolizuje setkání Oidipa se sfingou, což čtenáře odkazuje k Sofoklovu Králi Oidipovi. I když se tento motiv přímo v dramatu opět nevyskytuje, je pevně ukotven v obecném čtenářském povědomí a opět je výtvarně výrazný a snadno zobrazitelný díky nezaměnitelné podobě sfingy jako lva s lidskou hlavou.

## **Středověk**

Středověk je poměrně dlouhým obdobím dějin s dnes už méně čtenou literaturou. Proto jsme jako jeho symbol raději použily dílo, které se ve středověku odehrává – Chrám Matky Boží v Paříži Victora Huga. Na hrací ploše je vyobrazena katedrála se svými typickými věžemi a ústřední postavy románu – Esmeralda s Quasimodem. Quasimodo má typický hrb a Esmeralda je zobrazena v taneční póze.

Helmice a meč jsou odkazem na rytířství a žánr hrdinské národní epiky, konkrétně na Píseň o Rolandovi. Zbroj ležící v trávě připomíná Rolandovu slavnou porážku a je symbolem jeho hrdinství a věrnosti.

České středověké písemnictví je zpřítomněno literaturou husitských válek – ty připomíná zobrazené upálení mistra Jana Husa 6. července 1415 a husitská zbraň – řemdih.

Zámořské objevy, které symbolizují zlom v dosavadních dějinách a směřování k novému historickému i literárnímu období – novověku, jsou využity jako dělicí prvek. Připomíná je zjednodušená kresba lodi s kompasem a mapou.

### **Renesance – raný novověk**

Nejznámějším renesančním autorem je William Shakespeare, jehož dramata dodnes tvoří součást divadelního repertoáru. Na herní ploše ho připomínají postavy z tragédie Romeo a Julie. Mladý pár, který se stal symbolem nešťastných milenců, je zobrazen v náznakovém renesančním kostýmu, jak se drží za ruce.

Další Shakespearovou ikonickou postavou je Hamlet, jehož duševní zápas a jednání ho činí nezapomenutelným. Na hrací ploše jej připomíná lebka odkazující k nejznámější scéně dramatu.

### **Klasicismus**

Klasicismus je érou racionality a rozumu, která přinesla literární díla reflektující hodnoty doby. Jedním z nejvýznamnějších představitelů klasicismu byl Molière, jehož díla dodnes považujeme za vrcholné příklady klasicistní komedie.

Jeho nejznámějším dílem je Lakomec, kde se setkáváme s postavou Harpagona, jehož nesmírná chamtivost a lakota jsou středobodem příběhu. Harpagonovu posedlost majetkem a zároveň i klíčový bod zápletky symbolizuje ilustrace truhly s mincemi.

Na Molièra a jeho mistrovství ve vytváření komediálních postav odkazují i zobrazené divadelní masky, které nám také nám připomínají, jak divadlo dokáže vystihnout a kritizovat různé aspekty společnosti.

### **19. stol. (část vnější spirály a pokračování vnitřní)**

Epochu romantismu připomíná dílo amerického básníka a prozaika Edgara Allana Poea. Symbolizují je dva zvířecí hrdinové – havran, jehož opakované volání „nevermore“ ve stejnojmenné básni evokuje strach a beznaděj, a černý kocour, titulní postava stejnojmenné povídky, rovněž působící jako posel z temnot a připomínka odplaty. Obě ilustrace tak dobře reprezentují literární styl a jeho schopnost vytvářet tajemnou atmosféru.

### **Česká literatura 19. stol.**

Pro znázornění doby, kdy se u nás prolínají vlivy dozrívajícího národního obrození s pronikajícími prvky evropského romantismu a realismu jsme zvolily ikonická díla Boženy Němcové a Karla Jaromíra Erbena. Babička, román Boženy Němcové, je klasickým případem počátků realismu, který však zároveň obsahuje prvky folklóru a lidových tradic. Babička je na hrací ploše zobrazena jako postava staré ženy v dobovém oděvu s vnučaty doprovázenými psem (z prostorových důvodů nejsou vnučata ani psi zobrazeni v plném počtu).

Kytice, sbírka balad Karla Jaromíra Erbena, je dalším významným dílem české literatury 19. století. Každá balada v Kytici vypráví svůj vlastní příběh. My jsme se rozhodly vyobrazit kytici jako symbol názvu celé sbírky a současně i jedné z balad.

## 20. století

Ve 20. století se odehrály dvě světové války a značný počet dalších konfliktů, které se výrazným způsobem odrazily ve vlnách válečné prózy. Symboly jako tank a plynová maska se staly metaforami hrůz války.

Dalším nosným tématem 20. století je vědeckotechnický pokrok. Obavy z překotného technického rozvoje, který ve svých důsledcích může ohrozit člověka, odrážejí už romány a dramata Karla Čapka (klasická postava robota na hrací ploše připomíná nejen jeho drama RUR, ale i téma typické pro žánr sci-fi – nástup robotizace a konflikt mezi lidmi a umělou inteligencí). Druhé nosné téma žánru sci-fi, tj. vesmírné cesty a kontakty s mimozemskými civilizacemi symbolizuje zobrazení astronauta na Měsíci.

Nejistotu a pocit absurdity života typické pro literaturu druhé poloviny 20. století pak odráží žánr absurdního dramatu, z něhož vyniká Čekání na Godota od Samuela Becketta. To také završuje dění na hrací ploše zobrazením stromu, pod nímž tuláci čekají; ilustrace zachycuje setkání s Pozzem, který na provaze vede otroka.

### 6.4.4 Hrací kameny, figurky (Jana Bednářová)

K deskovým hrám patří i figurky. Dali jsme si práci s vytvořením vlastních figurek. Zvolili jsme formu žetonu s kruhovým půdorysem o průměru 4 cm. Každý žeton je navržen s přesnými rozměry, které odpovídají jednomu políčku na hrací desce. Každý žeton je barevně odlišen, aby pro hráče při hře byl dobře rozpoznatelný (zelená, hnědá, žlutá, červená, šedá, modrá).

Na každém z herních žetonů je reliéfně zobrazena literární postava, za kterou hráč hraje. Naše volba směřovala k výběru nejvýraznějších postav z literárních děl, čemuž jsme podřídily ztvárnění postav s výrazným atributem s asociačními prvky.

Ztvárnili jsme je ve formě lehce rozeznatelných siluet, které mají pro ně typické znaky (Král Lávra – uši a koruna, Krysař – flétna a špičatý klobouk, Roland - rytířské brnění, Prase z Farmy zvířat – silueta prasete vzpřímeně stojícího s výraznými ušima, Malý princ – silueta chlapce s šálou a sedící liškou, Babička – kroj a opírá se o hůl).

Návrhy jsme nejprve vypracovaly na papíře a následně jsme je společně vytvořily v programu Blender. Výsledné modely jsme vytiskly na 3D tiskárně.

Modely žetonů jsou dostupné v online verzi, takže si je uživatel může vytisknout na 3D tiskárně.

Celkový proces nám umožnil vytvořit žetony, které zapadají do naší deskové hry.

### 6.4.5 Hrací karty (Jana Bednářová)

Hra Litteratus ve svých dvou variantách obsahuje celkem tři typy karet: karty k pexesu a pro deskovou variantu hry karty s náhodami a karty s otázkami.

Karty mají sjednocený vzhled. Podklad je světle hnědý s nepravidelnou strukturou, která má evokovat pergamen.

Praktické využití hry je rovněž zohledněno v možnosti tisku na školní tiskárně. Karty s otázkami a náhodami jsou navrženy jako otevřený formát, umožňující učitelům vytvářet vlastní sadu karet přizpůsobenou dané výukové látce. Tímto způsobem je hra flexibilní a schopná efektivně podporovat vzdělávací procesy v rámci školního prostředí.

#### 6.4.5.1 Pexeso

Pexeso tvoří celkem 64 karet, to je 32 dvojic karet o formátu A6. Tento rozměr je dostatečný pro zřetelné výtvarné ztvárnění detailů a současně umožňuje pohodlné rozložení karet do čtverce 8x8 karet umístěného na dvou k sobě přisunutých školních lavicích.

Dvojici spolu vždy tvoří karta s ručně malovanou ilustrací odkazující k určitému literárnímu dílu a karta s fotografií autora tohoto díla. K fotografii jsme připojily jméno autora spolu s daty jeho narození a úmrtí. Cílem je, aby při hraní pexesa si žák vytvořil spojení mezi dílem, autorem a obdobím, kdy tvořil.

U výtvarného zpracování hracích karet s literárními díly jsme dbaly na to, aby obrázky byly vizuálně poutavé, snadno zapamatovatelné a rozpoznatelné. Na kartách jsme proto pro ilustrace zvolily oblíbená literární díla napříč celými dějinami české i světové literatury. Tyto knihy a jejich autoři současně obvykle figurují v Katalogu požadavků společné části maturitní zkoušky pro předmět český jazyk a literatura, a tudíž se i často objevují na didaktických testech nebo jsou žáky voleny do seznamu literatury při ústní maturitní zkoušce. Záměrně se jedná o natolik známá díla, aby žákům rozklíčování výtvarných odkazů na ně nedělalo potíže.

#### Výtvarná podoba karet pexesa, ikonografie

U pexesa jsme si daly záležet na zpracování karet. Každá karta odkazuje k dané knize. K tématu ilustrace přistupujeme třemi způsoby:

a) karta znázorňuje hlavní myšlenku knihy nebo typickou situaci (tj. ikonicky ilustruje děj)

- např. Oliver Twist – scéna, kdy Fagin učí Olivera krást, O myších a lidech – závěrečná scéna z románu, kdy George vypráví Lenniemu o budoucím životě a chystá se ho zastřelit

b) karta prostřednictvím symbolů a indexů odkazuje na to, co je pro dané dílo charakteristické nebo přímo na název díla (Pýcha a předsudek – páv, Na západní frontě klid – kompas, který směřuje na západ, Romeo a Julie – dýka, jed, hrobka, Malý princ – planeta a růže, Údolí včel – úly a rytíř atd.) – tohoto typu karet je nejvíce



c) kombinace obojího (Smrt krásných srnců – scéna, kdy tatínek mluví s vlčákem Holanem, v pozadí krmelec odkazující na srnce z názvu povídky)

Každá ilustrace má jasně definované rysy. Rozhodly jsme se pro techniku kresby tuší, což nám umožnilo následně použít vodové barvy, kterými jsme ilustracím dodaly barevnost. Výhodou tuše je, že se nerozpívá a lze jí tak zvýraznit obrysovou linií jednotlivých motivů.

### Ilustrace na hracích kartách:

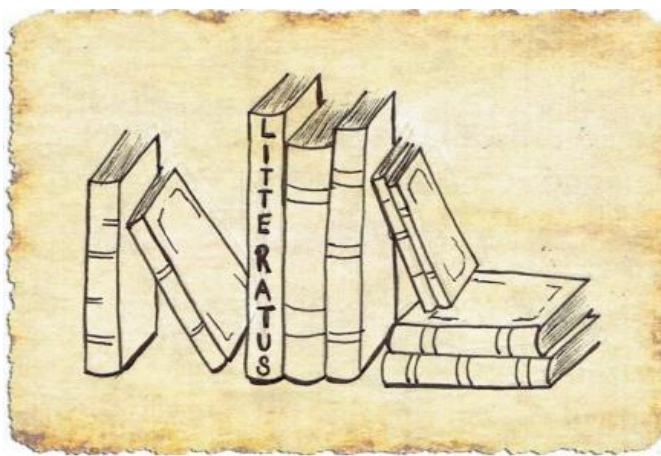
<b>a) česká literatura</b>		
<b>AUTOR</b>	<b>DÍLO</b>	<b>SYMBOLY NA KARTĚ</b>
Karel Čapek	Bílá nemoc	muži (malomocní) před laboratoří
Viktor Dyk	Krysař	krysy padající z útesu
Karel Jaromír Erben	Kytice	hrob, na kterém leží kytice, bílá košile
Bohumil Hrabal	Ostře sledované vlaky	vlak, návěstí, výpravčí s granátem
Alois Jirásek	Staré pověsti české	muž s pluhem (Přemysl Oráč)
Václav Kaplický	Kladivo na čarodějnice	postava zapalující hranici, v popředí dívka (scéna z díla)
Jan Amos Komenský	Labyrint světa a ráj srdce	rozcestník – cesta označená křížem směřuje k ráji srdce, brýle mámení vedou do labyrintu světa
Vladimír Körner	Údolí včel	včelí úly, hradby, rytíř ve zbroji
Karel Hynek Mácha	Máj	věžeň, popraviště
Božena Němcová	Babička	postava babičky před Starým bělidlem, dívka (vnučka)
Ota Pavel	Smrt krásných srnců	muž, pes, krmelec (scéna z povídky a symbol odkazující k jejím názvu)
<b>b) světová literatura</b>		
Jane Austenová	Pýcha a předsudek	zamilovaný pár, páv jako symbol pýchy

Charlotte Brontëová	Jana Eyrová	hrob, žena plačící na hrobě, hořící dům, muž bez ruky a oka
James Clavell	Král krysa	krysy v kleci, ostnatý drát, stůl s penězi a cigaretami, bunda s hodnotí desátníka
Daniel Defoe	Robinson Crusoe	ostrov, bouřka, zničená loď, moře
Charles Dickens	Oliver Twist	Oliver u Fagina nacvičuje krádež (scéna z knihy)
Carlo Goldoni	Sluha dvou pánů	muž mezi dvěma kufry, dvěma dveřmi, dopis
Ernest Hemingway	Stařec a moře	moře, loďka s rybářem, sardinky, hodiny
Victor Hugo	Chrám Matky Boží v Paříži	hrbáč, tanečnice, zvon (Esmeralda, Quasimodo a odkaz na profesi zvoníka)
Franz Kafka	Proměna	brouk, smeták, zavírající se dveře
Molière	Lakomec	Muž přepočítávající peníze (Harpagon), truhla na stole, trezor ve stěně, obraz na stěně s penězi
George Orwell	Farma zvířat	prasata sedící u stolu, lahve, karty, traktor, roztrhaný papír (symbol přepsaných zákonů)
Edgar Allan Poe	Havran	knihovna, havran za oknem
Erich Maria Remarque	Na západní frontě klid	kompas ukazující na západ, plynová maska, ostnatý drát, granát
Romain Rolland	Petr a Lucie	bombový útok z letadel, kříž, mrtvé tělo pod troskami
Antoine de Saint-Exupéry	Malý princ	planeta s růží
Walter Scott	Ivanhoe	rytířský turnaj (scéna z románu)
William Shakespeare	Romeo a Julie	dýka, lahvička s jedem, hrobka, hřbitov

John Steinbeck	O myších a lidech	George s pistolí, Lennie (scéna z románu)
Bram Stoker	Dracula	postava v plášti neodrážející se v zrcadle, obrácený kříž
Oscar Wilde	Obraz Doriana Graye	postava před obrazem, v realitě kvetoucí růže (čerstvá) a na obraze zvadlá (odkaz na změny v obraze)
Emile Zola	Zabiják	pradlena, popíjející muž (odkaz na postavy Gervaisy a Coupeaua)

#### 6.4.5.2 Karty s otázkami

Druhým typem karet v naší hře jsou karty s otázkami, na jejichž rubu je vyobrazeno oficiální logo hry - knihy naskládané vedle sebe, přičemž na hřbetu jedné z nich je napsán název hry – Litteratus - viz obrázek č. 06.



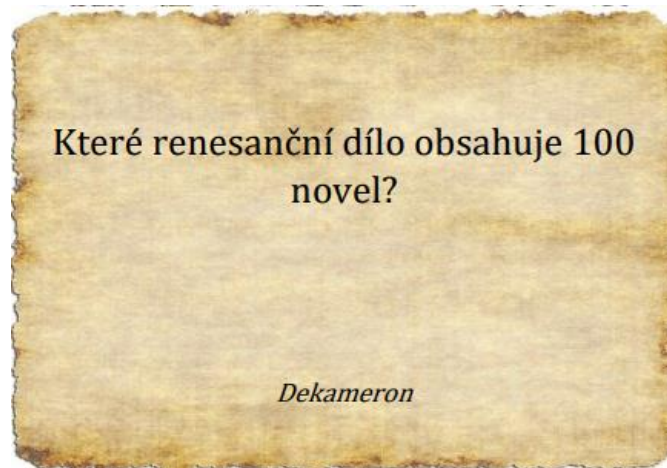
Obrázek č. 06

Při výběru fontu pro hrací karty jsme dbali na čitelnost a zvolili jsme písmo Cambria math o velikosti 17, aby byl text snadno čitelný. Fond Cambria math je navržen s ohledem na čitelnost, což znamená, že je snadno čitelný i při menších velikostech písma a delším čtením. Je to univerzální písmo, které je široce podporováno různými softwary. Fond přináší výhody v podobě čitelnosti, estetiky, univerzálnosti a dostupnosti, což z něj činí vhodnou volbu pro naše hrací karty.

Rozměry karet odpovídají formátu A6, což usnadňuje jejich tisk a zároveň zajišťuje optimální čitelnost i manipulaci s kartami během hry. Estetický vzhled karet je inspirován pergamenem, což přidává hře autentičnost. Na kartách jsou otázky, které se týkají dějin literatury (v současné podobě hry zahrnují období od starověku do preromantismu, tj. látku 1. ročníku střední školy), uměleckých epoch a teorie literatury.

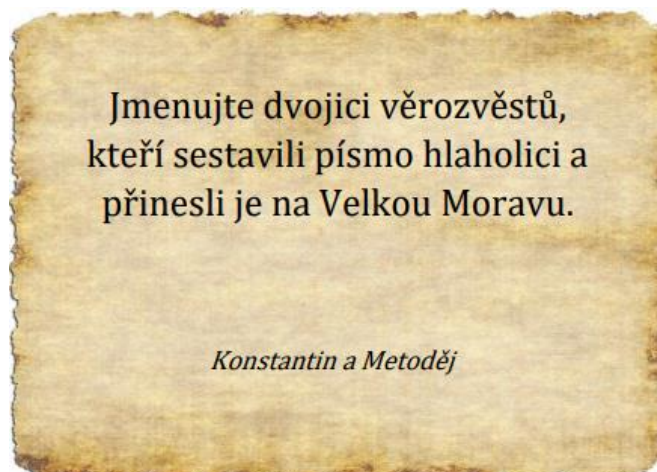
Máme čtyři typy otázek.

První jsou zaměřeny na literární díla a jejich autory – viz obrázek č. 07



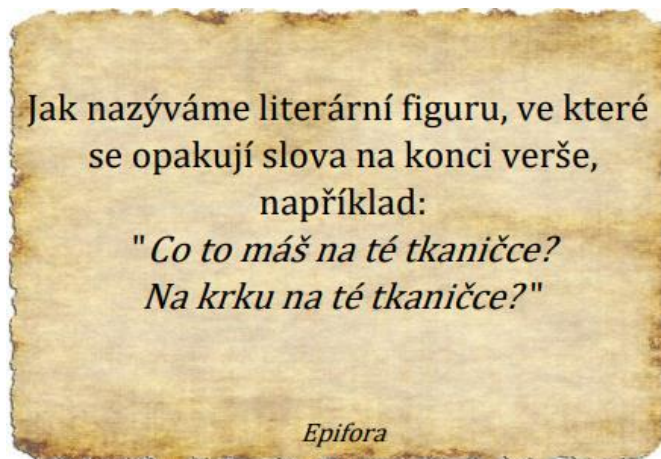
Obrázek č. 07

Druhé na známé osobnosti té doby – viz obrázek č. 08



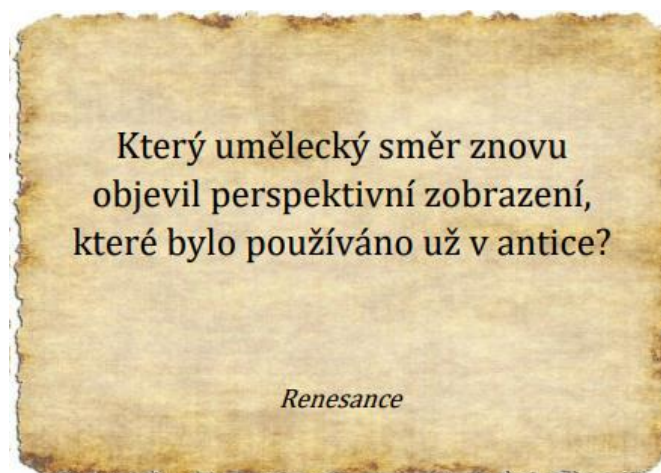
Obrázek č. 08

Třetí typ otázek se zaměřuje na figury a tropy. Viz obrázek č. 09



Obrázek č. 09

Čtvrté na literární směry a žánry – Viz obrázek č. 10



Obrázek č. 10

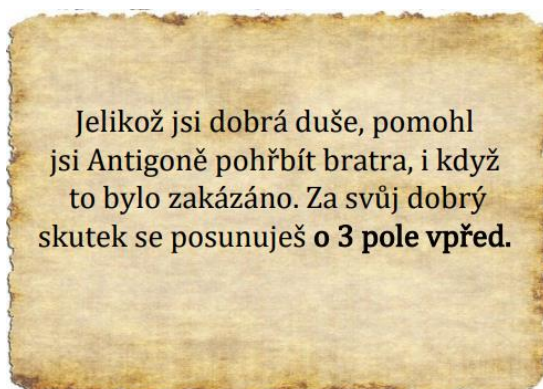
### 6.4.5.3 Karty s náhodami

Třetím typem karet jsou karty s náhodami, na jejichž rubu je otazník nad otevřenou knihou - viz obrázek č. 11. Otazník symbolizuje to, že nikdy nevíme, co od karty můžeme čekat. Na hrací desce se objevují pole s otazníky, které hráče vyzývají, aby si vzal kartu s náhodou.



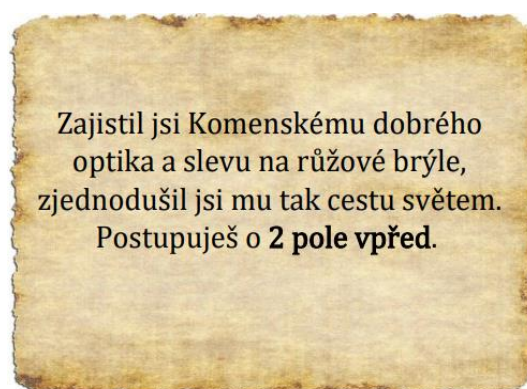
Obrázek č. 11

Náhody se dělí na šťastné, které posouvá hráče dopředu, viz obrázek č. 12 a 13:



Obrázek č. 12

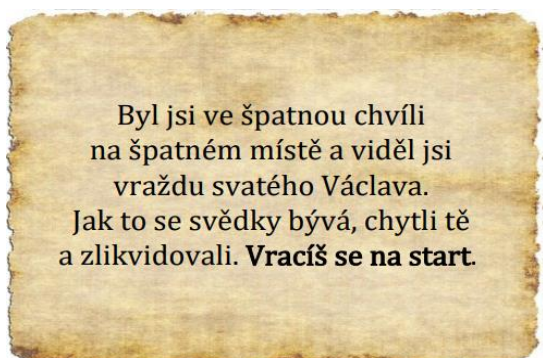
Jelikož jsi dobrá duše, pomohl jsi Antigoně pohřbít bratra, i když to bylo zakázáno. Za svůj dobrý skutek se posunuješ **o 3 pole vpřed.**



Obrázek č. 13

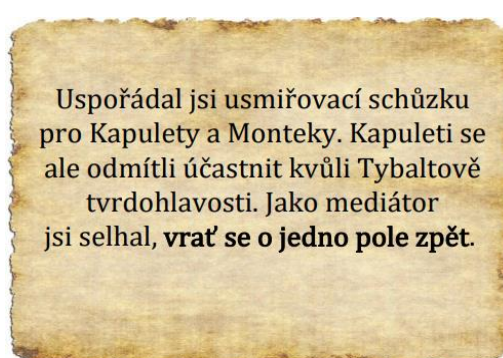
Zajistil jsi Komenskému dobrého optika a slevu na růžové brýle, zjednodušil jsi mu tak cestu světem. Postupuješ **o 2 pole vpřed.**

Vedle nich se ale objevují i nešťastné, které hráče vracejí dozadu, viz obrázek č. 14 a 15:



Obrázek č. 14

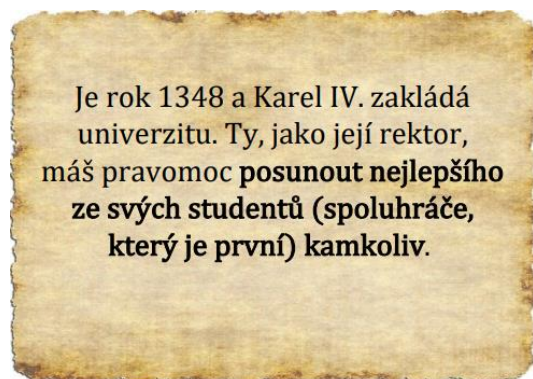
Byl jsi ve špatnou chvíli na špatném místě a viděl jsi vraždu svatého Václava. Jak to se svědky bývá, chytli tě a zlikvidovali. **Vracíš se na start.**



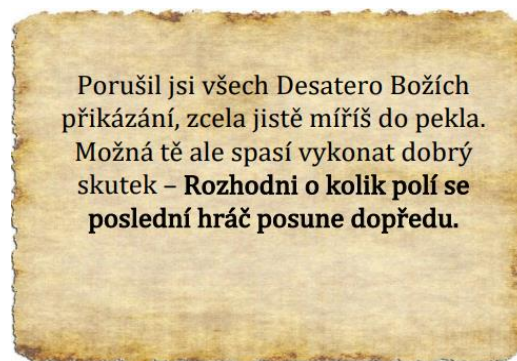
Obrázek č. 15

Uspořádal jsi usmiřovací schůzku pro Kapulety a Monteky. Kapuleti se ale odmítli účastnit kvůli Tybaltově tvrdohlavosti. Jako mediátor jsi selhal, **vrať se o jedno pole zpět.**

Dalším typem jsou karty, které se týkají spoluhráčů (posouvají je na ploše buď dozadu, nebo dopředu), viz obrázek č. 16 a 17:

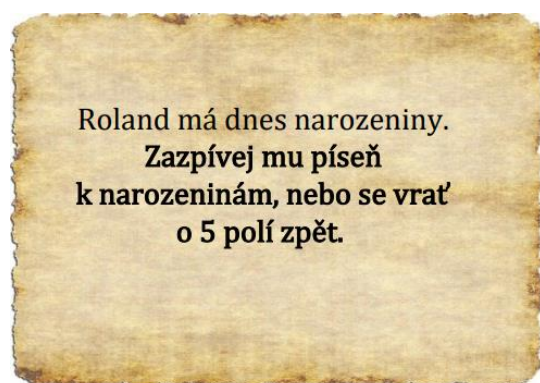


Obrázek č. 16

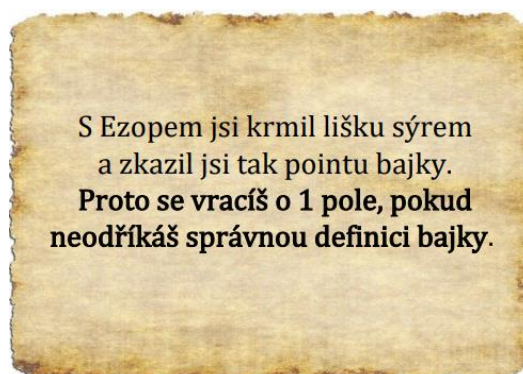


Obrázek č. 17

Karty s úkolem. Hráč musí splnit úkol, který je na kartě napsaný; viz obrázek č. 18 a 19:

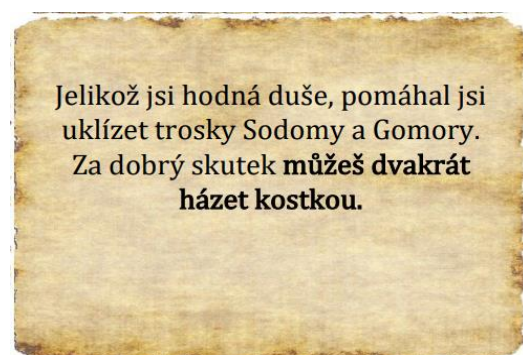


Obrázek č. 18

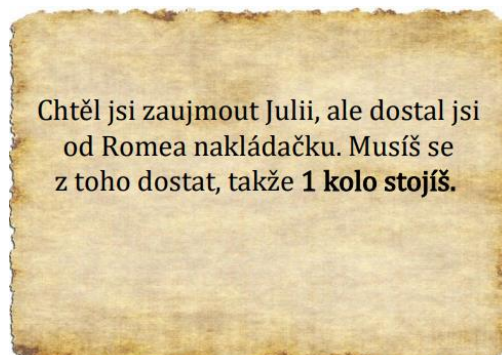


Obrázek č. 19

Posledním typem jsou karty, kdy hráč hází znovu kostkou, anebo stojí – viz obrázek č. 20 a 21:



Obrázek č. 20



Obrázek č. 21

Karty jsou navrženy tak, aby vyrovnaly šance mezi sečtělými a méně sečtělými hráči, čímž se náhoda stává faktorem, který může zdatnějšího hráče posunout zpět a naopak slabšího hráče posunout vpřed. Tento mechanismus udržuje motivaci všech hráčů zůstat ve hře, aniž by byla ztracena vyváženost. Dále, prostřednictvím zábavných situací, které karty nabízejí, hráči získávají vhled do světa literárních postav a děje knihy, čímž se motivují k přečtení knihy. Karta například staví hráče do různých situací z literárních děl (reálných i domyšlených), které pak na hrací ploše imaginárně řeší, poskytuje ukázky děje a seznamuje s literárními postavami. Tímto způsobem je zajištěna nejen zábava, ale i inspirace ke čtení.

#### **6.4.6 Dostupnost a možná variabilita hry (Lucie Břenková)**

Desková hra je koncipována tak, aby se všechny materiály, které potřebujeme k její realizaci, daly jednoduše stáhnout a vytisknout. Hrací deska je složena ze dvou částí o rozměru A3, které se dají snadno vytisknout na kterékoli školní tiskárně, hrací kartičky s otázkami a náhodami jsou na běžných papírech formátu A4. Pokud by pedagog měl možnost, může si vytisknout i hrací žetony na 3D tiskárně. Místo nich je ale možné použít jakékoli jiné figurky nebo cokoli jiného na označení aktuálního políčka hráče. Jediné, co je nutné si opatřit, je hrací kostka.

Naše snaha se nesoustředila jenom na vytvoření hry do jednoho předmětu a ročníku, ale i na to, aby se hra dala modifikovat, tak aby se zachovala zábava a didaktická funkce hry. K tomu slouží přiložené prázdné kartičky, na které lze podle potřeby doplnit další sady otázek.

Možná je i adaptace hry do jiných předmětů, jako například do hodin dějepisu, základů společenských věd, anglického jazyka, biologie, chemie nebo výtvarné výchovy.

I pexeso je převedeno do formy PDF, takže se dá vytisknout, nastříhat a hrát podle návodu. Pokud by došlo k pochybnostem o tom, jaká kniha je ilustrovaná na kartičce, hráči se mohou ujistit v přiložené nápovědě o správnosti.



## 6.5 Metodika k začlenění hry LITTERATUS do výuky (Františka Březinová)

### 6.5.1 Pexeso LITTERATUS – metodický list (Františka Březinová)

#### Anotace:

Smyslem této aktivity je vzdělávat žáky v oblasti literatury a podněcovat u nich čtenářskou gramotnost. Využitelná je jak pro opakování, utvrzování i získávání nových znalostí zábavnou formou, tak i jako startovací motivační aktivita pro lekce čtenářské gramotnosti.

#### Východiska:

Hra je koncipována pro vyučovací předmět Český jazyk a literatura. Je určena pro všechny ročníky středních škol s tím, že pilotáž byla provedena na střední odborné škole, nicméně je hra aplikovatelná i pro gymnázia.

Pro uskutečnění aktivity je výhodou, aby žáci měli alespoň minimální literární vzdělání a byli tak schopni se ve hře rychleji orientovat. Zároveň ale předpokládáme, že se žáci budou samotným hraním vzdělávat, proto není nutné, aby byli v literatuře zdatní. Nižší ročníky pravděpodobně nebudou zprvu schopni hru hrát bez nápovědy, protože všechna díla a autory zatím neznají. Opakovaným hraním by si je ale měli zafixovat.

#### Cíle:

##### a) Cíle na úrovni definice čtenářské gramotnosti. Žák:

- je motivován si přečíst díla, o kterých hra pojednává
- vytváří si a utvrzuje obecné kulturní povědomí
- vzdělává se v oblasti literatury
- procvičuje a utvrzuje si učivo z hodin literatury
- je schopen přiřadit díla k autorům

##### b) Cíle na úrovni oblastí vzdělávání

#### Vzdělávání a komunikace v českém jazyce

Obecným cílem jazykového vzdělávání je rozvíjet komunikační kompetenci žáků a naučit je užívat jazyka jako prostředku k dorozumívání a myšlení, k přijímání, sdělování a výměně informací na základě jazykových a slohových znalostí. Žáci ve hře diskutují o literárních dílech, rozlučují užité symboly na ilustracích, komunikují o pravidlech i vlastních prožitcích ze hry.

### **Estetické vzdělávání. Žák:**

- zhodnotí význam daného autora i díla pro dobu, v níž autor tvořil, pro příslušný umělecký směr i pro další generace
- vyjádří vlastní prožitky z recepce daných uměleckých děl

Všechny výše uvedené výstupy se realizují v průběhu hry odhalováním symbolů v ilustracích a přiřazováním autorů.

### **Výtvarné vzdělávání**

Pexeso obsahuje karty s ručně malovanými ilustracemi děl, které jej vedou k rozklíčování významu ilustrace a k práci se symbolikou; cílem je podnítit jeho fantazii a propojit u něj děj knihy s ilustrací.

### **c) Cíle na úrovni klíčových kompetencí:**

#### **kompetence k učení:**

- mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání (vzdělávání formou hry je pro žáky atraktivní, navíc je motivuje k tomu, aby si o dílech zjistili víc a přečetli si je)
- aplikovat pravidla hry; vztahují ilustrace na kartě k určitému dílu)

#### **komunikativní kompetence:**

- žáci jsou schopni hru hrát společně, komunikovat mezi sebou a řešit konflikty
- žáci se bez problému dokážou domluvit na pravidlech
- žáci diskutují o dílech a jejich ději při luštění symbolů na kartách

#### **občanské kompetence a kulturní povědomí:**

- jedním z cílů hry je budovat a prohloubit kulturní povědomí v oblasti literatury a zčásti i výtvarného umění

#### **personální a sociální kompetence:**

- přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhat předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým (žáci jsou k sobě během hry ohleduplní)

### **d) Cíle na úrovni průřezových témat:**

**Občan v demokratické společnosti.** Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- měli vhodnou míru sebevědomí, sebe odpovědnosti a schopnost morálního úsudku (žáci si musí uvědomit, že mohou i prohrát a naučit se prohru přijmout)

## Realizace – postup a metody

**Pomůcky:** 64 pexesových karet – toto je sada pro jednu hrací skupinu, pravidla ke hře, náповěda k pexesu (pro žáky, kteří díla zatím neznají), losovací papíry s čísly (v případě losování skupin), pomůcky k závěrečné reflexi – dotazník, karty/papíry v barvách zelená, červená, oranžová (každý žák má tuto trojici karet)

**Časová náročnost aktivity:** 45 minut – po opakovaném hraní se může tento čas zkrátit

**Počet žáků:** Aktivita je určena pro celou třídu (tj. 20 – 25 žáků); obecně platí, že čím menší skupina žáků je, tím je hodina přehlednější a pro učitele lépe kontrolovatelná.

**Počet žáků v herní skupině:** doporučený počet jsou 4 žáci, je možné hrát i v 5; větší počet žáků ve skupině už není vhodný, protože se žáci dostatečně často nestřídají

**Použité metody:** využití didaktické pomůcky

## Průběh vyučovací hodiny:

### Rozčlenění žáků do skupin

**2-3 minuty**

Učitel rozdělí žáky do skupin. Návrhy na rozdělení:

Varianta a) Učitel použije losovací papírky s čísly. Žáci, kteří si vylosují stejná čísla, utvoří skupinu. Časová dotace 2 minuty.

Varianta b) Učitel rozdělí žáky podle toho, jak sedí. Dvojice žáků se jen otočí na dvojici, která sedí za nimi. Toto je rychlejší varianta.

Varianta c) Učitel žáky rozdělí do předem rozmyšlených skupin, podle toho, jakých chce dosáhnout výsledků (např. dá k sobě do skupiny žáky, kteří spolu běžně nekomunikují, a podpoří tak ve třídě socializaci, nebo vytvoří skupiny na základě znalostí žáků, aby všichni ve skupině měli stejné tempo apod.).

### Příprava prostředí

**2-3 minuty**

Učitel každé skupině přidělí dvě lavice, které skupina srazí k sobě a odklidí z nich veškeré věci. Každé skupině rozdá sadu pexesových karet. Žáci si je zamíchají, rozloží na stole a připraví ke hře. Toto by mělo trvat přibližně dvě minuty.

### Vysvětlení pravidel

**max. 5 minut**

Každá skupina si pravidla prostuduje (pokud je doposud nezná). Učitel jednotlivé skupiny obchází a kontroluje, zda je třeba něco dovysvětlit. Pokud většina třídy pravidlům nerozumí, učitel by je měl hromadně vysvětlit a odpovědět na otázky. Nejlepší variantou je učit se pravidla

v průběhu hry. Tato fáze by učiteli neměla trvat více než 5 minut, aby žáci měli co nejvíce prostoru pro samotnou hru.

**Průběh hry – úloha učitele: 30 minut – Při prvním hraní může hra trvat déle – až 45 minut**

Učitel by měl průběžně skupiny kontrolovat, jestli opravdu hrají podle pravidel a jestli je nerozptyluje jiná aktivita. Pokud hra slouží jako opakování, pozoruje, s jakými dvojicemi mají žáci problém, aby se k nim v další výuce mohl vrátit. Současně hlídá čas – pokud hra překračuje určenou dobu, nebo skupiny skončily nerovnoměrně, ukončí hru s tím, že pořadí dalších hráčů se určí podle toho, kolik, kdo nasbíral dvojic.

**Reflexe hry 5 minut, v případě prostoru na diskusi to může být i déle**

Varianta a) Učitel využije metodu semaforu, kdy každému žákovi rozdá tři barevné papíry/karty v barvách zelená, červená, oranžová. Žák dává zpětnou vazbu tak, že zdvihne papír barvou, která reprezentuje jeho názor (červená= nelíbí, zelená= líbí). Tato varianta je vhodná, pokud k reflexi nezbyvá moc času.

Varianta b) Učitel použije dotazník, ve kterém položí otevřené nebo uzavřené otázky, např. „Co nového jste se dnes naučili?“ Tato metoda je vhodná spíše v případech, kdy nám na reflexi zbude více času. Časová dotace 5 minut – podle délky dotazníku.

Námi navrhované otázky:

- Jakou knihu byste si na základě této hry přečetl/a?
- Bavila vás tato hra?
- Poznali jste díla podle ilustrací?

Na závěr je vhodné alespoň vybrat losem alespoň některé odpovědi a nahlas je anonymně přečíst, ať není zpětná vazba reflexí jen pro učitele. V případě delšího času je možné odpovědi rozložit/rozvěsit po třídě a nechat žáky, ať si je pročtou.

Varianta c) Učitel s dětmi utvoří kroužek, ve kterém každý žák řekne svůj názor. Při této metodě je důležité, aby se mohlo vyjádřit každý, proto je třeba si vyhradit více času – alespoň 10 minut.

**Napojení na čtenářskou dílnu nebo na jinou aktivitu čtenářské gramotnosti:**

Na hru v ideálním případě může navázat čtenářská hodina nebo návštěva knihovny. Žáci si na základě svého zážitku ze hry vyberou knihu, která je zaujala, a přečtou si ji. Je třeba, aby byla knihovna zásobena a žáci tak měli pestrý výběr knih.

**Komentář k realizaci vyučovací hodiny:**

Ze zkušenosti víme, že hra napoprvé přesahuje průměrnou délku 30 minut. Důvodem je, že žáci napoprvé nemusí znát všechny autory a díla. Opakovaným hraním si je ale zapamatují a až poté se hra zrychlí.

Pro první ročník tato hra funguje jako metoda motivační a ve většině případů budou žáci potřebovat nápovědu, aby vůbec byli schopni všechna díla poznat. Pro žáky čtvrtého ročníku bude spíše sloužit jako opakování a měli by být schopni poznat všechna díla a přiřadit k nim autory i bez nápovědy.

### **Shrnutí a zhodnocení kvality práce s deskovou hrou ve výuce:**

Didaktická hra je ve výuce velmi efektivní, zvláště když se používá opakovaně. Tato výuková metoda je pro žáky přitažlivá a při vzdělávání se dobře baví. Jako prostředek k opakování a zafixování informací a utváření kulturního povědomí hra plní svůj účel.

Osvědčila se i jako motivace pro další četbu – žáci v následující čtenářské dílně vybírali díla, která je svou ilustrací zaujala, a chtěli o ději knihy zjistit více.

Pexeso Litteratus je vytvořeno tak, aby se dalo využít více než jedním způsobem. Kromě originální hry nabízíme i varianty, kdy:

- Žáci k sobě jen karty přiřazují, neotáčejí je jako v klasickém pexesu. Tato varianta je vhodná pro seznámení se s kartami.
- Žáci chronologicky seřazují díla podle toho, kdy byla napsána. Orientují se tak v historii literatury.
- Žáci přiřazují díla k žánrům. Při této aktivitě by měla probíhat diskuse o ději knih, aby si žáci jednotlivé žánry a díla zafixovali.
- Učitel vyřadí díla a autory, které zatím nejsou součástí výuky. V tomto případě žáci mohou hrát klidně jen s polovinou karet a hra by tak bude trvat kratší dobu. Vhodná varianta na opakování ke konci hodiny.

### **6.5.2 Desková hra LITTERATUS – metodický list (Františka Březinová)**

#### **Anotace:**

Smyslem této aktivity je vzdělávat žáky v oblasti literatury a podněcovat u nich čtenářskou gramotnost. Využitelná je jak pro opakování zábavnou formou, tak i jako startovací motivační aktivita pro lekce čtenářské gramotnosti.

#### **Východiska:**

Hra je koncipována pro vyučovací předmět Český jazyk a literatura a obsahuje témata týkající se literatury a doprovodného historického kontextu. Je určena pro všechny ročníky středních škol s tím, že pilotáž byla provedena na střední odborné škole, nicméně je hra aplikovatelná i pro gymnázia.

Pro uskutečnění aktivity je výhodou, aby žáci měli alespoň minimální literární vzdělání a byli tak schopni se ve hře rychleji orientovat a postupovat. Zároveň ale předpokládáme, že se žáci budou samotným hraním vzdělávat, proto není nutné, aby byli v literatuře zdatní.

### **Cíle:**

#### **a) Cíle na úrovni definice čtenářské gramotnosti. Žák:**

- je motivován si přečíst díla, o kterých hra pojednává
- vytváří si a utvrzuje obecné kulturní povědomí
- vzdělává se v oblasti literatury a jiných mezipředmětových vztahů
- je připravován na maturitní zkoušku
- procvičuje a utvrzuje si učivo z hodin literatury

#### **b) Cíle na úrovni oblastí vzdělávání**

##### **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce**

Obecným cílem jazykového vzdělávání je rozvíjet komunikační kompetenci žáků a naučit je užívat jazyka jako prostředku k dorozumívání a myšlení, k přijímání, sdělování a výměně informací na základě jazykových a slohových znalostí. Žáci ve hře diskutují o literárních dílech, rozklíčováávají užité symboly na ilustracích, komunikují o pravidlech i vlastních prožitcích ze hry.

##### **Estetické vzdělávání. Žák:**

- zařadí typická díla do jednotlivých uměleckých směrů a příslušných historických období
- zhodnotí význam daného autora i díla pro dobu, v níž autor tvořil, pro příslušný umělecký směr i pro další generace
- konkrétní literární díla klasifikuje podle základních druhů a žánrů
- improvizuje na zadaný podnět
- při rozboru textu uplatňuje znalosti z literární a divadelní teorie
- interpretuje umělecký text formou čtení, vyprávění
- vyjádří vlastní prožitky z recepce daných uměleckých děl

Všechny výše uvedené výstupy se realizují v průběhu hry prostřednictvím kladených otázek a zadávaných úkolů

##### **Výtvarné vzdělávání**

Některé z otázek odkazují na historii umění a uměleckých slohů, žák by tedy měl být schopen se v nich orientovat. Výtvarné zpracování hrací desky jej vede k rozklíčování významu

ilustrace a k práci se symbolikou; cílem je podnítit jeho fantazii a propojit u něj herní krajinu s literaturou.

### c) Cíle na úrovni klíčových kompetencí:

#### kompetence k učení:

- mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání (vzdělávání formou hry je pro žáky atraktivní, navíc je motivuje k tomu, aby si o díle zjistili víc a přečetli si je)
- uplatňovat různé způsoby práce s textem, umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace; být čtenářsky gramotný (žáci během hry musí porozumět textu na kartách, aplikovat pravidla hry; vztahují text na kartě k situaci v literárním díle)

#### komunikativní kompetence:

- žáci jsou schopni hru hrát společně, komunikovat mezi sebou a řešit konflikty
- žáci se bez problému dokážou domluvit na pravidlech.

#### občanské kompetence a kulturní povědomí:

- jedním z cílů hry je budovat a prohloubit kulturní povědomí v oblasti literatury a zčásti i výtvarného umění

#### personální a sociální kompetence:

- přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhat předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým (žáci jsou k sobě během hry ohleduplní)

### d) Cíle na úrovni průřezových témat:

**Občan v demokratické společnosti.** Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- měli vhodnou míru sebevědomí, sebe odpovědnosti a schopnost morálního úsudku (žáci si musí uvědomit, že mohou i prohrát a naučit se prohru přijmout)

### Realizace – postup a metody

**Pomůcky:** hrací deska, pravidla hry, karty s otázkami, karty s náhodami, hrací kostka, hrací figurky (odpovídající počtu žáků ve skupině) – toto je sada pro jednu hrací skupinu

Losovací papíry s čísly (v případě losování skupin), pomůcky k závěrečné reflexi – dotazník, karty/papíry v barvách zelená, červená, oranžová (každý žák má tuto trojici karet)

**Časová náročnost aktivity:** 45 minut – doba trvání samotné hry, pro návaznost dalších aktivit je vhodné vyhradit si dvě vyučovací hodiny

**Počet žáků:** Aktivita je určena pro celou třídu (tj. 20 – 25 žáků); obecně platí, že čím menší skupina žáků je, tím je hodina přehlednější a pro učitele lépe kontrolovatelná.

**Počet žáků v herní skupině:** doporučený počet jsou 4 žáci u jedné hrací desky, je možné hrát i v 5; větší počet žáků ve skupině už není vhodný – hra se stává nepřehlednou a žáci se dostatečně často nestřídají

**Použité metody:** využití didaktické pomůcky

### Průběh vyučovací hodiny:

#### Rozčlenění žáků do skupin

**2-3 minuty**

Učitel rozdělí žáky do skupin. Návrhy na rozdělení:

Varianta a) Použije losovací papírky s čísly. Žáci, kteří si vylosují stejná čísla, utvoří skupinu. Časová dotace 2 minuty.

Varianta b) Učitel rozdělí žáky podle toho, jak sedí. Dvojice žáků se jen otočí na dvojici, která sedí za nimi. Toto je rychlejší varianta.

Varianta c) Učitel žáky rozdělí do předem rozmyšlených skupin, podle toho, jakých chce dosáhnout výsledků (např. dá k sobě do skupiny žáky, kteří spolu běžně nekomunikují, a podpoří tak ve třídě socializaci, nebo vytvoří skupiny na základě znalostí žáků, aby všichni ve skupině měli stejné tempo apod.).

#### Příprava prostředí

**2-3 minuty**

Učitel každé skupině přidělí dvě lavice, které skupina srazí k sobě a odklidí z nich veškeré věci. Každé skupině rozdá všechny části hry (nejlépe v nějakém balíčku). Žáci si je na stole rozloží a připraví ke hře. Toto by mělo trvat přibližně dvě minuty.

#### Vysvětlení pravidel

**max. 5 minut**

Každá skupina si pravidla prostuduje (pokud je doposud nezná). Učitel jednotlivé skupiny obchází a kontroluje, zda je třeba něco dovysvětlit. Pokud většina třídy pravidlům nerozumí, učitel by je měl hromadně vysvětlit a odpovědět na otázky. Nejlepší variantou je učit se pravidla v průběhu hry. Tato fáze by učiteli neměla trvat více než 5 minut, aby žáci měli co nejvíce prostoru pro samotnou hru.



**Průběh hry – úloha učitele: 30 minut, pokud hrajeme v jedné vyučovací hodině; pokud máme k dispozici 2 hodiny – 45 až 50 minut**

Učitel by měl průběžně skupiny kontrolovat, jestli opravdu hrají podle pravidel a jestli je nerozptyluje jiná aktivita. Pokud hra slouží jako opakování, pozoruje, s jakými tématy mají žáci problém, aby se k nim v další výuce mohl vrátit. Současně hlídá čas – pokud hra překračuje určenou dobu, nebo skupiny skončily nerovnoměrně, ukončí hru s tím, že pořadí dalších hráčů se dopočítá podle vzdálenosti jejich herních figur od středu spirály.

**Reflexe hry 5 minut, v případě prostoru na diskusi to může být i déle**

Varianta a) Učitel využije metodu semaforu, kdy každému žákovi rozdá tři barevné papíry/karty v barvách zelená, červená, oranžová. Žák dává zpětnou vazbu tak, že zdvihne papír barvou, která reprezentuje jeho názor (červená= nelíbí, zelená= líbí). Tato varianta je vhodná, pokud k reflexi nezbývá moc času.

Varianta b) Učitel použije dotazník, ve kterém položí otevřené nebo uzavřené otázky, např. „Co nového jste se dnes naučili?“ Tato metoda je vhodná spíše v případech, kdy nám na reflexi zbude více času. Časová dotace 5 minut – podle délky dotazníku.

Námi navrhované otázky:

- Jakou knihu byste si na základě této hry přečetl/a?
- Bavila vás tato hra?
- Byly pro vás otázky náročné?

Na závěr je vhodné alespoň vybrat losem alespoň některé odpovědi a nahlas je anonymně přečíst, ať není zpětná vazba reflexí jen pro učitele. V případě delšího času je možné odpovědi rozložit/rozvěsit po třídě a nechat žáky, ať si je pročtou.

Varianta c) Učitel s dětmi utvoří kroužek, ve kterém každý žák řekne svůj názor. Při této metodě je důležité, aby se mohlo vyjádřit každý, proto je třeba si vyhradit více času – alespoň 10 minut.

**Napojení na čtenářskou dílnu nebo na jinou aktivitu čtenářské gramotnosti:**

Na hru v ideálním případě může navázat čtenářská hodina nebo návštěva knihovny. Žáci si na základě svého zážitku ze hry vyberou knihu, která je zaujala, a přečtou si ji. Je třeba, aby byla knihovna zásobena a žáci tak měli pestrý výběr knih.

### **Komentář k realizaci vyučovací hodiny:**

Ze zkušenosti víme, že hra napoprvé přesahuje průměrnou délku 45 minut. Důvodem je osvojování pravidel a fakt, že žáci mohou být některými úkoly a obtížností otázek zaskočeni.

Postupem času se hra pro žáky stává přirozenou a na zpočátku záludné otázky již znají odpověď.

Pro první ročník tato hra funguje jako metoda motivační, pro žáky čtvrtého ročníku bude spíše sloužit jako opakování.

### **Shrnutí a zhodnocení kvality práce s deskovou hrou ve výuce:**

Didaktická hra je ve výuce velmi efektivní, zvláště když se používá opakovaně a žáci si tak mohou zafixovat mnoho informací. Tato výuková metoda je pro žáky přitažlivá a při vzdělávání se dobře baví. Jako prostředek k opakování a zafixování informací a utváření kulturního povědomí hra plní svůj účel.

Osvědčila se i jako motivace pro další četbu – žáci v následující čtenářské dílně reagovali na známé tituly, které si zafixovali ve hře v souvislosti s pro ně zábavným komentářem, a projevovali o ně zájem. V případě starší české literatury je ale nutné přiznat, že realita ne vždy naplnila jejich očekávání.

Desková hra Litteratus je vytvořena tak, aby se dala využít více než jedním způsobem. Kromě originální hry nabízíme i varianty kdy:

- učitel využije karty s otázkami pro vlastní potřebu, například do testů, k ústnímu zkoušení, do pracovních listů apod.
- učitel si do prázdných karet (které jsou oboustranně předpřipravené na tisk v PDF souboru) a doplní vlastní otázky, které může přidat mezi ostatní karty, nebo naše originální karty nahradit svými úplně
- hra může probíhat s použitím karet pro jeden ročník, nebo více ročníků najednou (viz výše – dotvoření sad pro další ročníky)
- podle dostupného času lze modifikovat pravidla (učitel ke hraní využije vícestrannou kostku, aby se žáci pohybovali rychleji; hraje se jen do vítěze, ostatním hráčům se odpočítávají políčka k cíli apod.) – s modifikací pravidel je ale vždy třeba žáky na začátku hry seznámit

## 6.6 Pilotáž a dosavadní zkušenosti (Lucie Břenková)

Průběžná pilotáž obou her probíhala po celou dobu, co hry vznikaly (tj. asi 5 měsíců), a to ve 4. ročníku oboru Pedagogické lyceum. Podle reakcí spolužaček a ochotných vyučujících, kteří se do pilotáže jako hráči deskových her také zapojovali, jsme postupně upravovaly grafickou podobu her (zvláště karet pexesa), délku spirály na hrací desce, počet karet s náhodami i znění pravidel, aby byla pro hráče jednoznačná a srozumitelná.

Z průběžné pilotáže například vyplynulo:

- Pro pexeso bylo nutné po dokončení sady hracích karet vytvořit nápovědu, na které je správné rozřazení karet i s názvy děl. Jestliže si žák myslí, že má dvojici správně, může si to ověřit (viz obrázek č. 22)



Obrázek č. 22

- Při prvním hraní pexesa se žáci seznámili s vizuální podobou, pravidly hry a po pochopení rozmístili karty na stůl. Jelikož pexeso je známá hra, nevyskytl se žádný problém, co se týče pochopení pravidel. Ideální počet hráčů ve skupině jsou čtyři, díky tomuto počtu se hráči rychleji střídají a jsou celkově zapojeni do hry.
- První hra trvala vždy nejdéle, a to z důvodu, že ne všichni věděli, jaký autor co napsal, nebo nedokázali rozklíčovat smysl ilustrace, avšak i když někdo nevěděl, co by mělo být zobrazeno na kartě, probrali společně, o jaké dílo se může jednat a jestli už byl jeho autor otočen, během hraní se u žáků dostavil takzvaný “aha moment”.
- První hra byla nejdelší i u deskové hry Litteratus, kde se hráči pohybují figurkami labyrintem literatury – čas byl nutný na pochopení a uplatnění pravidel. U těch pak došlo k úpravám, protože ne všichni žáci je správně pochopili – první verze nebyla zcela jednoznačná.

- Pomůcky se ukázaly jako velmi efektivní, co se týče paměti, a to hned při druhém hraní. Žáci hráli rychleji, u pexesa nepotřebovali už ani zčásti nápovědy. Po dohrání pexesa žáci, kteří do té doby neměli představu, co autor napsal, už měli díky grafickému zpracování díla přehled, co se v díle může důležitého odehrávat. I druhá desková hra v druhém hraní získala dynamiku, protože otázky, u nichž při prvním hraní žáci váhali, podruhé řešili s větší jistotou.
- U obou her se potvrdilo, že přispívají jak k fixaci látky (spolužačky je ocenily jako zábavné opakování k maturitní zkoušce), tak i k získání nových znalostí.
- V průběhu obou typů her všeobecně docházelo k značné interakci mezi žáky, což pomáhá, pokud žák potřebuje k ulehčení učení si poslechnout cizí názor nebo mluvit o učivu. Zvláště u pexesa byla spolupráce mezi žáky klíčová a vedla ke správnému rozřešení.
- Potvrdil se i předpoklad, že žáci méně zaujetí četbou v průběhu obou verzí hry dostávají rady a čtenářská doporučení od vrstevníků, což je motivuje k přečtení knih, o kterých by třeba ani neuvažovali.
- Samozřejmě ve hře nedocházelo jen k spolupráci, ale i k projevům soutěživosti. Ty se ale vždy udržely na bezpečné úrovni. V dnešním školství by se nemělo zapomínat, že soutěživost není jev, který by se měl potlačovat, ale naopak by se zdravá dávka soutěživosti měla ponechat. V běžném životě, taktéž nemůžeme jen tak vytlačit soutěživost, proto bychom v bezpečném prostředí měli žáky učit smyslu pro fair play a jak se vyrovnat s prohrou nebo se empaticky vcítit do protihráčů, kterým se tolik nedaří.
- Velkou roli ve hrách měly i emoce. Zde je však dobré připomenout, že pokud žák prožívá silnou emoci, je větší pravděpodobnost k uchování učiva, které si s touto emoci spojil.

Pilotáž definitivní podoby hry proběhla u 1. ročníku oboru Pedagogického lycea (tedy záměrně u třídy, která se hrou dosud v žádné podobě nesetkala.

#### 6.6.1 Pexeso (Jana Bednářová)

Třída:	1. ročník
Obor:	Pedagogické lyceum
Časová dotace:	2 vyučovací hodiny

### **Zkušenosti:**

- Pro první hraní časová dotace byla zapotřebí delší časová dotace (45 minut), při druhém hraní se časová dotace snížila na 25 minut.
- Ověřily jsme si, že pravidla pexesa hráči snadno pochopili a rychle se zorientovali
- Jelikož pexeso zahrnuje literární díla napříč čtyřmi ročníky, u studentů z 1. ročníku je zpočátku hry nutné, aby jim učitel poradil a dovysvětlil symboly na ilustraci pexesa. Po 20 minutách hraní si už žáci pomocí nápovědy a poutavých obrázků zapamatovali autory i jeho díla. Současně se tak díky hře rozšířili literární přehled.
- Na závěr hodiny jsme si připravili reflexi ve formě anonymního dotazníku:

*Jakou knihu byste si na základě hry přečetli?*

*Bavila vás hra?*

*Poznali jste z ilustrací knihy?*

U první otázky převažoval zájem o četbu dramatu od Shakespeara. Některé žáky pak ale zaujaly knihy, které pro ně byli neznámé.

U druhé otázky jsme měli velmi pozitivní hodnocení, všichni se shodli na tom, že je hra bavila a chtěli by si ji zahrát znovu.

U poslední otázky nám žáci odpověděli, že napoprvé moc knih neznali, ale ke konci se naučili některé nová díla.

Třída nám tak poskytla cennou zpětnou vazbu ohledně toho, jak by měla hra fungovat a zda žáci při hraní skutečně získávají nové poznatky. Bylo pro nás velmi povzbuzující vidět hotovou hru a pozorovat, jak se žáci s ní dobře orientují a jak si ji užívají.

### **6.6.2 Desková hra Litteratus (Lucie Břenková)**

Třída: 1. ročník

Obor: Pedagogické lyceum

Časová dotace: 2 vyučovací hodiny

### **Zkušenosti:**

- Pro první hraní časová dotace byla zapotřebí delší časová dotace (50 minut; zde se vyplatilo spojit hodiny do bloku a přestávku přesunout podle potřeby), při druhém hraní se časová dotace snížila na 35 minut.
- Na základě interpretace pravidel novými hráči jsme opět byli nuceni pravidla upravit. Zároveň se ale ukázalo, že jiná interpretace v podstatě nevádí, pokud ji akceptuje celá skupina, což se stalo.

- Z pozorování reakce hráčů při otáčení a čtení otázek z karet jsme si ověřily, že otázky jsou srozumitelné.
- I když žáci prvního ročníku nemohli z výuky dosud znát všechny odpovědi, vedli dobře v odpovídání na otázky i v posouvání se po hrací desce. Potvrdilo se nám, že hra učí a pro její hraní není třeba mít všechny znalosti předem.
- Bonusem byl zvýšený zájem o čtení knih, o kterých slyšeli při hraní.
- Na závěr hodiny jsme si připravili reflexi ve formě krátkého anonymního dotazníku:

*Jakou knihu byste si na základě hry přečetli?*

*Bavila vás hra?*

*Přišly vám otázky srozumitelné?*

Díky těmto otázkám jsme si ověřily, že hra funguje podle předpokladů.

Na první otázku převažovala v odpovědi Shakespearova dramata, ale na druhou stranu se nenašel nikdo, kdo by četbu odmítal.

U druhé otázky se všichni shodli, že je hra bavila a dokonce by ji chtěli hrát znovu, bylo to pro ně přínosné.

Poslední otázka byla pro nás podstatná ohledně funkčnosti naší hry, žáci se shodli, že otázkám rozuměli a neměli s nimi problém.

Na obě verze hry pak v rámci ověřování sledovaného motivačního efektu navazovala čtenářská dílna, kde žáci prokazovali větší orientaci v nabízených dílech i v tom, jaké očekávání mají od knihy, kterou si v knihovně půjčovali. Na posouzení dlouhodobějšího působení u sledované třídy 1. ročníku Pedagogického lycea ale prozatím nemáme dostatečné podklady.

## 7 ZÁVĚR

Hlavním cílem předložené práce bylo vytvoření originální deskové hry Litteratus, která zároveň slouží jako didaktická pomůcka pro výuku literatury na všech typech středních škol a zároveň jako pomůcka pro rozvíjení čtenářské gramotnosti. Toho náš tým dosáhl na základě dílčích cílů, které zahrnovaly sestavení pravidel, tvorbu ilustrací pro herní kartičky a herní plán, sestavení sady originálních otázek a také návrh na tvorbu a realizaci tisku herních žetonů na 3D tiskárně.

Naše práce je rozdělena na dvě hlavní části. V úvodní, teoretické části se zabýváme definicí didaktické hry, jejím přínosem a vývojem. Zvláštní kapitola je věnována deskové hře a otázce čtenářské gramotnosti ve výuce. V praktické části jsou detailně popsána pravidla, ikonografie a obsah hry Litteratus.

Jelikož bylo našim hlavním cílem vytvořit didaktickou hru, která by prozatím obsáhla látku prvního ročníku, domníváme se, že se nám jej podařilo naplnit. Nicméně do budoucna počítáme s rozšířením hry na učivo všech čtyř ročníků střední školy, aby mohla hra Litteratus sloužit jako komplexní didaktická pomůcka využitelná i k přípravě k maturitní zkoušce z českého jazyka.

Výhodou hry Litteratus nesporně je, že je připravena tak, že její nejpodstatnější část (herní plán, pravidla, kartičky) lze vytisknout a vystříhnout pomocí PDF souboru. V případě, že by měl zájemce k dispozici také 3D tiskárnu, je možné si vytisknout i originální trojrozměrné žetony.

Další oblastí, ve které je možné hru pro svoji jednoduchou koncepci realizovat, jsou mobilní aplikace, popřípadě online hra. Zároveň se domníváme, že obecná koncepce hry Litteratus je přenositelná také do jiných předmětů.

## 8 POUŽITÁ LITERATURA

BARBER, Barrington. Základy figurální kresby: kurz pro výtvarníky. Praha: Svojtka & Co., 2008. ISBN 978-80-7352-755-6.

KOČŤALOVÁ Hana, ŠAFRÁNKOVÁ Kateřina , HAUSENBLAS Ondřej, ŠLAPAL Miloš, Čtenářská gramotnost jako vzdělávací cíl pro každého žáka [online]. [cit. 2023-10-04]. <https://digifolio.rvp.cz/artefact/file/download.php?file=78120&view=2935>

DOLEŽALOVÁ, Jana. Funkční gramotnost-proměny a faktory gramotnosti ve vztazích a souvislostech. Hradec Králové: Gaudeamus, 2005. ISBN 80-7041-115-5.

FOŘTÍKOVÁ, Jitka. Inspirativní hry a hlavolamy pro obohacení výuky. [online]. [cit. 2023-12-04]. Dostupný z WWW: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/9239/INSPIRATIVNI-HRY-A-HLAVOLAMY-PRO-OBOHACENI-VYUKY.>>. ISSN 1802-4785.

HOUŠKA, T. Škola je hra. Praha: Tomáš Houška, 1993. ISBN 80-900-7049-3.

HRKAL, Jan; HANUŠ, Radek a SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, Daniela (ed.). *Zlatý fond her: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Vydání druhé. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-7367-506-6.

KARPATSKÝ, Dušan. Malý labyrint literatury. 3., dopl. vyd. Praha: Albatros, 2001. ISBN 80-00-00972-2.

KLIMEŠ, Jan. Hledání významu v umělecké narativní ilustraci. Brno: Filozofická fakulta, Masarykova univerzita, 2015. ISBN 978-80-210-8059-1.

MAŇÁK, Josef a ŠVEC, Vlastimil. Výukové metody. Brno: Paido, 2003. ISBN 80-731-5039-5.

Masarykův slovník naučný: Lidová encyklopedie všeobecných vědomostí, díl III. H - Kn. Praha: Československý kompas, 1927.

MILLAR, Susanna. Psychologie hry. Praha: Panorama, 1978.

Rámcový vzdělávací program pro obor vzdělání, 78–42–M/03 Pedagogické lyceum. 2020. [online]. [cit. 2023-10-04]. <https://www.edu.cz/wp-content/uploads/2020/08/78-42-M03-Pedagogicke-lyceum-2020-zari-rev.pdf>

MIŠURCOVÁ, Věra; FIŠER, Jiří a FIXL, Viktor. Hra a hračka v životě dítěte. 2. vyd. Knihy pro rodiče (SPN). Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1989.

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



NEUMAN, J. Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. 3. vyd. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-405-2.

PETTY, Geoffrey. Moderní vyučování: [praktická příručka]. Praha: Portál, 1996. ISBN 80-7178-070-7.

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

PRŮCHA, Jan; MAREŠ, Jiří a WALTEROVÁ, Eliška. Pedagogický slovník. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.

PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. Pedagogický slovník. 3. rozšířené a aktualizované vydání Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-579-2.

SKALKOVÁ, J. aj. Úvod do metodologie a metod pedagogického výzkumu. 1. vyd. Praha: SPN, 1983.

SOCHOROVÁ, Libuše. Didaktická hra a její význam ve vyučování. <em>Metodický portál: Články </em>[online]. [cit. 2023-11-16]. Dostupný z WWW: <https://clanky.rvp.cz/clanek/21908/DIDAKTICKA-HRA-VE-VYUCE-PRIRODOVEDY.html>. ISSN 1802-4785.

Školní vzdělávací program pedagogické lyceum AHOL střední odborná škola: 2022.

STŘELEČEK, S. Kapitoly teorie a metodiky výchovy. Brno: Paido, 1998. ISBN 80-8593-161-3.

URBANOVÁ, Svatava. Figury a figurace: studie o ilustracích, obrázkových knihách, albech, leporelech a komiksech. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, Ústav pro regionální studia, 2010. ISBN 978-80-7368-859-2

ZAPLETAL, Miloš. Velká kniha deskových her. Volný čas, Praha: Mladá fronta, 1991.

Klub přátel deskových her. Deskové hry.info. [online]. [cit. 22.11.2023]. Dostupné z: [http://www.deskovehry.info/o\\_hrach.php](http://www.deskovehry.info/o_hrach.php).

## 9 SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ – PEXESO

Clavell

<https://www.cbdb.cz/authors/430.jpg>

Mácha

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jan\\_Vil%C3%ADmek\\_-\\_Karel\\_Hynek\\_M%C3%A1cha.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jan_Vil%C3%ADmek_-_Karel_Hynek_M%C3%A1cha.jpg) Hrabal

<https://www.topzine.cz/wp-content/uploads/2010/03/bohupil-hrabal5.jpg>

Němcová

<https://cdn.xsd.cz/original/384d4276cec23a2ab5e1b6333df8e7b0.jpg>

Molière

<https://cs.wikiquote.org/wiki/Moli%C3%A8re>

Hugo

<https://www.aktualne.cz/victor-hugo/r~9b4e1ee6f1b111e4875c002590604f2e/r~903b46b6edef11e4875c002590604f2e/>

Steinbeck

<https://static01.nyt.com/images/2021/05/26/multimedia/26xp-steinbeck/26xp-steinbeck-superJumbo.jpg>

Pavel

<https://temata.rozhlas.cz/sites/default/files/images/02327927.jpeg>

Exupéry

<https://imagebox.cz.osobnosti.cz/foto/antoine-de-saint-exupery/antoine-de-saint-exupery.jpg>

Hemingway

<https://content.artofmanliness.com/uploads/2015/03/lib.jpg>

Stoker

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/34/Bram\\_Stoker\\_1906.jpg/1200px-Bram\\_Stoker\\_1906.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/34/Bram_Stoker_1906.jpg/1200px-Bram_Stoker_1906.jpg)

Shakespeare

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a2/Shakespeare.jpg/800px-Shakespeare.jpg>

Erben

<https://cdn.kudyznudy.cz/files/44/44ccbc36-c718-4ea7-a778-7ad083ccf4d2.webp?v=20221012194526>

Remarque

<https://kni hazaknihou.cz/wp-content/uploads/2019/02/erich-maria-remarque-1898-1970-german-everett1.jpg>

Wilde

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/44/Oscar\\_Wilde\\_by\\_Napoleon\\_Sarony\\_Three-quarter-length\\_photograph%2C\\_seated.jpg/1200px-Oscar\\_Wilde\\_by\\_Napoleon\\_Sarony\\_Three-quarter-length\\_photograph%2C\\_seated.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/44/Oscar_Wilde_by_Napoleon_Sarony_Three-quarter-length_photograph%2C_seated.jpg/1200px-Oscar_Wilde_by_Napoleon_Sarony_Three-quarter-length_photograph%2C_seated.jpg)

Poe

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/97/Edgar\\_Allan\\_Poe%2C\\_circa\\_1849%2C\\_restored%2C\\_squared\\_off.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/97/Edgar_Allan_Poe%2C_circa_1849%2C_restored%2C_squared_off.jpg)

Dickens

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/aa/Dickens\\_Gurney\\_head.jpg/640px-Dickens\\_Gurney\\_head.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/aa/Dickens_Gurney_head.jpg/640px-Dickens_Gurney_head.jpg)

Austenová

[https://www.ped.muni.cz/weng/literatura/enlightenment/rom\\_en\\_austen.png](https://www.ped.muni.cz/weng/literatura/enlightenment/rom_en_austen.png)

Brontëová

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/86/Charlotte\\_Bronte\\_coloured\\_drawing.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/86/Charlotte_Bronte_coloured_drawing.png)

Korner

<https://www.czechlit.cz/wp-content/uploads/2015/05/korner-big-72.jpg>

Zola

[https://operaplus.cz/wp-content/uploads/2020/12/800px-%C3%89mile\\_Zola\\_in\\_1890s.jpg](https://operaplus.cz/wp-content/uploads/2020/12/800px-%C3%89mile_Zola_in_1890s.jpg)

Scott

<https://cdn.xsd.cz/original/8113325483023ba29d1e57c1492eb419.jpg>

Rolland

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/ad/Romain\\_Rolland\\_1915.jpg/250px-Romain\\_Rolland\\_1915.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/ad/Romain_Rolland_1915.jpg/250px-Romain_Rolland_1915.jpg)

Dyk

<https://www.payne.cz/3xS43787/DykViktor1.jpg>

Defoe

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a3/Daniel\\_Defoe\\_Kneller\\_Style.jpg/800px-Daniel\\_Defoe\\_Kneller\\_Style.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a3/Daniel_Defoe_Kneller_Style.jpg/800px-Daniel_Defoe_Kneller_Style.jpg)

Kafka

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7d/Kafka\\_portrait.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7d/Kafka_portrait.jpg)

Kaplický

<https://www.cbdb.cz/authors/365.jpg>

Orwell

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/7e/George\\_Orwell\\_press\\_photo.jpg/800px-George\\_Orwell\\_press\\_photo.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/7e/George_Orwell_press_photo.jpg/800px-George_Orwell_press_photo.jpg)

Čapek

[https://karelcapek.cz/files/lifes/1/life\\_image/SCN074-web.jpg](https://karelcapek.cz/files/lifes/1/life_image/SCN074-web.jpg)

Jirásek

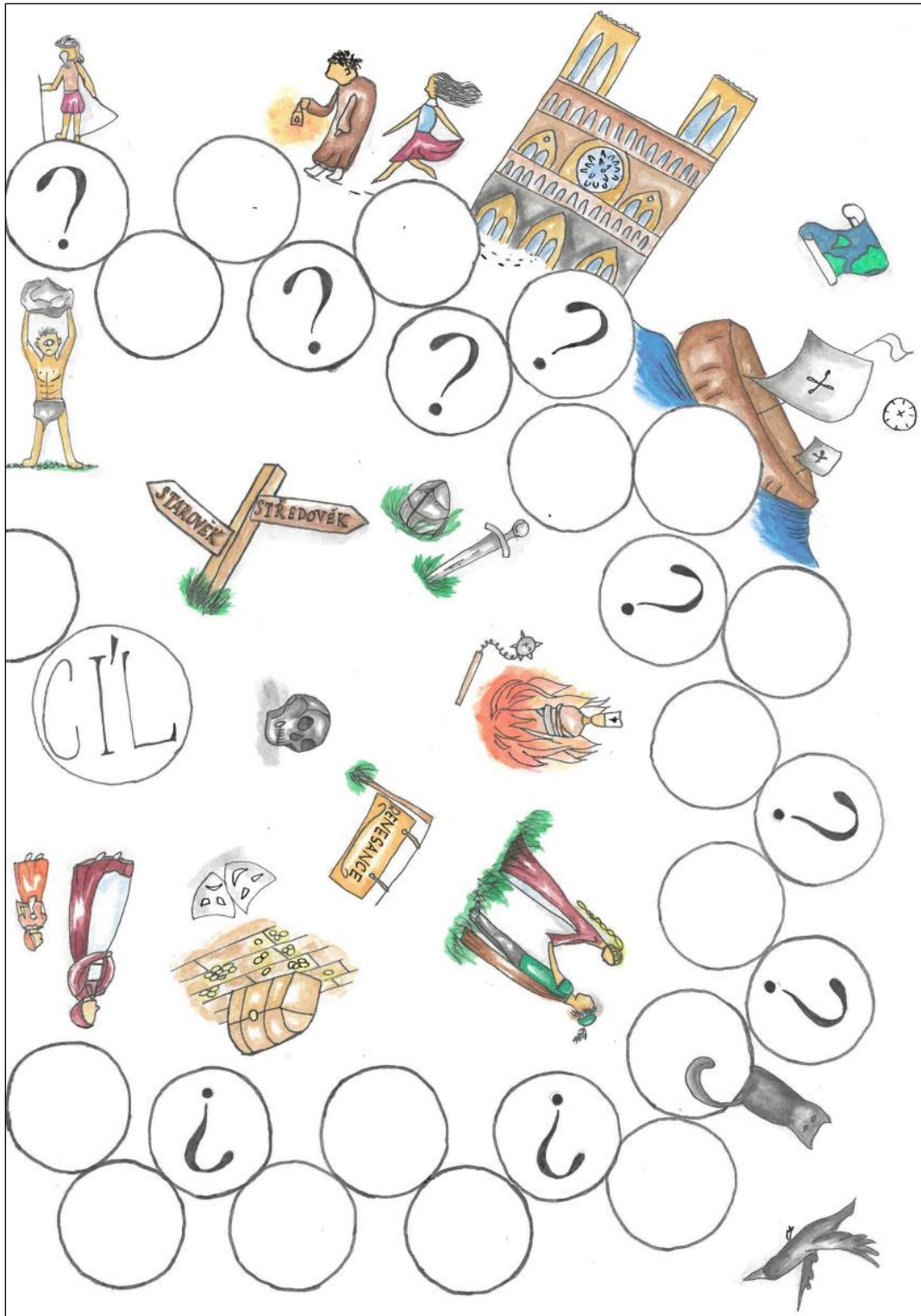
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f9/Jan\\_Vil%C3%ADmek\\_-\\_Alois\\_Jir%C3%A1sek.jpg/375px-Jan\\_Vil%C3%ADmek\\_-\\_Alois\\_Jir%C3%A1sek.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f9/Jan_Vil%C3%ADmek_-_Alois_Jir%C3%A1sek.jpg/375px-Jan_Vil%C3%ADmek_-_Alois_Jir%C3%A1sek.jpg)

## 10 SEZNAM OBRÁZKŮ

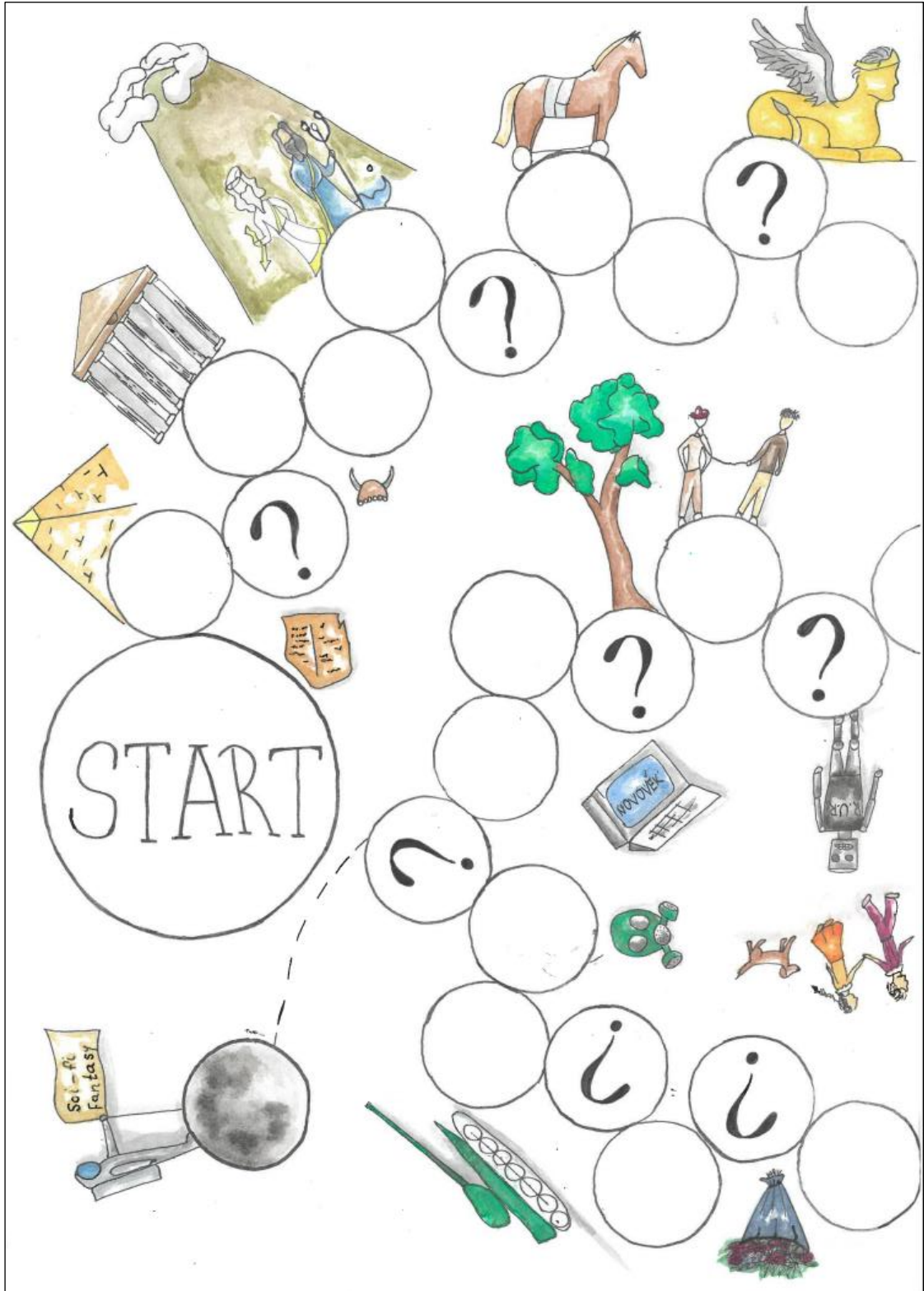
Obr.01: Karta s náhodou (Konstantin a Metoděj /o 3 pole dopředu) .....	17
Obr.02: Karta s náhodou (Dalimilova kronika /kolo stojíš) .....	17
Obr.03: Pexesová karta (dílo Malý princ) .....	26
Obr.04: Pexesová karta (dílo Petr a Lucie) .....	27
Obr.05: Pexesová karta (dílo Zabiják) .....	27
Obr.06: Karta s otázkou (zadní strana/logo) .....	36
Obr.07: Karta s otázkou (na literární dílo) .....	37
Obr.08: Karta s otázkou (na historické osobnosti) .....	37
Obr.09: Karta s otázkou (na figury a tropy) .....	38
Obr.10: Karta s otázkou (na umělecký směr) .....	38
Obr.11: Karta s náhodou (zadní strana) .....	39
Obr.12: Karta s náhodou (posouvající hráče o 3 pole dopředu) .....	39
Obr.13: Karta s náhodou (posouvající hráče o 2 pole dopředu) .....	39
Obr.14: Karta s náhodou (posouvající hráče na start) .....	39
Obr.15: Karta s náhodou (posouvající hráče o pole dozadu) .....	39
Obr.16: Karta s náhodou (týkající se spoluhráče) .....	40
Obr.17: Karta s náhodou (týkající se spoluhráče) .....	40
Obr.18: Karta s náhodou (splnění úkolu) .....	40
Obr.19: Karta s náhodou (splnění úkolu) .....	40
Obr.20: Karta s náhodou (hráč hází 2× kostkou) .....	40
Obr.21: Karta s náhodou (hráč stojí na místě) .....	40
Obr.22: Náповěda pro pexeso.....	52

# 11 PŘÍLOHY

Příloha 1 – herní plán část A



Příloha 2 – hrací plán část B



Příloha 3 – figurka Prase (Napoleon) z Farmy zvířat



Příloha 4 – figurka Malý princ s liškou



Příloha 5 – figurka Babičky





Příloha 6 – figurka rytíře Rolanda



Příloha 7 – figurka Krysaře



Příloha 8 - Hrací karty s otázkami – ukázka

<p>Ve které zemi se odehrává děj díla Romeo a Julie?</p> <p><i>Italie, Verona</i></p>	<p>Jmenujte velký starověký epos, který pojednává o sumerském králi.</p> <p><i>Epos o Gilgamešovi</i></p>
<p>Na které dvě části se dělí Bible?</p> <p><i>Starý a Nový zákon</i></p>	<p>Která část Bible popisuje stvoření světa, život Adama a Evy a zničení Sodomy a Gomory?</p> <p><i>Starý zákon</i></p>
<p>Která část Bible popisuje život Ježíše Krista a šíření učení apoštolů?</p> <p><i>Nový zákon</i></p>	<p>Jaké zvíře bylo vyrobeno ze dřeva a postaveno jako návnada v mýtu o dobytí Tróje?</p> <p><i>Kůň</i></p>
<p>Jak se jmenuje hrdinský epos z 11. století původem z Francie, který líčí bitvu v Pyrenejském průsmyku?</p> <p><i>Píseň o Rolandovi</i></p>	<p>Ze kterého Shakespearova díla pochází slavný výrok: "Být či nebýt – to je oč tu běží...?"</p> <p><i>Hamlet</i></p>

Jak nazýváme literární tropus,  
ve kterém říkáme opak toho,  
co si myslíme, například:  
*"aby ses nepředřel"*  
(ve smyslu, že málo pracuje)?

*Ironie*

Jak nazýváme literární tropus,  
ve kterém polidšt'ujeme neživé  
předměty, například:

*"příroda spí"?*

*Personifikace*

Jak nazýváme literární tropus,  
který obsahuje básnický přívlastek  
(má čistě estetickou funkci),  
například:  
*"stříbrné ticho?"*

*Epiteton*

Jak nazýváme literární tropus,  
ve kterém se vzájemně slova  
vylučují, například:  
*"svítání na západě"?*

*Oxymoron*

Jak nazýváme literární tropus,  
ve kterém přenášíme význam  
na základě vnitřní souvislosti,  
například:  
*"Ráda poslouchám Mozarta"?*

*Metonymie*

Jak nazýváme literární tropus,  
ve kterém něco s něčím srovnáváme,  
například:  
*"Má oči jako pomněnky"?*

*Přirovnání*

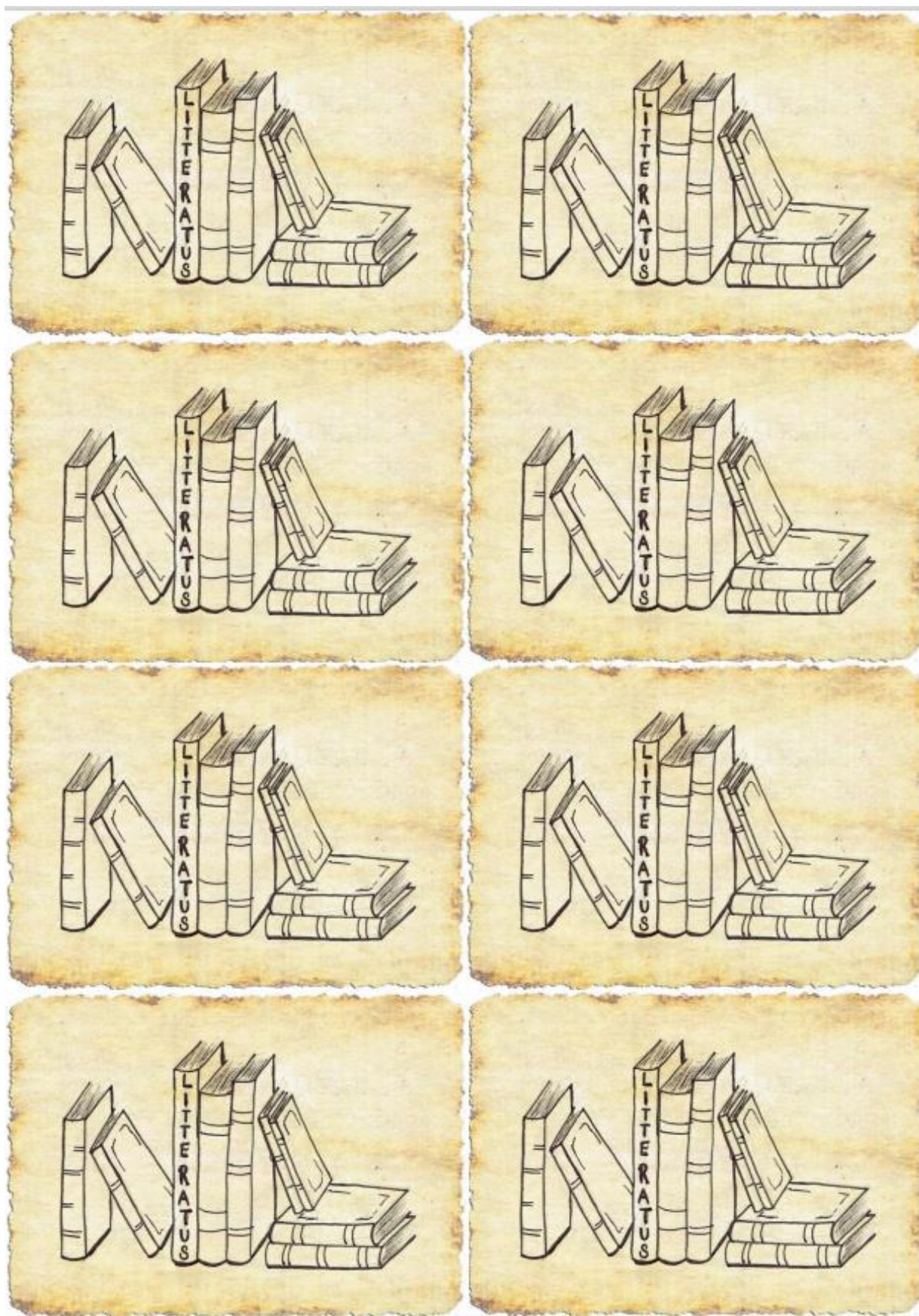
*Která královská dynastie vládla zemím  
Koruny české ve 14. a 15. století  
a vymřela po meči?*

*Lucemburkové*

Do které královské dynastie patřili  
Karel IV. a Václav IV.?

*Lucemburkové*

Příloha 9 – Hrací karty s otázkami zádni strana logo - ukázka



Je 5. 7. a na památku  
Cyrila a Metoděje se jedeš  
lanovkou podívat na Pustevny.  
Nemusíš se ale bát, že by ses tento  
den nic nepřiučil.  
**Spoluhráč ti přečte kartu s otázkou.**  
(Odpovíš, ale nikam nepostupuješ.)

Roland má dnes narozeniny.  
**Zazpívej mu píseň  
k narozeninám, nebo se vrať  
o 5 polí zpět.**

Jsi s Chelčickým na rybách, ale  
nechytili jste nic. Přesto neztrácíte  
víru a jdete koupit novou síť, abyste  
vyrazili znovu zítra. Petr je ti za tvou  
podporu tak vděčný, že ti zařídí  
postup **o 3 pole vpřed.**

Jdeš do hospody s Aischylem,  
Sofoklem a Euripidem,  
ale nálada je jaksi tragická -  
**řekni vtip na odlehčení.**  
(Musíš říct vtip, ale nikam  
nepostupuješ.)

Tvůj kamarád Truffaldino slouží dvěma  
pánům a pobírá za to dva platy. Tobě se  
tento životní styl líbí a chceš ho  
napodobit, přece jen risk je zisk. Jsi teď  
tak bohatý, že máš políček na rozdávání.  
**Tví spoluhráči se posunují o pole vpřed,  
ty však zůstáváš na místě.**

Donesl jsi na toskánský venkov vakcínu  
proti moru. Hrdinové Dekameronu se  
mohou vrátit do města.  
Za odměnu můžeš sebe a jednoho  
očkovaného spoluhráče (spoluhráče  
tvého výběru) **posunout o dvě pole  
vpřed. Ostatní toxičtí spoluhráči  
se vrací o pole zpět.**

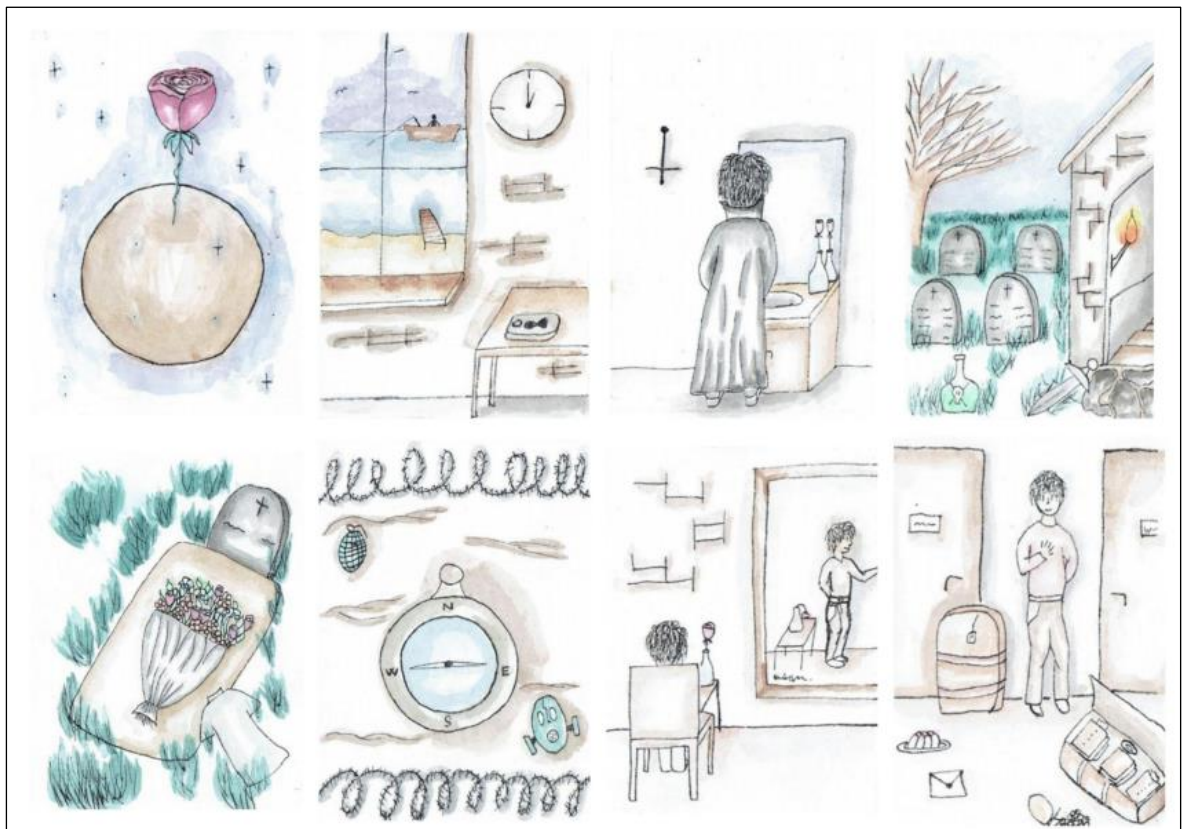
Vyhrál jsi v renesanční Florencii  
konkurs na model pro sochu Davida.  
Teprve poté jsi zjistil, že se jedná  
o akt. Schováváš se před  
Michelangelem - **schovej se  
za posledního hráče.**  
(Zařad' se za posledního hráče.)

Zatoulal ses s Kryštofem Harantem  
z Polžic a Bezručic na cestě  
po Palestině a ztratili jste se.  
Hráč, který je první, ti musí dodat  
mapu - **zařadí se vedle tebe.**  
(Na stejné pole jako ty.)

Příloha 11 – Hrací karty s náhodami zadní strana logo – ukázka








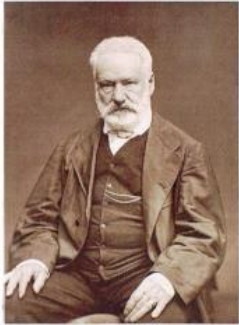



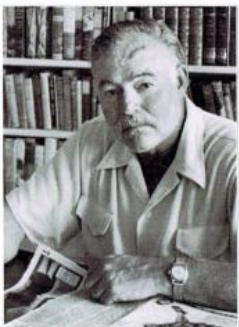






Příloha 12 – Pexesové karty s literárními díly

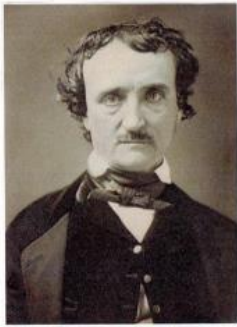






Příloha 13 – pexesové karty s obrázky autorů

			
James Clavell *1921-†1994	Karel Hynek Mácha *1810-†1836	Bohumil Hrabal *1914-†1997	Božena Němcová *1820-†1862
			
Molière *1622-†1673	Victor Hugo *1802-†1885	John Steinbeck *1902-†1968	Ota Pavel *1930-†1973
			
Antoine de Saint-Exupéry *1900-†1944	Ernest Hemingway *1899-†1961	Bram Stoker *1847-†1912	William Shakespeare *1564-†1616
			
Karel Jaromír Erben *1811-†1870	Erich Maria Remarque *1898-†1970	Oscar Wilde *1854-†1900	Carlo Goldoni *1707-†1793



Edgar Allan Poe  
\*1809-†1849



Charles Dickens  
\*1812-†1870



Jane Austenová  
\*1775-†1817



Charlotte Brontëová  
\*1816-†1855



Vladimír Křrner  
\*1939-†--



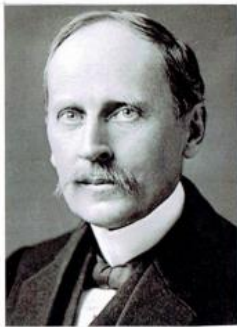
Émile Zola  
\*1840-†1902



Walter Scott  
\*1771-†1832



Jan Amos Komenský  
\*1592-†1670



Romain Rolland  
\*1866-†1944



Viktor Dyk  
\*1877-†1931



Daniel Defoe  
\*1660-†1731



Franz Kafka  
\*1883-†1924



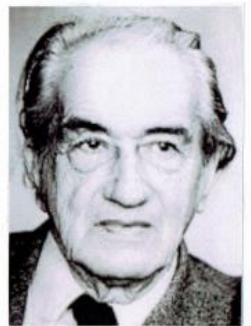
Alois Jirásek  
\*1851-†1930



Karel Čapek  
\*1890-†1938

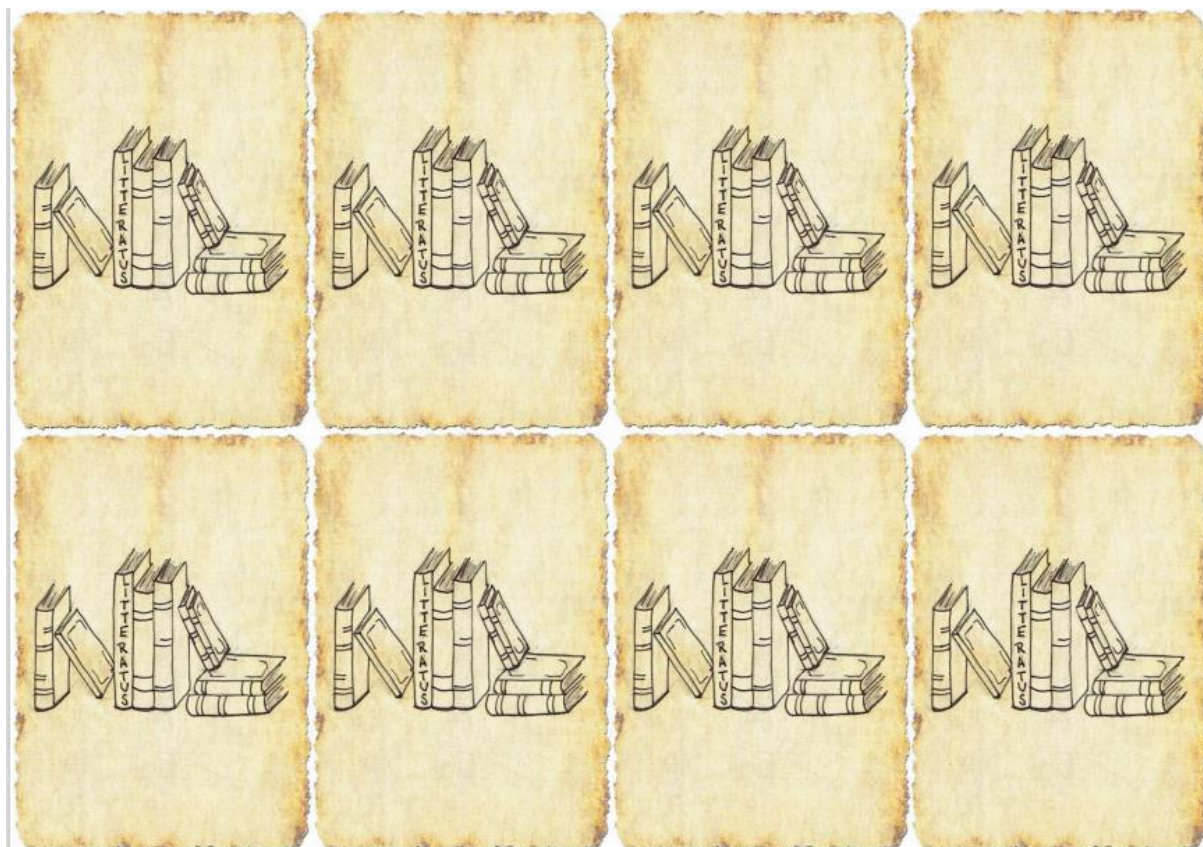


George Orwell  
\*1903-†1950



Václav Kaplický  
\*1895-†1982

Příloha 14 – pexesové karty zadní strana (logo)



Příloha 15 – nápověda k pexesu

 <b>Havran</b>	 Edgar Allan Poe *1809-1849	 <b>Oliver Twist</b>	 Charles Dickens *1812-1870	 <b>Král krysa</b>	 James Cavell *1921-1994	 <b>Máj</b>	 Karel Hynek Mácha *1810-1836
 <b>Pýcha a předsudek</b>	 Jane Austenová *1775-1817	 <b>Jana Eyrová</b>	 Charlotte Brontëová *1816-1855	 <b>Ostře sledované vlaky</b>	 Bohumil Hrabal *1914-1997	 <b>Babička</b>	 Božena Němcová *1820-1862
 <b>Údolí včel</b>	 Václav Křesl *1934-	 <b>Zabiják</b>	 Jan Amos Komenský *1592-1672	 <b>Lakomec</b>	 Molière *1622-1673	 <b>Chrám matky boží v Paříži</b>	 Victor Hugo *1802-1885
 <b>Ivanhoe</b>	 Walter Scott *1771-1832	 <b>Labyrint světa a ráj srdce</b>	 Jan Amos Komenský *1592-1670	 <b>O myších a lidech</b>	 John Strachock *1902-1968	 <b>Smrt krásných srnců</b>	 Ota Pavol *1902-1973

 <b>Malý princ</b>	 Antoine de Saint-Exupéry *1900-1944	 <b>Stařec a moře</b>	 Ernest Hemingway *1894-1962	 <b>Petr a Lucie</b>	 Roman Rolland *1866-1944	 <b>Krysař</b>	 Viktor Dyk *1877-1924
 <b>Drákula</b>	 Bram Stoker *1847-1912	 <b>Romeo a Julie</b>	 William Shakespeare *1564-1616	 <b>Robinson Crusoe</b>	 Daniel Defoe *1660-1731	 <b>Proměna</b>	 Frant. Kafka *1883-1924
 <b>Kytice</b>	 Karel Janoušek *1811-1870	 <b>Na západní frontě klid</b>	 Erich Maria Remarque *1898-1970	 <b>Farma zvířat</b>	 George Orwell *1903-1950	 <b>Bílá nemoc</b>	 Karel Čapek *1892-1938
 <b>Obraz Doriana Graye</b>	 Oscar Wilde *1854-1900	 <b>Sluha dvou pánů</b>	 Carlo Goldoni *1706-1793	 <b>Staré pověsti české</b>	 Alois Jiránek *1851-1928	 <b>Kladivo na čarodějnice</b>	 Václav Kopecký *1865-1902

## Pravidla k deskové hře Litteratus

**Počet hráčů:** 4-5

**Časová dotace:** 45 minut

**Co budete ke hře potřebovat**

hrací desku, karty s otázkami, karty s náhodami, hrací figurky, hrací kostku

**Příprava hry**

Rozprostřete obě části hrací desky doprostřed stolu. Každý hráč si zvolí jeden hrací žeton a položí jej na políčko START.

Oba balíčky karet umístěte vedle sebe na stůl logem nahoru tak, aby k nim byl pro všechny jednoduchý přístup.

Připravte si hrací kostku.

*Poznámka: Je možné použít i jiné hrací figurky než naše originální*

**Průběh hry**

Začíná nejstarší hráč ve skupině a to tak, že mu spoluhráč po jeho pravici vytáhne a přečte otázku.

Pokud hráč odpoví správně, může házet kostkou a posunout se o počet polí, který mu padl na kostce. Po posunutí čeká do dalšího kola, kdy mu bude přečtena další karta.

Pokud hráč odpoví nesprávně, nehází, stojí a čeká, než na něj znovu přijde řada.

Jakmile je hráč znovu na řadě, spoluhráč mu přečte kartu podle toho, na jakém poli zrovna stojí.

Pokud figurka hráče, který je zrovna na řadě, stojí na prázdném poli, spoluhráč po jeho pravici mu přečte kartu s otázkou (karta s oficiálním logem Litteratus).

Jakmile figurka hráče, který je zrovna na řadě, stojí na poli s otazníkem, spoluhráč po jeho pravici mu přečte kartu s náhodami (karta s otazníkem). Hráč musí splnit úkol z karty, poté čeká, než bude znovu na řadě. Posunuje se, jen pokud mu to karta výslovně příkazuje.

Vyhrává ten hráč, který se jako první dostane do cíle. Zbývající hráči mohou a nemusí ve hře dál pokračovat

**Vzkaz vítězi**

Gratulujeme! Zvládl jsi projít labyrintem a usedl jsi mezi bohy na hoře Olymp. Tví poražení spoluhráči ti musí do konce dne vykat.

## Pravidla k pexesu Litteratus

**Počet hráčů:** 2-6

**Časová dotace:** 45 minut

**Co budete ke hře potřebovat**

64 pexesových karet

**Příprava hry**

Promíchejte karty a vyložte je na stůl rubovou stranou navrch.

**Průběh hry**

Začíná nejstarší hráč ve skupině a to tak, že otočí libovolné dvě karty lícem navrch. Vždy hledá dvojici autor – dílo. Pokud patří dvojice karet k sobě, získává bod a může pokračovat ve hře otočením další dvojice karet.

Jestli-že k sobě karty nepatří, otočí je rubem navrch a ve hře pokračuje další hráč. Pokaždé, když někdo odhalí dvojici shodných karet, otáčí ihned další dvojici karet.

Hraje se tak dlouho, dokud nejsou odhaleny všechny dvojice. Vyhrává ten hráč, který nasbíral největší množství dvojic.

**Vzkaz vítězi**

Gratulujeme! Zvítězil jsi ve nejtěžší hře světa, ten ti teď padá k nohám. Všichni poražení spoluhráči se ti musí poklonit.



Napoleon (Farma zvířat)



Malý princ



Roland



Krysař



Babička



## Pravidla