

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
TEOLOGICKÁ FAKULTA
KATEDRA PEDAGOGIKY

Bakalářská práce

Základní principy pohybových her

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

Autor práce: Karel Kotalík

Studijní obor: Pedagogika volného času

Ročník: 3.

2020

Prohlášení o samostatném zpracování práce a souhlas se zveřejněním práce v databázi STAG

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

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

V Českých Budějovicích
dne 30. června 2020

Karel Kotalík

Poděkování

Děkuji Mgr. Richardovi Macků, PhD., vedoucímu mé diplomové práce, za odborné vedení, poskytnuté cenné rady a připomínky, a za metodickou pomoc.

Obsah

Úvod.....	6
I. TEORETICKÁ ČÁST	8
1 Co je to hra?	8
2 Herní princip a ostatní herní prvky	12
2.1 Herní skladba dle Miloše Zapletala	12
2.2 Herní vrstvy hry dle <i>Prázdninové školy Lipnice</i>	13
3 Klasifikace her	16
3.1 Klasifikace her - restitativní přístup dle Cailloise	16
3.1.1 AGÓN (zápas).....	17
3.1.2 ALEA (náhoda).....	17
3.1.3 MIMIKRY (nápodobá)	17
3.1.4 ILINX (závrat').....	18
3.1.5 Paidia a Ludus (škála složitosti).....	18
3.2 Restitativní klasifikace dle Lhôteho	19
3.3 Klasifikace her přístupem reduktivním	20
3.4 Praktická klasifikace dle herních encyklopedií	21
3.4.1 Klasifikace her dle Zlatého fondu her	21
3.4.2 Klasifikace dle Edice aktivit a her.....	23
3.4.3 Klasifikace her dle Miloše Zapletala.....	26
4 Klasifikace principů her	29
4.1 Herní principy I. třídy	29
4.2 Pohybové principy II. třídy.....	32
II. EMPIRICKÁ ČÁST	35
5 Výzkum.....	35
5.1 Výzkumné otázky	35
5.2 Metodologie výzkumu	36
5.3 Průběh výzkumu	37
6 Analýza a interpretace výzkumu.....	38

6.1	Konkrétní herní pohybové principy III. třídy	38
6.2	Dělení pohybových principů II. třídy	40
6.3	Rozložení herních principů.....	40
6.3.1	Rozložení herních principů I. třídy	41
6.3.2	Rozložení herních principů II. třídy	42
6.4	Porovnání publikovaných a autorských her.....	44
6.5	Diskuze a závěr výzkumu.....	46
7	Závěr	47
8	Seznam použitých zdrojů	48
9	Seznam použitých zkratk	50
10	Přílohy.....	51
10.1	Seznam příloh	51

Úvod

Hra a obor pedagogika volného času spolu úzce souvisí. Tématu hra je také věnován v oboru dostatek prostoru. V literatuře lze najít definice her, návody na jejich zasazení do programu kurzů nebo táborů, rady k uvádění her. Chybí však přesná analýza toho, čím je konkrétně hra tvořena.

Věřím, že jako kuchař vaří z různých surovin různě složitými způsoby, i ke hře je možné přistupovat stejně. Domnívám se, že existují základní stavební kameny her, které po vhodném poskládání do jednoho celku tvoří konkrétní hru. Tyto kameny nazývám herními principy a zároveň předpokládám, že lze určit tyto základní herní principy v konečném a zároveň nevelkém počtu a princip pohybu rovněž dále konečně dělit.

Cílem této bakalářské práce je proto blíže definovat herní principy a nabídnout jejich kategorizaci s podporou literatury a článků dříve sepsaných na toto téma. Dále bude práce zaměřena na konkrétní principy pohybových her. Kategorizace proběhne na základě výzkumu formou analýzy publikovaných her v herních encyklopediích a autorských her studentů oboru Pedagogika volného času na Teologické fakultě Jihočeské univerzity. Dalším cílem této práce je srovnat publikované a autorské hry do četnosti a rozmanitosti konkrétních pohybových principů.

Nejprve je definován pojem hra a jsou shrnuty společné znaky různých pojetí hry dle známých autorů a jejich publikací na téma hra, např. E. Fink, J. Huizinga, J. Neuman, J. Činčera, J. Chour, J. Němec a další. Dále je objasněna skladba hry a upřesněn pojem herní princip. K tomu je využito publikací autora Miloše Zapletala a metodického materiálu Prázdňinové školy Lipnice.

Třetí část této práce se věnuje klasifikaci her dle různých autorů, kteří pojednávají o hře teoreticky, a dále obsahuje praktické klasifikace dle herních encyklopedií. V této části je rovněž vysvětleno dvojí možné pojetí hry – reduktivní a restitutivní. Mezi hlavní autory, ze kterých jsem čerpal v této části práce, patří R. Caillois, V. Borecký, M. Zapletal, publikace Zlatého fondu her a Edice aktivit a her a další herní encyklopedie. Čtvrtá část klasifikuje herní principy na základě klasifikace her samotných, a to analýzou společných dělicích kritérií a skladbou odlišných výsledků.

Empirická část práce sestává z kvantitativního výzkumu metodou obsahové analýzy jednotlivých her, která ústí v klasifikaci konkrétních druhů pohybů užívaných ve hrách, což je také hlavní výzkumný cíl. Tato část rovněž nabízí srovnání autorských publikovaných a nepublikovaných her.

Závěrem této práce je kategorizace herních principů a pohybových principů. Není však cílem poskytnout úplný seznam konkrétních herních pohybových principů, ale věřím, že i tak se bude jednat o komplexní pohled na problematiku herních principů.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 Co je to hra?

Před tím, než si přiblížíme pojem herní princip, je nutné dojít k uznávané definici hry. Přestože neexistuje její jednoznačná a jednotná definice, je možné nalézt různé překrývající se pohledy na to, co pojem hra označuje.

„Forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život.“¹ Pedagogický slovník dále hru definuje jako činnost jednotlivců i skupin s jasně danými pravidly. Pozornost je věnována převážně průběhu hry, který je pro jednotlivé hry odlišný.

Masarykův naučný slovník se v definici hry zaměřuje na důvod hraní. „Činnost, která se koná pro ni samu, pro libost z ní samé prýšticí, která není prostředkem k nějakému vzdálenému cíli jako práce.“² Při pohledu na hry jsou tyto dvě definice podobné, tedy v tom, že se jedná o činnost bez vnějšího užitku.

Johan Huizinga uvádí ve své knize definici takto: *„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím jiného bytí než je všední život.“³*

Roger Caillois popisuje hru jako činnost s těmito základními znaky: jedná se o činnost *„svobodnou, vydělenou z každodenního života, nejistou, neproduktivní, podřízenou pravidlům a fiktivní.“⁴ Hra tedy není činností povinnou, ale dobrovolnou. Také se odehrává v čase a prostoru mimo naši realitu, jejíž výsledek není (a nemůže být) předem určen, je závislý na hráči či hráčích.*

Hra dále nevytváří žádný majetek či materiální hodnoty. Hra má jasně daná pravidla, která omezují její průběh a mění tak dále realitu na herní. Je to činnost veskrze nereálná, fiktivní a tato nereálnost je hráčům známá.⁵

Miloš Zapletal hru popisuje jako *„proces vždy aktivní, dynamický, který zaměstnává v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti a současně je cvičí a rozvíjí.“⁶*

1PRŮCHA, J.; MAREŠ J.; WALTEROVÁ E. *Pedagogický slovník*, s. 75

2Masarykův slovník naučný: lidová encyklopedie všeobecných vědomostí, s. 324

3HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*, s. 44

4CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*, s. 30 - 31

5Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*, s. 30 - 31

6ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. 2. vyd.. 1. svazek - Hry v přírodě*, s. 12

Praktická příručka instruktora uvádí, že „hra je „jako“, je to „život nanečisto“. *Ve hrách vzniká modelový svět, který lidem umožňuje zkoušet nové role a typy chování, experimentovat a zkoumat jiné způsoby interakce s okolím.*“⁷

Odpovědí na otázku, co tedy představuje pojetí hry a normálního života, jsou děje ze samotného průběhu hry, tedy emoce, interakce a jiné herní procesy. Tyto zážitky jsou skutečné, srovnatelné s těmi, které vyvolává reálný svět, přestože hra je prostředí nereálné, a právě proto bývají děje nastalé v průběhu hry reálné a často trvalé.⁸ „*Díky hře si mohu vyzkoušet, jak bych se choval jako sochař, řečník, kapitán...Ale hlavně, hrou obohacuji život o nové dimenze, které nelze prožít nikde jinde.*“⁹ Mezi základní rysy hry podle *Praktické příručky instruktora* patří: výzva, přitažlivost, pravidla, přiměřená věková skupina, speciální místo i čas a fyzická, psychická i emocionální bezpečnost pro hráče. Takto definovaná oblast her je široká a zahrnuje aktivity rozličné, od běžeckého závodu družstev po improvizované divadlo, ve kterém zdánlivě pravidla chybí.¹⁰

Jan Neuman definuje hru jako „*svobodné nakládání s časem, který naplňuje. Podstata hry spočívá v dynamice střídání počátečního napětí a uvolnění skrytého v řešení, což se opakuje bez definitivního konce. Naděje, že ve hře dojde k rychlému uvolnění, dovoluje stupňovat naše napětí až k sotva únosné míře, jak to vidíme u rizikových sportů.*“¹¹ Hra není jen činnost, ale spíše způsob chování, která má jednoduché jak cíle, tak i časovou perspektivu. Správná hra má kromě prvku náhody také další prvky, kterými jsou důvěra, změna, sledování, srovnávání, napodobování a v neposlední řadě také dvojici útok a únik. Je to činnost dobrodružná, kdy její dobrodružnost leží v objevování nového i překonávání překážek nebo soupeře. Prvek náhody se projevuje chvílemi překvapení, kdy žádný herní výstup není předem dán či je možné jej předpovědět. Hra není pouze hráčem hrána, hra si také s hráčem hraje. Správná hra přenáší hráče do nové reality a tím v něm vyvolává pocit „plynutí“¹², plného soustředění na činnost, kde jsou hráčovy dovednosti a nároky hry vyrovnány.¹³

⁷FRANC, D.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D.; MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*, s. 66

⁸Srov. FRANC, D.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D.; MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*, s.66

⁹HRKAL, J.; HANUŠ, R.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D. et al, ed. *Zlatý fond her*, s. 12

¹⁰Srov. FRANC, D.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D.; MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*, s.67

¹¹NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, s.18

¹²Plynutím je zde myšlen stav „*flow*, tedy ponoření účastníků do fiktivní situace, při kterém se mění subjektivní vnímání času, emoce i vzájemné jednání účastníků.“¹² Stav flow, neboli plynutí, se dostavuje, pokud dovednosti účastníků a výzva jsou vzájemně vyrovnány. Účastníci mají pocit samostatnosti, cítí příležitost k úspěchu, souvislost s osobními cíli a mají možnost volby při řešení úkolu. (Srov. ČINČERA, J. *Práce s hrou: Pro profesionály*, s. 17)

¹³Srov. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, s.19

Neuman uvádí následující znaky hry: „*nejistota výsledků, řízenost pravidly, vážnost, zábava, radost, potěšení, dobrovolnost, samoučelnost, vnitřní nekonečnost, zdánlivost, dvojakost, uzavřenost, dramaticnost a přítomnost (odehrává se v současnosti - teď a nyní)*.“¹⁴ Jedná se spíše o praktické znaky hry, nikoliv o znaky vnitřní. I tak je ale možné si všimnout průniků znaků vnějších se znaky vnitřními tak, jak je uvádí autoři dále.

Eugen Fink se zaměřil na hru z pohledu hodnot a vidí ji jako symbol světa kolem nás, jen světa nereálného. Základní znaky hry, jeho slovy momenty struktury hry, jsou popsány v následující tabulce:

Tabulka 1: Znaky hry podle E. Finka¹⁵

Znaky hry podle Eugena Finka (momenty struktury hry)	Prožitek ze hry	Herní prožitek je daný herním jednáním, které je radostné, protože mu chybí protipól strasti, který je ve hře nereálný, hraný. Prožitek ale není pouze ve hře, ale také ze hry v reálném světě.
	Smysl hry.	Činnost je možné nazývat hrou, pokud má záměrně určený smysl.
	Herní obec	Hra je prostorem otevřeným pro socializaci, hraní spolu navzájem.
	Herní pravidla	Herní pravidlo či pravidla vymezují herní realitu a bez nich tato realita nemůže existovat. Pravidla mohou být měněna i při hře, pokud se tak herní obec domluví.
	Předmět hry	Hračka může být jakákoliv, nezáleží na jejím původu či substanci. Důležitá je rozdvojená povaha hračky – předmět či člověk existující v realitě ve hře nabývá jiné funkce, zástupné role. Hračka svou herní rolí nepozbývá existenci v realitě, jde o jakési její rozšíření.
	Svět hry	Tímto světem je imaginární dimenze, jakési zrcadlení naší reality. Hraním ve skutečném světě překračujeme jeho hranici – hranici časoprostorovou – hra má svůj vlastní prostor i čas, který je však zároveň přítomný v naší realitě, jen jaksi pozměněn.

Činčera uvádí následující rysy hry: hra jako znak, emocionální angažovanost, pravidla, soutěž a cíl.¹⁶

Hra představuje něco, co není zcela doopravdy. Hrát hru je vzrušující, jelikož výsledek hry není dán. Jedná se o aktivitu omezenou pravidly, které je třeba respektovat. Hra je dále podle Činčery téměř vždy soutěž, a to buď proti někomu, nebo něčemu, ať se jedná o předmět nebo překonání pravidla. A v neposlední řadě je hra aktivita s cílem, mnohdy rozdílným pro hráče i organizátora. Cílem hráče ve hře je vyhrát, cíl také může být stanoven organizátory, a to prostřednictvím hry dovést studenty k hodnotám, pochopení či dovednostem.¹⁷

Jiří Němec uvádí společné znaky hry – „jako“, role, svět her, herní prostor, dobrovolnost a svoboda. Můžeme si všimnout blízké podobnosti se znaky hry uvedené Finkem i Činčerou, výše v této práci. Zamýšlí se však nad rozdílným chápáním smyslu hry. Píše, že se autoři „*rozcházejí v názoru, zda má tato činnost smysl sama o sobě, (např. tím, že vychází*

¹⁴NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, s.18

¹⁵Srov. FINK, E. *Oáza štěstí*, s.18-24

¹⁶Srov. ČINČERA, J. *Práce s hrou: Pro profesionály*, s. 10

¹⁷Srov. tamtéž, s. 10

z přirozenosti dítěte), nebo zda její smysl stojí mimo vlastní hru, a stává se tak prostředkem k dosažení jiných cílů.“¹⁸

Společné znaky her z těchto (a mnohých dalších¹⁹) definic a určení znaků hry jsou následující: hra je odlišná od reality, a to svými pravidly, průběhem i motivací k hraní. Pod hrou se mohou skrývat rozličné aktivity, a to jak v počtu zapojených hráčů, tak i v samotné podobě činnosti. Hra je činnost svobodná ve smyslu svobodného zapojení hráčů do hry. A hra je v naší každodenní realitě materiálně nevýznamná, nevytváří žádné materiální hodnoty mimo svůj průběh.

Pro potřeby této práce jsou však důležité první dva znaky her, tzn. odlišnost od reality a rozličnost činností, které se hrou nazývají. Tyto znaky však pro určení toho, co je to herní princip, významné samy o sobě. Spíše jsou důležité tím, že se každý z těchto znaků vyznačuje svou rozličností a je možné dle nich hry dělit, a tím odhalovat jednotlivé základní stavební kameny her, mezi které patří i herní principy.

¹⁸NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, s. 14 - 15

¹⁹Zajímavý je také exkurz do oblasti počítačových her. Marc LeBlanc uvádí následující znaky her: smyslovost, představivost, vyprávění, překážky, společenství, objevy, exprese a podání se.¹⁹ LeBlanc popisuje uvedené znaky jako estetické formy zábavy, které se vyskytují ve hrách. Každý ze znaků není výlučně zahrnut v jedné hře, ale jde téměř vždy o kombinaci těchto estetických znaků v různě velkém zastoupení. (srov. HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. *MDA: A formal approach to game design and game research*, s.2)

2 Herní princip a ostatní herní prvky

Co ale vlastně tvoří hru, z čeho se skládá?

„Ve světě už vyšly tisíce knížek o hře a na jejich stránkách je nepřehledné bohatství her. Při pečlivém studiu pozorný čtenář zjistí, že se skoro ve všech hrách opakují a obměňují jisté činnosti. Platí to pro obyčejnou schovávanou, košíkovou i nejsložitější terénní „pokladovky“. Když tyto zcela odlišné hry rozebereme, dostaneme základní prvky, jakési „stavební kostky,“ z nichž jsou hry složeny. Takovým herním prvkem je například běh. Hráč, který objeví některého ze schovaných kamarádů, běží ho „zapykat“ na určité místo a spolu s ním obvykle běží i odhalený hráč a snaží se hledače předstihnout. Běh s míčem i bez míče je pro košíkovou nejtýpičtější činností. Družina, která pospíchá za pokladem, běží kratší i delší úseky, aby se dostala k pokladu dřív než jiné družiny. Na těchto příkladech vidíme, že jedna a táž činnost, běh, může mít zcela rozdílnou motivaci a hráči ji pak vnímají jako naprosto odlišnou hru.“²⁰

A právě z těchto „stavebních kostek“ budeme vycházet při určení herního principu.

2.1 Herní skladba dle Miloše Zapletala

Miloš Zapletal uvádí, že pro vytvoření nové hry platí, že se skládá z následujících článků: námět hry (libreto), základní činnosti při hře, podmínky vítězství a porážky, rozdělení rolí a pravidla hry.²¹

Herní princip je takový prvek, jenž jednu hru odlišuje od druhé. *„Může jít o fyzický pohyb, jako je chůze, běh, šplh, plížení, házení apod., nebo o některé složitější činnosti – schovávání se, pátrání, signalizaci, luštění šifer, náznakový boj a další.“²²* Chour vychází přímo ze Zapletala, který uvádí oproti Chourově širší seznam herních principů o speciální prvky (ověřování znalosti přírody, táboření) a o boj. Boj může mít různé formy, od úpolového přímého zápasu, přes stylizovaný, zjednodušený boj, například boj o míč, až k úplně symbolickému boji, kterým může být čtení soupeřova čísla nahlas.²³

Pokusíme se však dále zúžit definici herního principu, abychom odfiltrovali příběhové motivy, tzv. libreto. Jeden herní princip může být podložen různou herní motivací, jedním příběhovým námětem, a dává tak vzniknout zdánlivě nové hře. Je rozdílné, pokud po louce běhají kovbojové nebo pokud se jedná o vesmírný souboj mimozemských civilizací. Nejedná se však o hru jinou z pohledu herního principu, spíše o jiné příběhové podložení, a tím i jiný konečný nádech hry.

²⁰ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. 1. svazek - Hry v přírodě*, s. 38 - 39

²¹Tamtéž, s. 41

²²Srov. CHOUR, J. *Receptář her*, s. 32

²³Srov. ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. 1. svazek - Hry v přírodě*, s. 39

Pro vytvoření hry zbývá ještě jeden stavební kámen – pravidla. Obecně platí, čím složitější hra, tím více má pravidel. „*Třeba pravidlo „kdo dostane babu, přebírá s ní i úkol pronásledovatele a musí honit ostatní tak dlouho, dokud se někoho nedotkne rukou“ mění bezcílné a málo zábavné běhání po louce v napínavou hru, při které zapomínáme na únavu.*“²⁴ Pravidla můžeme dále dělit na způsob boje mezi soupeřícími stranami, důsledky střetnutí, herní území, časové dispozice a další.²⁵ Pravidla omezují herní mechanismus, a umožňují pouze některá výsledná řešení. Pravidla „*určují počet a úkoly hráčů, signály, způsob vedení boje, hranice herního území, rozlišení bojujících stran, časové údaje, podmínky vítězství a porážky i další potřebné údaje.*“²⁶ Zde je vhodné konstatovat, že Chour do pravidel zahrnuje také herní principy, za které tato práce považuje například způsob vedení boje.

2.2 Herní vrstvy hry dle Prázdňinové školy Lipnice

Prázdňinová škola Lipnice (dále také jako PŠL) pracuje s mírně odlišným schématem. Jako herní vrstvy, jinak pojmenované herní články, uvádí téma hry a její cíl, herní princip, pravidla a herní formu.²⁷

Téma a cíl hry je možné shrnout pod jeden pojem, cíl. Tématem je označován cíl obecnější, cíle hry jsou poté specifitější cíle aktivity. Jedná se však o cíl pedagogický, rozvojový, tedy o zamýšlený dopad činnosti na účastníky, a to ze strany citové, rozumové i činnostní, nikoliv o cíl herní. Jinými slovy, „*co mají účastníci cítit, nad čím mají přemýšlet, co mají vědět a jak se PŠL dělí cíle hry do čtyř typů.* Prvním z nich je hra zážitková, ve které je cílem hry činnost samotná a z ní pocházející zábava či zážitek. Druhým typem cíle hry je nabídka skupině účastníků více témat, jež by pro ně mohla být zajímavá. Jedná se o „zasazení“ témat a následné sledování, které z nich se ujme nejvíce, nejčastěji pomocí reflexe, zpětného hodnocení aktivity Třetím typem zacílení hry je zacílení na jeden konkrétní, jasně určený cíl. Na tento cíl se poté zaměří i reflexe aktivity. Čtvrtým, posledním typem cílení je stanovení individuálního cíle každému účastníkovi pro cvičení konkrétní dovednosti. Účastník si jej stanoví sám a reflexe aktivity se zaměřuje na tento konkrétní cíl.“²⁸

Další herní vrstvou je herní princip. „*Jedná se o základnu, jádro, na které celá hra stojí, je základním klíčem hry, od které se odvíjí vše ostatní. Každá hra se dá na tento princip obnažit. Jde o pojmenování základního vztahu mezi aktéry a toho, co během hry zažívají, kam směřují; co hra vyvolává.*“²⁹ Jedná se tedy pouze o ty herní části, které ji tvoří uvnitř, tzn. tvoří její

²⁴ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. 1. svazek - Hry v přírodě*, s. 39

²⁵Srov. ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. 1. svazek - Hry v přírodě*, s. 41

²⁶CHOUR, J. *Receptář her*, s. 32

²⁷Srov. *Pracovní materiály metodických kurzů PŠL*, kap. 2

²⁸Srov. *Pracovní materiály metodických kurzů PŠL*, kap. 2

²⁹*Pracovní materiály metodických kurzů PŠL*, kap. 2

základ. Dle materiálu PŠL do herního principu nepatří její vnější prvky, jež činí hru přitažlivou, ani herní cíl, tedy konkrétní jasný úkol pro hráče. Herní princip je tvořen tak, aby byl v co největší míře naplněn cíl hry.

Další vrstvou jsou pravidla, která vymezují hru, směřují účastníky k cíli hry. Jedná se o soubor pokynů omezující možné herní situace pouze na zamýšlený herní princip. Pravidla musejí být jednoznačná, srozumitelná a ideálně vše popisující, neprůstředná. Ve hře platí více než jinde: co není zakázáno, je dovoleno.

Poslední herní vrstvou je forma, jež stylizuje aktivitu, dává jí vnější kabát. Formou rozumíme například čas, kdy zařadíme hru, příběhovou linku, podbarvení hudbou, doplnění rekvizitami, kulisami či dalšími doplňky. Také je možné do formy hry zařadit instruktory, kteří hře dodávají svou energii a charisma.³⁰

Srovnáním herních článků, které uvádí Zapletal, a herních vrstev uvedených materiálem *Prázdninové školy Lipnice* dostáváme následující obrázek:

Tabulka 2: Srovnání herních článků dle Zapletala a herních vrstev podle PŠL

Herní články dle Zapletala	Charakteristika	Herní vrstvy podle PŠL
	<i>Zkonkrétnění tématu</i> <i>To, co chci hrou rozvinout,</i> <i>předat sdělit</i>	CÍL
HERNÍ PRINCIP	<i>Jádro, podstata hry</i> <i>Zajišťují setkání s cílem hry</i> <i>Podmínky vítězství a porážky</i>	HERNÍ PRINCIP
PRAVIDLA	<i>Způsob „střetnutí“ s cílem</i> <i>Omezují herní svět,</i> <i>mantinely - co se smí a co ne</i>	PRAVIDLA
ROZDĚLENÍ ROLÍ	<i>Rozdělení rolí ve hře a</i> <i>následný vstup do role</i>	FORMA
LIBRETO	<i>Podoba programu, kabát</i> <i>Podporuje vyznění ostatních</i> <i>vrstev</i>	

³⁰ Srov. *Pracovní materiály metodických kurzů PŠL*, kap. 2

Dle tabulky si upravíme vzoreček k „výpočtu“ nové hry, který představil Zapletal a doplníme jej o cíl. Vzniká tak rovnice, která platí pro každou hru.

Hra = cíl + herní princip, či jejich vhodná kombinace + pravidla + libreto (nápad)

Zároveň můžeme názorně vidět, že herní princip oba autoři popisují téměř totožně. Herní princip si tak můžeme definovat jako jádro, které tvoří podstatu hry a zajišťuje tak setkání s cílem hry, určuje podmínky vítězství a porážky. V čem se ale obě publikace liší, je uvažování nad herním principem jako množině. Zapletal uvažuje o „výběru vhodných stavebních prvků“,³¹ jejich kombinaci, kdežto výukový materiál *Prázdninové školy Lipnice* uvádí herní princip vždy v jednotném čísle. Z toho můžeme vyvodit, že vhodná kombinace dílčích herních principů tvoří herní princip celé hry. Zapletal uvádí, že „*tyto činnosti mohou mít nekonečné množství různých motivů. Tak například běh může být motivován snahou dospět k cíli dřív než soupeři, dohonit přehájecího protivníka, splnit v co nejkratší době stanovený úkol, zachránit se před pronásledovatelem atd. A pronásledovatelem může být jednou „baba“, podruhé strážce zakázaného území, který stíhá útočníka, potřetí „policista“ honící „zloděje“, počtvrté „lovec“ sledující „jelena“.*

K pohybové činnosti přistupují při větších terénních hrách další stavební kostky. Skrývání: pátrání po schovaných soupeřích, věcech, značkách, stopách, číslech, slovech; luštění šifrovaných zpráv; signalizace; orientace; čtení mapy — případně i další speciální prvky, jako například poznávání přírodnin, tábornická praxe aj.“³²

Jak můžeme principy her od sebe odlišit a jaké vlastně existují? Za účelem zodpovězení této otázky přistoupíme k další části této práce, ke klasifikaci her. Jelikož, jak si později ukážeme, klasifikace her do určité míry na herních principech nejen závisí, ale může být s jejich tříděním totožná.

³¹ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. 2. vyd. 1. svazek - Hry v přírodě* s. 40

³²Tamtéž, s. 40

3 Klasifikace her

Aby bylo možné klasifikovat herní principy, základní herní mechanismy, je nejprve nutné uvést klasifikaci her samotných. Nejen, že mnohé dělení her samotných vychází právě z dělení jejich herních principů, je také možné z dělení dle jiných kritérií mnohdy herní principy vyvodit.

Klasifikace her vyžaduje určení pohledu či přístupu, z kterého se na hry díváme a podle kterého je hodnotíme. Vladimír Borecký uvádí dva možné přístupy ke hře. Přístup restitutivní a reduktivní, rozlišení vnitřního a vnějšího smyslu hry. Restitutivní přístup vysvětluje a následně i dělí hry na základě vnitřního významu pro hráče, tedy že smysl hry je ve hře samotné, jaký vztah projevuje ke světu, který si ve hře vytváří.³³ Reduktivní přístup naproti tomu vidí hru jako prostředek k sekundárnímu účelu, určité funkci. Hodnotí tak vnější znaky hry, její vnější příčiny.³⁴

Neuman tuto dvojakost pohledu na hry popisuje jako její dvě role. Poprvé je hra prostředkem, podruhé prostředem k získávání prožitků a zkušeností.³⁵ Stejně dvě role jsou patrné v dělení herních cílů dle *Prázdninové školy Lipnice* uvedené výše. První typ cíle hry, zážitkový, je motivací mladých tábornických účastníků, kteří hru hrají, kdežto druhý a třetí cíl je cílem pedagoga, jenž hru plánuje. Čtvrtý cíl je poté cílem účastníků samotných.³⁶ Restitutivní pojetí hry je tedy pojetí hry účastníkem, reduktivní pak pojetí hry pedagogem využívajícího hru k určitému cíli. Jelikož není záměrem této práce tyto dva přístupy srovnat do hloubky, ale spíše jejich práce využívá k další klasifikaci her, nebude zde toto téma dále rozvíjeno.

3.1 Klasifikace her - restitutivní přístup dle Cailloise

Autorem klasifikací her, velmi známé v oboru Pedagogiky volného času, vycházející z restitutivního přístupu je Roger Caillois. Ve své knize *Hry a lidé* píše: „Prozkoumal jsem v tomto ohledu různé možnosti a navrhuji výsledné rozdělení her na čtyři základní kategorie, podle toho, zda v dotyčných hrách převažuje princip soutěže, náhody, chování „jakoby“ nebo závratí. V souladu s tím jsem tyto kategorie nazval jmény *Agón, Alea, Mimikry a Ilinx*.“³⁷ Kromě těchto čtyř kategorií ještě Caillois hodnotí hry na škále *paidea – ludus*. Caillois používá termín princip ve smyslu základní herní vlastnosti a zároveň vnitřní motivace. A právě ve vnitřní motivaci se nejedná o herní princip definovaný dříve v této práci.

³³Srov. ČERNÝ, J. *Fotbal je hra* in BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 91

³⁴Srov. BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 88

³⁵Srov. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, s. 19

³⁶Srov. *Pracovní materiály metodických kurzů PŠL*, kap. 2

³⁷CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrat'*, s. 33

3.1.1 AGÓN (zápas)

Hry agonálního typu se projevují soutěžením, zápasem či bojem, ve kterém jsou uměle vytvořené ideální rovné podmínky pro soutěžící strany a vítězství je možné dosáhnout pouze nejlepším výkonem. Rivalita je zaměřena na určitou vlastnost (může se jednat o sílu, rychlost, paměť, obratnost a další) a v případě nerovnosti soupeřících stran jsou nastoleny mechanismy znevýhodnění silnější strany nebo naopak zvýhodnění té slabší. Není však nutné soupeřit proti druhé straně. Tyto hry mohou zahrnovat soupeření proti sobě samému, snahu překonat sama sebe. Stimulem pro tento typ her je touha hráčů vyniknout, být lepší než ostatní, jejich soutěživost.

Agonální princip je rozličný a do této kategorie patří hry různé. Již od raného věku je možné tento typ hry pozorovat, ještě před tím, než děti soupeří s pevně danými pravidly. Příkladem takové dětské hry je *Kdo vydrží déle...*, mezi „dospělejší“ se řadí hry jako jsou *sportovní zápasy vodního póla, tenisu, šermu, šachů, kulečnicku* a další.³⁸

3.1.2 ALEA (náhoda)

Na rozdíl od agonálních her je výsledek nezávislý na hráči, hráč výsledek ovlivňuje málo či vůbec. Nejedná se o výhru nad protihráčem nebo sebou samým, ale o výhru nad osudem. „Přesněji řečeno, *Štěstěna je jediný strůjce štěstí*“³⁹ Hráči v těchto hrách aktivně výsledek netvoří, neovlivňují hru svým umem, kvalitou či schopností. Hráči v těchto hrách riskují a pokouší štěstí, jejich odměnou za úměrný risk je zhodnocení sázky.

Hry aleatorické není možné ovlivnit, je nutné se odevzdat do ruky osudu. Jedná se o hry *házení mincí a rozpočítávání*, ale také o hry s vyšším herním systémem jako jsou *domino, žolíci nebo kanasta*, které jsou kombinací kategorie Alea, „osud“ mi rozdává karty, a Agón, kdy s kartami nakládám dle svých schopností.⁴⁰

3.1.3 MIMIKRY (nápodoba)

Hráči nejen, že souhlasí s přijetím iluze nebo fikce, ale také se sami této iluze či fikce účastní, předstírají. Osobnost hráče samotného je doplněna nebo nahrazena rolí, kterou přijímá a rozvíjí. Potěšením je být někým jiným, jinde, jindy. Nástroji kategorie mimikry jsou masky, kostýmy a jiné převleky. Naopak nejsou přítomná autoritativní pravidla, od hráčů je vyžadována vynalézavost.

Klamání je ale nevinné, nejedná se o lhaní, nýbrž o hraní. Natažené ruce jsou letadlem malého chlapce, divadlo s detailními kostýmy spíše jevištěm dospělých. Do této kategorie je

³⁸ Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*, s. 35-37

³⁹ CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*, s. 37

⁴⁰ Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*, s. 37-40

také možné řadit divácké podívané, kdy dochází k přenosu momentu mimikry z hráčů na diváky, kteří se tak stávají jeho nositeli.⁴¹

3.1.4 *ILINX (závrat)*

Smyslem těchto her je vychýlení z rovnováhy, potlačují na určitou dobu stabilitu a nastolení zmatku v našem vědomí. Jde o omámení pohybem, které vytlačuje nebo mění realitu našeho světa. Případně se také může jednat o omámení morální, kdy hráči potlačují zásady společnosti a jednají destruktivně, opojeně. Někdy bývá princip *ilinx* označen latinským pojmem *vertigo*.

Může se jednat například o *dětské houpání, točení na kolotoči*, ale také o *taneční zábavy dospělých, jízdu na horské dráze, sledování hororového filmu nebo rychlou jízdu*.⁴²

3.1.5 *Paidia a Ludus (škála složitosti)*

Caillois dále přichází se škálou dle složitosti hry. Jedna hranice škály je *paidia*, šťastné vzkypění, které známe tak dobře z dětství. Hry na této straně škály jsou spíše improvizované, spontánní, nenucené. Je to čistá radost z pohybu, barev a hluku. Jedná se zprvu o jednoduché dotýkání se předmětů, jejich očichávání, shazování staveb nebo hru s vlastní bolestí. Proto tento extrém označuje Caillois slovem *paidia*, které obsahuje význam „dítě“.

Druhým koncem škály je *ludus*. Vyznačuje se potřebou překonat potíže, uspokojit vnitřní potřeby nalézt a dojít k řešení. „*Aspekt ludus je školou sebeovládání, náročného úsilí zachovat si chladnou hlavu a duševní rovnováhu*“.⁴³ Hry na této straně škály jsou strukturované, překonávají překážku, jsou matematicky založené, mají složitější pravidla. Určitou mohutnost *ludus* můžeme nalézt v téměř všech hrách s výjimkou těch, které jsou založené čistě na náhodě.⁴⁴

Stejnou myšlenku vyjadřuje také G. H. Mead, který však extrém *paidia* označuje anglickým *play, nezávazná hra* a druhý pól škály *ludus* termínem *game, soutěžní hra*. Stejně jako Caillois popisuje systematičnost hry v návaznosti na věk. „*První fáze je hrou na něco, bez závazných pravidel a protihráčů. Ve druhé fázi již dítě soutěží, chce nad druhými zvítězit, ale to nejde bez pravidel a vzájemné kooperace se spoluhráči a protihráči*“.⁴⁵

⁴¹Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrat'*, s. 40 - 44

⁴²Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrat'*, s. 44 - 48

⁴³CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrat'*, s. 53

⁴⁴Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrat'*, s. 49

⁴⁵MEAD, G. H. *Mysl, já a společnost*, s. 26

Cailloisova klasifikace je názorně zobrazena v následující tabulce:

Tabulka 3: Cailloisova klasifikace her⁴⁶

	AGÓN zápas	ALEA náhoda	MIMIKRY nápodoba	ILINX závrať
PAIDIA	závody	rozpočítávání	dětská nápodoba	dětské vrtění
povykávání, vřískání, nepokoj, zmitání, bláznivý smích	zápasy bez pravidel atletika	panna nebo orel	iluzivní hry panenka, vojáčky, maska, přestrojení	manéž kolotoč, houpačka tanec
papírový drak vykládání karet	box, biliár, šerm, dáma fotbal, šachy	sázka, ruleta		plachtění jarmareční atrakce
křížovky	obecně: sportovní soutěžení	loterie	divadlo, jevištní umění obecně	
LUDUS				lyže, horolezectví, provazolezectví

3.2 Restitutivní klasifikace dle Lhôteho

Jean-Marie Lhôte přichází s jinou klasifikací na základě symbolického významu hry. Lhôte odmítá předchozí dělení dle Cailloise, ve kterém vidí spíše odkazování k vnějšímu fyzikalistickému principu, nikoliv k vnitřnímu smyslu hry. Dělí hry na základě prostorových a časových určení, které promítají vztah mezi formou a figurou (figurami) hry. Hry dělí na *společenské hry*, *hry s hračkami*, *hry s osudem a tabulové (prostorové hry)*.⁴⁷

U *společenských her* dochází ke splnutí množství her vertigonálních s agonálními. Společným znakem těchto her je pospolitost hráčů.

Hry s hračkami jsou takové, ve kterých je přítomná hračka, u které dochází ke splnutí formy hry a fixní figury. Do této skupiny patří kromě her z kategorie mimikry také pohybové a zvukové hry.

Hry s osudem se částečně kryjí s kategorií *alea* dle Cailloise. Do této skupiny řadíme navíc také hry se zapojením obratnosti a intelektu (například kulečník nebo bridž).

Prostorové hry mají společným znak, využití prostoru. Jsou to buď hry stolní, nebo venkovní, převážně z kategorie *agón*.⁴⁸

⁴⁶Srov. CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*, in BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 96

⁴⁷BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 93

⁴⁸Srov. LHÔTE, J.-M. *Le symbolisme des jeux*. in BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 93

3.3 Klasifikace her přístupem reduktivním

Reduktivní pohled na hru hodnotí a třídí hry na základě jejich vnějších příčin. „Klasifikace her a hrových oblastí jsou prováděny podle vnějších hledisek a mimo dotek s vlastní hrou. Kritériem mohou být psychické funkce (hry kognitivní, emocionální, konativní), schopnosti a dovednosti (senzorické, motorické, intelektové, speciální), dílčí poznávací funkce (hry funkční, fiktivní, imitativní, konstruktivní aj.), předmět hry (hračky), místo (hry interiérové a exteriérové), věk, pohlaví či množství hráčů (individuální, skupinové, kolektivní).“⁴⁹

„Podobně jako se hledají nejuvěrnější definice či teorie hry, jsou vytvářeny celé řady charakteristik a dělících kritérií her. Není to samoučel, je to výpověď o nesmírné proměnlivosti lidského hraní, které je třeba chápat jako činnost, jež se spíše vztahuje k tzv. nevážné sféře činnosti člověka, většinou spojené s volným časem.“⁵⁰

Neuman uvádí různé způsoby dělení her. Mezi ty minulé patří dělení her na funkční, fiktivní, receptivní, konstrukční a společenské (toto dělení uvádí také Borecký). Jako současnější je považováno dělení na hry poznávací, vzdělávací a výchovné, instrukční, léčebné, propagační a společensky angažované. Uvádí také možné dělení her dle dovednosti.

Ve svém dělení uvádí také klasifikaci her dle Cailloise. Protože, jak uvádí Lhôte, klasifikace dle Cailloise také částečně třídí hry na základě jejich vnějšího projevu, nejen na základě vnitřní motivace hráče. Podobně o hrách uvažuje také Chour, který píše: „Encyklopedie a sbírky her se snaží být ke svému čtenáři co nejvlídnější. Proto u většiny knih najdeme přehledné dělení her nejen podle prostředí, ročního období, věku a pohlaví hráčů, velikosti skupin, množství rekvizit, délky přípravy a trvání hry, ale také podle jejich průběhu a zaměření. Samostatné skupiny tvoří například hry seznamovací, zahřívací a kontaktní, iniciativní a týmové, hry na rozvoj spolupráce a komunikace, rituály a hrátky všeho druhu.“⁵¹ Taková klasifikace dle Choura napoví, jak s danými hrami zacházet co nejlépe, a nabízí tak pedagogovi možnost, aby hry dále upravoval či vymýšlel nové.⁵²

„V obecné poloze můžeme objevit všechny kategorie her a činností v kulturních i pracovních formách lidské činnosti.“⁵³

⁴⁹BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, s. 89

⁵⁰NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, s.20

⁵¹CHOUR, J. *Receptář her*, s. 47

⁵²Srov. CHOUR, J. *Receptář her*, s. 47

⁵³NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, s.21

3.4 Praktická klasifikace dle herních encyklopedií

„Členění a třídění her je stále otevřeným problémem. Každý autor ho řeší po svém a většinou vychází z praktického použití her. Svůj vývoj v kategorizaci prodělávají také hry a cvičení v přírodě. Rozvíjejí se s jinými typy her a vzájemně se obohacují v tvorbě i užití.“⁵⁴

v přírodě. Rozvíjejí se s jinými typy her a vzájemně se obohacují v tvorbě i užití.“⁵⁵

Neuman uvádí dělení podle cílů jednotlivých her a sám označuje své dělení jako funkční. Hry dělí na seznamovací, zahřívací a kontaktní, hry na důvěru, iniciativní a týmové, hry na rozvoj komunikace a spolupráce, hry a cvičení v přírodě, ekohry, závěrečné hry a rituály a hry vhodné pro reflexi a závěrečné hodnocení.⁵⁶ Toto dělení, které uvádí, vychází ze způsobu použití dané hry.

3.4.1 Klasifikace her dle Zlatého fondu her

První svazek *Zlatého fondu her* (dále také jako ZFH) od *Prázdninové školy Lipnice* uvádí klasifikaci do čtyř skupin, které dělí hry na „*pohybové, hry zaměřené na intelektové dovednosti, psychologické hry a hry kombinované.*“⁵⁷ Ve hrách pohybových se uplatňuje rychlost hráčů, jejich síla, obratnost a vytrvalost. Hry zaměřené na intelektové dovednosti cvičí paměť, zkouší naši pozornost, smysly, dají procvičit našemu důvtipu i vynalézavosti, ověřují a rozšiřují vědomosti, něčemu nás učí. Psychologické hry pak slouží převážně k poznání sama sebe. Kombinované hry vychází ze tří dřívějších kategorií a různě kombinují jejich další subkategorie. Toto dělení nebylo dostatečné a druhý díl přinesl kategorizaci jinou.⁵⁸

Jedná se o dělení na základě otázek, které vyvstávají při přímé práci s hrou. Jsou to otázky jako „*O čem hra je? Pro kolik lidí je vhodná? Pro jakou věkovou kategorii? V jakém prostředí je možné hru realizovat? Jaké pomůcky a materiál je k hraní hry zapotřebí? Tyto otázky KDY, KDE, JAK, CO, KOLIK a další jsou zodpovězeny v záhlaví každé hry*“⁵⁹ v druhém dílu ZFH. Publikace na konci také uvádí hry seřazené dle jednotlivých kritérií do přehledných tabulek usnadňujících výběr a zařazení hry do programu.

Tyto tabulky dále dělí hry podle kategorie času (hry malé, středně dlouhé, velké a projekty), třídí podle fyzické nebo psychické zátěže hodnocené na stupnici od 1 do 5 - 1 je zátěž nejmenší a 5 největší. Dále podle výchovného cíle, který rozvíjí intelekt, tvořivost, motoriku a pohybové dovednosti, sociální dovednosti, vůli nebo sebepojetí. Poslední kategorií cíle hry jsou

⁵⁴NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, s.21

⁵⁵ Jan NEUMAN – *Dobrodružné hry v přírodě*, s.21

⁵⁶Srov. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, s.21

⁵⁷HRKAL, J.; HANUŠ, R.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D. et al, ed. *Zlatý fond her*, s. 15

⁵⁸Srov. HRKAL, J.; HANUŠ, R.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D. et al, ed. *Zlatý fond her*, s. 15

⁵⁹ZOUNKOVÁ D., ed. *Zlatý fond her III*, s. 29

hry speciální sloužící jako prostředky k jiným účelům než rozvoji osobnosti. Oproti prvnímu svazku jsou ve svazcích druhém až čtvrtém některé kategorie rozšířeny, jiné upřesněny či doplněny. Podrobnější srovnání nabízí tato práce v tabulce níže.

Tabulka 4: Srovnání kategorizace her dle cílů – ZFH I až IV⁶⁰⁶¹

<i>Zlatý fond I</i>	<u>Cvičí a rozvíjí:</u>	<u>Cvičí a rozvíjí:</u>	<i>Zlatý fond II, III a IV</i>
Hry pohybové	<i>rychlost, sílu, obratnost a vytrvalost</i>	<i>rychlost, sílu, vytrvalost a obratnost.</i>	Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností
Hry zaměřené na intelektové dovednosti	<i>paměť, pozornost, smysly, důvtip a vynalézavost, vědomosti</i>	<i>paměť, smyslové vnímání, pozornost, důvtip, logické myšlení, taktiku, strategii, kombinační schopnosti</i>	Hry na rozvoj intelektu
Psychologické hry	<i>slouží především sebepoznání</i>	<i>poznání sebe sama, překonání sebe sama, sebedůvěru a samostatnost, bourají předsudky a psychické bariéry.</i>	Hry na rozvoj sebepojetí
		<i>představitivost, fantazii, originální a netradiční postupy</i>	Hry na rozvoj tvořivosti
		<i>komunikaci, zaujímání rolí, improvizaci, kooperaci, týmovou spolupráci, zodpovědnost, altruismus, empatii</i>	Hry na rozvoj sociálních dovedností
		<i>trpělivost, sebeovládání, psychickou vytrvalost, odvahu</i>	Hry na rozvoj vůle
Kombinované hry	<i>celou osobnost – svaly, intelekt, vůle i cit</i>	<i>celou osobnost</i>	Hry kombinované
		<i>nejde o rozvoj osobnosti, používají se k jiným účelům</i>	Speciální hry

Třetí a čtvrtý svazek ZFH zachovávají dělení her, které bylo představeno ve druhém svazku.

⁶⁰Srov. HRKAL, J.; HANUŠ, R.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D. et al, ed. *Zlatý fond her*, s. 15

⁶¹Srov. HRKAL, J.; HANUŠ, R. ed. *Zlatý fond her II*, s.31

Richard Macků v čísle G21 časopisu zážitkové pedagogiky *Gymnasion* uvádí „hry ryze pohybové či s velkou mírou pohybu, dále hry zaměřené tvořivě (umělecké dílny) a další programy rozvíjející či využívající umělecká vyjádření) a ostatní hry (většinou zaměřené na seznámení, komunikaci či rozvoj specifických dovedností).“⁶² Počet pohybových her ve ZFH sice vykazuje nestále klesající tendenci, avšak stále se jedná o početnou skupinu her.⁶³

3.4.2 Klasifikace dle Edice aktivit a her

Učení zážitkem a hrou: Praktická příručka instruktora z Edice aktivit a her (dále jako EAH) uvádí třídění dle role a typu hry. Rolí hry je v tomto smyslu myšlen cíl hry, tedy to, k čemu je hra prostředkem. Různé typy her jsou pak tříděny podle různých kritérií.

3.4.2.1 *Role hry dle EAH*

Mezi role hry patří: vytržení ze známého prostředí, rozšiřování osobních hranic a objevování sebe sama, zkoumání sociálních interakcí a her a rozvoj dovedností. Doporučuji srovnat toto dělení zacílení hry s těmi dle metodického materiálu *Prázdninové školy Lipnice*, uvedené dříve v této práci.

Vytržení ze známého prostředí nemusí znamenat pouze změnu prostředí, opuštěním civilizace, jak je známá z outdoorových kurzů. Vytržení může být docíleno také změnou perspektivy hráčů, jejich vnímání prostředí, a to jak času, tak i prostoru.

Rozšiřování osobních hranic umožní herní realita, která hráčům poskytuje určité tlumení reálných dopadů. Účastníci hry tak dělají v reakci na nové podněty věci, jež považovali za nemožné nebo neuskutečnitelné. Rovněž je možné všimnout si posunu u ostatních účastníků. Zkoumat sociální interakce a hry je možné díky pojetí většiny her – jsou skupinové. Hraní se tak stává možností zkoušet a testovat různé typy interakcí a sledovat reakce na ně. Tato herní či objevná fáze výchovy zážitkem je důležitá pro dosažení „vrcholného prožitku“ a „stavu plynutí“. Zábava a hraní společně mohou odstranit společenské předsudky a stres, naopak mohou zvýšit vnitřní motivaci a relaxaci. Důležitost těchto faktorů je dále posílena v aktivitách, v kterých je zvýšené psychické nebo vnímané fyzické riziko, a které nutí účastníky rozšiřovat jejich komfortní zónu.⁶⁴

Rozvíjení znalostí ve hrách je možné, avšak ne tak časté. Častější je rozvíjení postojů a dovedností. Možný je rozvoj sociálních dovedností, jako je komunikace, důvěra, navazování vztahů, dále například empatie, poté intelektuální dovednosti, mezi které patří například logické

⁶²MACKŮ, R., Pohyb jako metoda?. *Gymnasion G21- POHYB*, s. 43

⁶³Srov. MACKŮ, R., Pohyb jako metoda?. *Gymnasion G21- POHYB*, s. 43

⁶⁴srov. PRIEST, S.; GASS, A. *Effective leadership in adventure programming* in FRANC, D.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D.; MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*, s. 68 -69

myšlení a analytické schopnosti. Další možnou rozvíjenou oblastí dovedností jsou dovednosti kreativní, převážně pak rozvoj tvořivého myšlení nebo představivosti, poté také rozvoj a ovládnutí emocí, jež jsou hrami vyvolány v různých intenzitách, také ale hrami zaměřenými na vyjadřování a hodnocení pocitů nebo zkoumání vlastních postojů či zpochybňování stereotypů. Poslední uvedenou oblastí jsou fyzické dovednosti, které nejen zlepšují fyzickou kondici, ale především nabízejí výzvy, které ve hře účastníci spíše a snadněji přijímají.

Uvedené role her jsou dle *Příručky instruktora* pojaté holisticky, tedy nejde o zaměření pouze na jednu z rolí hry, ale dobře připravená a uvedená hra nabízí účastníkům rozvoj více oblastí z výše uvedených.⁶⁵

3.4.2.2 Typy her dle EAH

Třídění je stejně jako u *Zlatého fondu* her pojaté prakticky a vychází z práce s hrou.

Prvním možným kritériem třídění je podle prostředí, v němž jsou hry hrány. Jsou to hry terénní (outdoorové), které se hrají na louce, v lese, v horách, u vody či jinde ve venkovním prostředí, hry do místnosti a hry do městského prostředí, které lze dále upravovat podle prostředí konkrétní obce.

Druhým kritériem je strukturovanost pravidel. Dělí hry na strukturované a málo strukturované nebo nestrukturované. Strukturované hry jsou popsány a omezeny jasnými pravidly, kterými se hráči řídí, oproti tomu ve hrách málo strukturovaných či vůbec nestrukturovaných je hráč samotný zapojen do tvorby hry a jejích pravidel. Spíše než o soutěže se jedná o představení rozvíjející například schopnost spolupráce ve ztížených podmínkách, flexibilitu, rychlé rozhodování nebo týmovou spolupráci.

Třetím kritériem je třídění her podle jejího cíle v programu. Nejedná se tak pouze o rozvojovou roli hry, ale o to, k jakému cíli v programu slouží. Platí, že jedna a tatáž hra může být uvedena s různým cílem, jindy zase jedna hra má více cílů v jednom uvedení.⁶⁶ Toto dělení vychází z dělení podle *ZFH* a je uvedeno v tabulce níže.

⁶⁵Srov. FRANC, D.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D.; MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*, s. 67 - 69

⁶⁶Srov. tamtéž, s. 69 - 70

Tabulka č. 5: Typy her dle jejich cíle podle EAH⁶⁷

Kategorie hry dle jejího cíle	Popis
Inscenační hry	Účastníci nesoupeří vzájemně, ale spíše sami se sebou. Nejedná se o překonání konkrétního úkolu, ale o zkoumání procesu řešení a dopadů jaké jednotlivé řešení mají. Dávají zažít mnohé nečekané situace a výzvy v osobní, emocionální a sociální rovině.
Týmové hry	Hrají se ve skupinách a tvoří základní jednotku herního světa. Nejčastější témata těchto her jsou vůdcovství, předávání informací, rozdělení rolí v týmu, přijetí odpovědnosti či práce s časem. Kromě výzvy na fyzické, intelektuální a sociální úrovni pro jednotlivce přináší také otázky důvěry mezi jednotlivými členy. Týmové hry mají často formu soutěže, která podporuje snahu hráčů.
Simulační hry	Hlavním herním prvkem je vstup do rolí v uměle vytvořené situaci a atmosféře. Díky tomu si hráči mohou zkusit různé situace, které jsou blízké či podobné reálnému světu. Může se jednat o soutěže vystavující hráče fyzické i intelektuální výzvě, ale také o hry s volnějšími pravidly, v nichž je důraz spíše na sociální nebo psychologické role.
Iniciativní hry	Tyto hry mají jasně daný úkol, který je určen jednotlivci nebo týmu. Jedná se o různé seznamovací hry nebo drobníčky (drobné hry).
Hry v rolích	Jedná se o podskupinu inscenačních her, v kterých je rovněž hlavním principem vstup do role, jako v případě simulačních her, avšak v tomto případě se navíc formuje příběh. Role účastníků mohou být obrazem jejich skutečného charakteru (simulační hry), fiktivní (hry v rolích) nebo obrazem historické osoby (tzv. charakterizace). Tyto typy her v rolích mohou být kombinovány, nemusí být výlučně jedné podkategorie. Je žádoucí, aby účastníci byli do větší hry v rolích uvedeni postupně, a tím měli čas si na hraní rolí zvyknout. Role mohou být přiděleny náhodně nebo záměrně instruktory programu za účelem vžití se do nové role a stát se tak na chvíli někým jiným. Hry přináší hráči poznání nejen sebe sama, ale také jiného, v životě hráčů nestandardního.
Psychologické hry	Tyto hry mají větší emocionální nároky, jejichž součástí může být intenzivní vyjádření emocí, objevování vlastní identity nebo ztvárnění vlastního chování. Instruktor uvádějící hru a dohlížející na ni by měl být znalý terapeutické či psychologické práce.
Sociodrama	Také zde je princip vstupu do rolí, záměr je ale spíše na interakci postav než na jejich individuální psychologii. Forma těchto her je nejčastěji řízená diskuze mezi jednotlivými rolemi nad aktuálním tématem pro danou skupinu hráčů. Tento typ her odhaluje silné etické nebo morální postoje a je vyžadována emoční pohoda. Není doporučeno, aby se tento typ her uváděl na začátku kurzu.
Předkurzovní hry	Hrají se před začátkem samotného kurzu, účastníci mají většinou stejné zadání a jedná se o individuální úkol. Tyto hry slouží jako motivace a vytváření týmového ducha.
Kombinované hry	Může se jednat o zahajovací programy, které jsou většinou komplexní a mají účastníky seznámit mezi sebou a uvést je do světa kurzu, což je pro správné zahájení a následný průběh kurzu nezbytné. Dále může jít o ukončovací programy, které plní podobný úkol – uzavřít kurz a vrátit účastníky zpět do reality. Může se také jednat o hry na pozadí, jež běží současně s ostatním programem. Jinou funkcí plní hry paradoxní, které mají narušit stereotypní průběh kurzu, navodit pocit, že nic není nikdy jisté, a to funkcí opětovné aktivizace mysli. Je také možné mluvit o turnaji nebo soutěžním klání zvyšující motivaci účastníků na dalším programu.
NE-herní formy aktivit	Ne všechny aktivity je možné brát jako hru. Některé tvoří atmosféru (rituály, happeningy...), jiné pojí kurz do jednoho většího a smysluplnějšího celku. Může se také jednat o nabytí nové dovednosti při workshopu nebo znalosti na přednášce, pasivní sledování, které dává čas na oddych, výstavy či představení výtvorů účastníků. Může jít o výpravu, kdy účastníci putují krajinou nebo jiné outdoorové aktivity dobrodružného rázu. Je možné vymyslet různé další aktivity, které mohou přispět k dramaturgii kurzu.

⁶⁷FRANC, D.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D.; MARTIN, A. Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora, s. 70 - 75

Čtvrtým kritériem dělení her je dělení dle zaměření hry, a to do čtyř hlavních skupin. První skupinou jsou sociální hry zaměřené na interakci v týmu a, případně nebo, na strategii. Druhou skupinu představují fyzicky zaměřené hry, třetí pak hry kreativní. Poslední, čtvrtou skupinou jsou hry psychologické, zaměřené na emoce nebo na sebereflexi. Zaměření hry není pouze jedno, ale jedná se o hodnocení každé hry podle zastoupení každé ze čtyř skupin zaměření na stupnici intenzity – nízká, střední a vysoká.

„Zaměření hry může být velmi subjektivní a záleží na způsobu uvedení hry (denní doba, délka hry, motivace, způsob rozboru atd.). Berte tedy rozdělení her do čtyř kategorií jako orientační a zaměření hry přizpůsobte vlastním potřebám. Flexibilita se může týkat dokonce i hlavního cíle hry – většinu uvedených her lze jistě pozměnit a uvést s odlišným zaměřením.“⁶⁸

Další dělení je možné podle požadavků na instruktory hry nebo hráče samotné. Může se jednat o délku herního času, délku přípravy, ekonomickou náročnost přípravy hry, upřesnění skupiny hráčů podle jejich počtu, věku nebo míry koedukace, jejich osobnostních specifik i požadavky na organizátory, na jejich počet i zkušenost.⁶⁹

Toto dělení je používáno prakticky při orientaci v herních encyklopediích, v nichž jsou navíc kategorie typu název hry, její autor, fyzická a psychická zátěž pro hráče, potřebný čas na přípravu, potřebný počet instruktorů na hru samotnou i její přípravu, denní dobu či roční období.⁷⁰

3.4.3 Klasifikace her dle Miloše Zapletala

Miloš Zapletal představuje základní dělení her podle prostředí (hry v přírodě, v klubovně, na hřišti a v tělocvičně a hry ve městě a na vsi), které také slouží jako názvy jednotlivých svazků.⁷¹ Dále hry dělí v jednotlivých svazcích podle pomůcek, způsobu hry či převažujícího prvku ve hře, také dle příležitosti ke hře či podle rozvíjených dovedností.⁷² Pro přehlednost uvádím Zapletalovo dělení dle jednotlivých svazků v tabulce níže.

⁶⁸FRANC, D.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D.; MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*, s. 100 - 101

⁶⁹srov. *Indoor aktivity*, s. 15 - 19

⁷⁰Srov. *INSTRUKTOŘI BRNO Fond her*, s. 9 -11

⁷¹Srov. ZOUNKOVÁ D., ed. *Zlatý fond her III*, s. 15

⁷²ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her*

Tabulka 6: Dělení her dle Encyklopedie her M. Zapletala⁷³

1. svazek	2. svazek	3. svazek	4. svazek
<u>Dle herního principu:</u> <ul style="list-style-type: none"> - běh - pátrání - plížení - stopování - orientace - boj - hon za pokladem - pohyb terénem 	<u>Dle cíle:</u> <ul style="list-style-type: none"> - rozvíjející intelektové dovednosti - cvičící především motoriku - bez výcvikového významu 	<u>Dle prostředí:</u> <ul style="list-style-type: none"> - na hřišti - v tělocvičně 	<u>Dle tradičnosti</u> <ul style="list-style-type: none"> - tradiční hry - netradiční hry ve městě
<u>Dle pomůcek:</u> <ul style="list-style-type: none"> - bez pomůcek - s oblázky, kameny - s kolíky, hůlkami a pruty - s dřevěnými válečky - s míčem - s malým míčkem - s hadrovými koulemi - s šátkem - s různými pomůckami 	<u>Dle druhu intelektu (principu):</u> <ul style="list-style-type: none"> - pozornost a postřeh - paměť - smysly - řešení problémů - cvičící důvtip a vynalézavost - ověřující a cvičící vědomosti 	<u>Dle principu hry:</u> <ul style="list-style-type: none"> - běh - skákání - házení a chytání - kopání - odbijení - odpalování - koulení - boj - orientace v prostoru bez zrakové kontroly - jízdní kolo (pomůcka?) - tanec - další principy 	<u>Tradiční dle prostředí:</u> <ul style="list-style-type: none"> - na chodníku - na plácku a za humny - v ulicích města
<u>Dle prostředí:</u> <ul style="list-style-type: none"> - hry na louce - hry v lese - hry ve zvláštním prostředí <ul style="list-style-type: none"> - za pochodu - v noci - v letním stanovém táboře - ve vodě - na plavidlech - na sněhu 	<u>Dle pomůcek</u> <ul style="list-style-type: none"> - bez pomůcek - s psacími potřebami - s deskou a hracími kameny - s různými pomůckami 	Herní cykly	<u>Dle pomůcek:</u> <ul style="list-style-type: none"> - bez náčiní - s kamínky - s kuličkami - s fazolemi - s mincemi - s míčkem - se švihadlem - s různým náčiním - s míčkem - s míčem - s kameny - s pruty, hůlkami a kolíky - s nožem - s různými pomůckami
Dlouhodobé hry	<u>Prvek náhody (pomůcky)</u> <ul style="list-style-type: none"> - karty - kostky - domino 		<u>Dle principu (tradiční):</u> <ul style="list-style-type: none"> - běh - rozvíjející sílu - s netradičním dialogem - se zpěvem a tancem
Didaktické hry	<u>Dle druhu pohybu (principu):</u> <ul style="list-style-type: none"> - rychlost - síla - obratnost - nervosvalová souhra - orientace v prostoru 		<u>Dle principu (netradiční):</u> <ul style="list-style-type: none"> - pozorovací a pátrací hry - boj - detektivky - historické hry
-	<u>Bez cíle (dle principu):</u> <ul style="list-style-type: none"> - seznamovací - pro pobavení - hadačské - loterie 		

⁷³Srov ZAPLETAL, M. Velká encyklopedie her

Pro lepší odlišení jednotlivých kritérií jsou třídy zbarveny následovně: dle prostředí (zelená), dle pomůcek (červená) a dle herního principu (modrá). Ostatní kategorie zahrnují dělení her dle tradičnosti a na hry ostatní: dlouhodobé a herní cykly a hry didaktické.

Podrobnou analýzou Zapletalova dělení je možné odlišit různé prostředí hry, různé používané pomůcky ve hrách, možné dělení her dle jiných kritérií a také různé herní principy. Pro přehlednost je přepracovaná tabulka přiložená k této práci jako *příloha č. 1*.

A právě dělení her dle jejich principu je záměrem této práce a dělení dle Miloše Zapletala je pro podrobnější dělení her dle herních principů klíčové.

4 Klasifikace principů her

Princip hry je její jádro, podstata, díky kterému dojde k setkání s cílem hry, vhodně nastavenými podmínkami pro vítězství a porážku. Každé z uvedených dělení her se na herní princip nějakým způsobem zaměřují. Jedná se o dělení dle Zapletalovy *Velké encyklopedie her* (dále také jako VEH), EAH i dle ZFH.

Zapletalova VEH, konkrétně druhý svazek – Hry v klubovně, dělí hry na ty, které cvičí především motoriku, rozvíjí intelektové dovednosti a hry bez výcvikového významu. Srovnáním tohoto dělení her podle Zapletalova s ostatními děleními ukazuje, že kategorie her rozvíjející intelektové dovednosti je spíše širší oproti klasifikaci *Edicí aktivit a her, Zlatým fondem her*. Jedná se však také o nejstarší publikaci.

EAH nabízí primární zaměření na cíl herní aktivity, avšak čtvrté kritérium dělení her je právě na základě herního principu. Můžeme si povšimnout, že relativně široká kategorie psychologických her je podrobněji dělena ve ZFH.

Zlatý fond her uvádí dělení dle cíle hry. Avšak toto dělení lze také považovat za dělení dle herního principu, protože hra rozvíjí dané dovednosti tím, že se ve hře tyto dovednosti procvičují a používají. Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností cvičí rychlost, sílu, vytrvalost a obratnost. A právě obratnost je příkladem konkrétního herního principu, rychlost, síla a vytrvalost pak představují vlastnosti konkrétních pohybových principů.

Z dělení dle ZFH vychází i klasifikace herních principů v této práci. Zde je důležité konstatovat, že se však nejedná o seznam úplný, ani není možné akceptovat všechna zacílení pro uvedení principu hry.

4.1 Herní principy I. třídy

Je-li herní princip cesta k setkání s cílem hry, o co se konkrétně jedná? Jinými slovy, co je pro herní princip určující? Aby bylo možné herní principy klasifikovat, je nutné je od sebe odlišit. V této části práce je možné uvést myšlenku, že herní princip je takový, jehož absence výrazně pozmění hru. Může se jednat o herní mechanismus, tedy co konkrétně se ve hře objevuje za aktivity, co hra využívá k dosažení cíle. Může to také být téma hry, tzn. to, na co je hra konkrétně zaměřená. Může se však také jednat o prožitek ze hry, tudíž o to, v co hra vyústí. Jinak řečeno, jedná se o cestu, motiv a cíl.⁷⁴

A právě při hodnocení, zdali je klasifikace dle ZFH zároveň i klasifikací principů dle kritérií cesty, motivu i cíle, je možné narazit na takové zacílení, které je zároveň i principem hry, a takové, jež zahrnuje jen jedno z kritérií hodnocení. Možnost označení herního principu

⁷⁴HANUŠ, Radek a Lenka CHYTILOVÁ. *Zážitkově pedagogické učení*, s. 66

za cestu, motiv i cíl rozhoduje o tom, zdali se o herní princip dle pojetí této práce jedná. Postup hodnocení jednotlivých herních principů na základě těchto kategorií je názorně ukázán v příloze č. 2 této práce.

Ta zacílení, která jsou zároveň i herním principem, jsou zacílení na rozvoj motoriky a pohybových dovedností, na rozvoj intelektu, na vůli, na tvořivost a na sociální dovednosti. Z nich vychází tyto principy her: *pohyb, intelekt, vůle, tvořivost a sociální interakce*.

Z kategorizace dle Zlatého fondu zbývají hry na rozvoj sebepojetí, speciální hry a hry kombinované. Hry kombinované obsahují více než jedno zacílení, je tedy možné je pro odlišení principů vynechat, jelikož nutně zahrnují předchozí zacílení, a tím i jednotlivé herní principy. Z této kategorizace zbývá určit konkrétní herní principy u her na rozvoj sebepojetí a hry speciální.

Hry zaměřené na rozvoj sebepojetí využívají prožitku v konkrétních situacích, kterým jsou hráči vystaveni, a následné reflexe tohoto prožitku. Reflexe je řízený proces hodnocení aktivity nebo hry, nejčastěji organizátory dané hry. Využívá zpětné vazby ke konkrétním situacím, k hledání hlubších souvislostí a významů. Vede hráče, aby situace a prožitky využili k tomu, aby se z nich naučili co nejvíce.⁷⁵ Situace a její následná reflexe je ale jen herních mechanismem, uvědomění nebo změna sebepojetí ústí z této situace do prožitku ze hry. Triáda cesty, motivu a cíle tak není naplněna. Zároveň je nutné zmínit, že stejné mechanismy jsou využitelné i mimo osobu hráče. Jedná se především o prvek transcendence, o něco přesahujícího hráče samotného. Nejde jen o poznání „jaký jsem já“, ale také o to „jaký je svět kolem mě, lidé kolem mě“. Společným pojítkem těchto her je rozjímání, hlubší soustředěné přemýšlení. Proto je *rozjímání* dalším principem ve hře, jenž doplňuje výše uvedené.⁷⁶

Dále je potřeba tuto klasifikaci doplnit o principy vyskytující se v kategorii speciálních her, dle Zapletalova jde o skupinu her bez výcvikového významu. V kategorii speciálních her jsou konkrétně obsaženy hry seznamovací, pro pobavení, s prvky hádání a loterie. Herní principy hádání a loterie a ty, které se objevují ve hrách pro pobavení, nejsou obsaženy v předchozím dělení a je nutné je popsat rozdílně. Naopak princip seznamování je možné zahrnout do principu sociální interakce.

Tyto hry obsahují princip *zvratu*, který zahrnuje jednak princip *Alea* dle R. Cailloise představený dříve v této práci, a také prvek náhody popsaný Janem Neumanem. Princip *zvratu* zahrnuje jak jednoduché rozpočítávání, složitější herní mechanismy přes ruletu až po loterii, ale může se jednat také o překvapení ve hře pro hráče záměrně představené jejími organizátory.

⁷⁵ Srov. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*, s.39

⁷⁶ *Slovník současné češtiny*, online

Recese představuje další prvek, jenž se vyskytuje ve hrách pro pobavení. Pojem *recese* je zde používán ve smyslu vtipkování, uvolnění nebo přerušení programu,⁷⁷ většinou za účelem přerušení vážnosti programu nebo oddělení programu od všednosti každodennosti.⁷⁸ Tento prvek není možné považovat za herní princip na srovnatelné úrovni, jako jsou dříve uvedené.

Pro nalezení obecnějšího herního principu, který by obsáhl i konkrétnější princip *recese*, je třeba zamyslet se nad tím, jaké procesy se objevují v lidském vnímání. Učebnice obecné psychologie Plhákové uvádí, že filosofická tradice i laická psychologie považují poznávací, motivační a emocionální za tři hlavní složky psychického zážitku.⁷⁹ Dochází tak k zapojení rozumu, vůle nebo emocí. Rozum i vůle jsou již v herních principech výše uvedeny, avšak emoce mezi nimi chybí. A právě do emocí je možné zařadit prvek *recese*. Nejedná se jen o pocit radosti, ale také o strach a další. Proto je princip *emoce* zařazen mezi herní principy.

Posledním principem představeným v této práci je princip *simulace*. Ten vychází z dělení her dle jejich cíle podle *Edice aktivit a her*. Je to princip, jehož mechanismem je vstup do role a okolnost situace. Vstup do role umožňuje hráčům, aby si vyzkoušeli nezvyklé situace a vztahy.

Zahrnutím těchto „nových“ principů nám vznikne seznam, který obsahuje hlavní herní principy (tj. herní principy první třídy). Těmi jsou *pohyb*, *intelekt*, *vůle*, *tvořivost*, *sociální interakce*, *rozmínání*, *zvrát*, *emoce* a *simulace*.

Tabulka 7: Srovnání herních klasifikací a herních principů první třídy

Encyklopedie her	Edice aktivit a her	Zlatý fond her	Herní principy první třídy
<i>Hry cvičící především motoriku</i>	<i>Fyzicky zaměřené hry</i>	<i>Hry na rozvoj motoriky a pohybových dovedností</i>	Pohyb
<i>Hry rozvíjející intelektové dovednosti</i>	<i>Kreativní hry</i>	<i>Hry na rozvoj tvořivosti</i>	Tvořivost
	<i>Psychologické hry</i>	<i>Hry na rozvoj intelektu</i>	Intelekt
		<i>Hry na rozvoj vůle</i>	Vůle
<i>Hry bez výcvikového významu</i>	<i>Sociální hry</i>	<i>Hry na rozvoj sebepojetí</i>	Rozmínání
		<i>Hry na rozvoj sociálních dovedností</i>	Simulace
	<i>Speciální hry</i>	<i>Hry na rozvoj sociálních dovedností</i>	Sociální interakce
		<i>Hry kombinované</i>	Zvrát Emoce

⁷⁷REJZEK, J. *Český etymologický slovník.*, str. 530

⁷⁸Srov. HANZÁLEK, M.; PÍRO, M.;ed. *Fond her 2.*, s.3

⁷⁹PLHÁKOVÁ, A. *Učebnice obecné psychologie*, s. 44

4.2 Pohybové principy II. třídy

Je patrné, že je možné dělit tyto herní principy dále a podrobněji. Jelikož je tato práce zaměřena na pohybové hry, budeme se dále zabývat hrami a jejich principy, které spadají pod herní princip první třídy *pohyb*.

Je-li *pohyb* principem první třídy, jaké principy se řadí do druhé a následně i třetí třídy? Do pohybových principů druhé třídy lze zařadit všechny konkrétnější druhy pohybu, které však nejsou plně specifické. Jako příklad pohybového principu druhé třídy může posloužit běh, chůze či házení. Kdežto běh ve dvojicích, běh k metě nebo rychlý běh jsou již blíže určené, konkrétní typy pohybu, a řadíme je jako pohybové principy třetí třídy.

Jaké jsou ale konkrétní pohybové principy druhé třídy? *Pohyb* je jednou ze základních potřeb dítěte a je spojen s tělesným i osobnostním vývojem. Právě kvůli tomu je pohybová aktivita a hra přirozeným a efektivním prostředkem. V dětském věku dochází k rychlému vývoji nervové, oběhové, dýchací i pohybové soustavy. Jedincova nervová soustava zrychluje své reakce, a to z dětského předškolního věku dělá ideální období k učení se novým pohybovým dovednostem.⁸⁰

Jiří Chour uvádí, že do herního principu fyzického *pohybu* patří chůze, běh, šplh, plížení, házení apod.⁸¹ Miloš Zapletal uvádí celou řadu principů, především pohybových. Jejich přehledné shrnutí je v příloze č. 1 na konci této práce.

Trávníčková dělí pohyby do třech základních kategorií: na lokomoční dovednosti, nelokomoční dovednosti a manipulační dovednosti. Lokomoce je pohyb za účelem přesunutí sama sebe z místa na místo. Nelokomoční dovednosti jsou změny poloh a pohyby částí těla. Manipulační dovednosti umožňují manipulaci s různými předměty, seznamovat se s nimi a dále je ovládat. Konkrétní pohybové dovednosti a třídění pohybů dle Trávníčkové je uvedeno v příloze č. 3.⁸²

Srovnáním tohoto třídění pohybových dovedností a klasifikace her uvedené v Pohybových hrách (M. Rovný a D. Zdeněk – příloha č. 4), Úvodu do teorie tělocvičných aktivit v přírodě (Sýkora a kol. – příloha č. 5), ve Velké knize her (P. Gotthard – příloha č. 6) a ve Velké encyklopedii her (M. Zapletal – příloha č. 7) je možné klasifikovat jednotlivé druhy pohybů.

Postup pro klasifikaci byl zvolen tento: K jednotlivým pohybovým dovednostem dle Trávníčkové byly přiřazeny klasifikace her výše uvedené. Z třídění podle Gottharda a Zapletala byly odebrány hry, ze kterých nevyplývá klasifikace pohybových principů her. V příloze č. 6 a

⁸⁰TRÁVNÍČKOVÁ, P. *Rozvoj základních lokomocí dítěte.*, s. 6

⁸¹CHOUR, J. *Receptář her*, s. 32

⁸²Srov. TRÁVNÍČKOVÁ, P. *Rozvoj základních lokomocí dítěte*, s. 6 - 19

č. 7 je tento postup a následný výběr znázorněn. Tam, kde byl druh pohybu u ostatních autorů odlišný od Trávníčkové, byl tento pohyb přidán do seznamu principů II. třídy.

Kategorie nelokomočních dovedností byla rozdělena do principů obratnosti a rovnováhy a manipulační dovednosti byly doplněny o pohyby ve sportovních činnostech. Konečná přehledová tabulka pohybových herních principů II. třídy je uvedena níže.

Tabulka 8: Srovnání druhů pohybů

Pohybové principy II. třídy	Gotthard	Zapletal	Sýkora a kol.	Rovný, Zdeněk	Trávníčková
Chůze			Chůze		Chůze
Běh	Běhací hry, vodní běhání	Běh	Běh (vč. sportů přespolního běhu, orientačního běhu)		Běh
Pohyb terénem, zdolávání terénu		Pohyb terénem		Branné hry	
Honění	Honičky			Honění	
Lezení			Lezení		Lezení
Plížení		Plížení	Plížení		Plazení
Šplhání	Sportovní hry		Šplhání (vč. sportu horolezectví)		
Ručkování			Ručkování		
Překonávání překážek			Překonávání překážek	Překonávání překážek	
Skok		Skákání	Skok	Skok	Skoky, poskoky
Tanec	Taneční hry	Zpěv a tanec			
Pózování	Herecké hry				
Síla	Úpolové hry	Síla		Úpol	
Plavání	Sportovní hry		Plavání, potápění		
Obratnost	Zručnostní hry	Nervosvalová souhra, obratnost			Nelokomoční dovednosti: stoj, sed, leh, vzpor, podpor, klek.
Rovnováha	Orientace poslepu	Orientace v prostoru bez zrakové kontroly	Rovnováha		
Zvedání břemene			Zvedání	Přenášení břemen	
Přenášení			Nošení (lístečky, šišky)	Přenášení	
Házení	Házení kamínky, míčem, šipkami, ...	Házení a chytání	házení	Házení trefování, přihrávání	Házení
Chytání					Chytání
Vrhání			Vrhání		
kopání		Kopání			Kopání
Odbíjení, odrážení		Odpalování, odbíjení	Sport: golf	Pálkování, odrážení	
Koulení, cvrnkání		koulení			Ovládání předmětu jiným předmětem
Klouzání	Sportovní hry	Jízdní kolo	Bruslení, lyžování, sáňkování		
Šlapání			Cyklistika		
Pádlování			Veslování, kanoistika		

II. EMPIRICKÁ ČÁST

Teoretická část byla zaměřena na popis toho, co hra je, jaké má znaky, z čeho se skládá a jak je možné hru dělit. Dělení byl věnován značný prostor, protože dělení her úzce souvisí s dělením herních principů. Empirická část této práce se věnuje ověření výstupu z části teoretické a dalšímu dělení herních principů – na herní principy třetí třídy.

5 Výzkum

Výzkum potvrzuje, či naopak s jistotou vyvrací dosavadní informace, přináší nové poznání a rozšiřuje jej dále. Je to také ucelený způsob lidského řešení problémů, který rozšiřuje lidské poznání.⁸³

Výzkumná část této práce je zaměřena na ověření herních principů stanovených z publikací a jejich další rozšíření. Zvolen je proto kvantitativní výzkum. V bodě *Metodologie výzkumu* je blíže popsána jeho příprava a průběh, kapitola *Analýza a interpretace výzkumu* popisuje data výzkumem získaná a jejich souvislosti.

5.1 Výzkumné otázky

Cílem výzkumu je formulovat pohybové principy III. třídy a následně je zařadit do principů II. třídy. K tomu byly stanoveny hlavní a vedlejší výzkumné otázky následovně.

- Hlavní výzkumná otázka 1: *Jaké jsou konkrétní herní pohybové principy III. třídy?*

Dílčí otázka 1.1 *Jaké konkrétní druhy pohybu obsahují zkoumané hry?* je položena s cílem zjistit konkrétní druhy pohybů, které se ve hrách vyskytují a z nich následně stanovit herní principy III. třídy a odpovědět tak na dílčí otázku 1.2: *Jaké herní pohybové principy II. třídy obsahují zkoumané hry?*

- Hlavní výzkumná otázka 2: *Jak lze dělit herní pohybové principy II. třídy?*

Dílčí otázku 2.1, *Existuje jednotný systém dělení herních principů II. třídy? (na základě rychlosti, vytrvalosti, délky trvání, apod)* se ptáme pro zjištění pravidelnosti dělení herních principů II. třídy.

- Hlavní výzkumná otázka 3: *Jaké je rozložení herních principů?*

Dílčí otázka 3.1 *Jaké herní principy I. a II. třídy obsahují zkoumané hry?* odhalí rozložení herních principů ve zkoumaných hrách.

⁸³GAVORA, P. Úvod do pedagogického výzkumu in BACH, T. Psychosociální faktory ovlivňující podobu volného času současné středoškolské mládeže, s. 70

Byla také položena vedlejší výzkumná otázka: *Jak se liší zastoupení herních principů I., II. a III. třídy u publikovaných her a autorských her studentů PVČ TF JČU?*, a to z důvodu srovnání publikovaných her a autorských her studentů.

5.2 Metodologie výzkumu

Výzkum probíhal analýzou jednotlivých her publikovaných v herních encyklopediích a autorských her vytvořených studenty Teologické fakulty Jihočeské univerzity.

Celkem bylo analyzováno 196 her, z toho bylo 155 her publikovaných a 41 her autorských. Výzkum čerpal z těchto publikací a zdrojů:

- INSTRUKTOŘI BRNO - Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů
- NEUMAN, J. - Dobrodružné hry a cvičení v přírodě: [od 9 do 99 let]
- FRANC, D.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D.; MARTIN, A. - Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora
- ZAPLETAL, M. - Velká encyklopedie her 1. svazek
- ZAPLETAL, M. - Velká encyklopedie her 2. svazek
- ZAPLETAL, M. - Velká encyklopedie her 3. svazek
- ZAPLETAL, M. - Velká encyklopedie her 4. svazek
- HRKAL, J.; HANUŠ, R.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D. et al, ed. - Zlatý fond her: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice
- ZOUNKOVÁ D., ed. - Zlatý fond her III: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice
- BRTNÍK, J.; NEUMAN, J. - Zimní hry na sněhu i bez něj
- Studentské autorské hry z předmětu Metodiky zájmových činností na Teologické fakultě JU

Každá analyzovaná hra byla zařazena dle uvedeného jména, byl určen zdroj, odkud pochází a byla krátce popsána se zaměřením na průběh hry. Specifikace pomůcek a legendy byly záměrně vynechány, pokud nebyly nutné k popisu herního mechanismu. Následně bylo určeno, jestli se jedná o hru publikovanou, nebo autorskou, a byla provedena klasifikace dle zapojených herních principů I. a II. třídy.

Následně byly vymezeny konkrétní druhy pohybu pro jednotlivé pohybové principy II. třídy, které daly základ k určení pohybových principů III. třídy. Konkrétní druh pohybu je nejednou určen kombinací více herních principů III. třídy, mnohdy také II. třídy.

Analýza her byla provedena výhradně autorem práce, stejně jako následná úprava dat. Následováním stejných otázek a přiřazením konkrétních herních principů I. a II. třídy byla

zaručena objektivita výsledných dat z výzkumu. Konkrétní výzkumný dotazník je připojen jako příloha této práce a byl použit pro každou jednotlivou hru.

5.3 Průběh výzkumu

Herní pohybové principy III. třídy byly vymezeny tak, že z prvotního určení konkrétních druhů pohybů byly určeny herní principy. Již od začátku zkoumání bylo jasné, že některé druhy pohybu jsou samy herním principem III. třídy, jelikož takový pohyb je možné zařadit pouze do jednoho principu II. třídy (například *sprint* je možné zařadit čistě do principu II. třídy *běhu* nebo *boj „baba“* patří jen a pouze do *honění*). Oproti tomu jiné druhy pohybů jsou kombinací více principů III. třídy, protože je možné tento konkrétní pohyb zařadit do více principů II. třídy (jako například *míčkový boj* lze zařadit do principů II. třídy *házení* a *honění*, *chůze poslepu* je zařaditelná do *chůze* a *rovnováhy* nebo *běh terénem* do *běhu* a *pohybu terénem*).

Takto byly analyzovány všechny hry. Kde konkrétní druh pohybu určil pohybový princip III. třídy, byl tento princip použit ke klasifikaci dalších her. V případě, že konkrétní druh pohybu bylo možno zařadit do více principů II. třídy, byly tyto kombinace poznamenány a rovněž podle nich bylo dále klasifikováno.

Po analýze celého vzorku 196 her tak vznikly dva seznamy. První zahrnoval konkrétní herní principy III. třídy, druhý konkrétní druhy pohybů, které nebylo možné zařadit pouze do jednoho principu II. třídy. Druhy pohybů z druhého seznamu byly následně rozděleny na více principů, například *míčkový boj* se stal kombinací *házení na cíl (házení)* a *obehrávání (honění)* nebo byl pohyb zařazen do principu II. třídy podle převládajícího principu – *běh terénem* byl tak zařazen pouze do principu II. třídy *běhu*.

Původní plán byl takto klasifikovat celkem 100 her, avšak v průběhu výzkumu bylo nutné počet navýšit z důvodu určení přesnějšího seznamu jednotlivých herních principů.

Následná kontrola dat pomohla odstranit datový šum, a bylo tak nakonec dosaženo konkrétních herních pohybových principů III. třídy. Celkem takto bylo určeno 165 herních pohybových principů III. třídy.

6 Analýza a interpretace výzkumu

6.1 Konkrétní herní pohybové principy III. třídy

- Dílčí otázka 1.1: *Jaké konkrétní druhy pohybu obsahují zkoumané hry?*
- Dílčí otázka 1.2: *Jaké herní pohybové principy II. třídy obsahují zkoumané hry?*

Konkrétní herní principy III. třídy a jejich zařazení do pohybových II. třídy je uvedeno v následující tabulce. U každého pohybového principu II. třídy je také uveden počet principů III. třídy, které do něj spadají.

III. třídy, které do něj spadají.

Tabulka 9: Pohybové principy III. třídy

Pohybový princip II. třídy	Pohybové principy III. třídy
Běh (8)	<i>sprint, úhybné běhání, pobíhání za míčem, skupinový dálkový běh, běh z mety na metu, běh do bezpečí, běh na místo, běh jako</i>
Házení (7)	<i>házení na cíl, vybijení, přihrávání (dřív, než budu chycen), házení do dálky, házení kostkami, přihrávání hodem, házení do vzduchu</i>
Honění (4)	<i>honění na jeden nádech, honění 1 hráče, boj "baba", obehrávání</i>
Chůze (8)	<i>klidná chůze, chůze za někým, chůze určitý počet kroků, chůze s přemýšlením a plánováním cesty, chůze po cestě, rychlá chůze, chůze dle instrukcí, chůze jako</i>
Chytání (7)	<i>chytání do rukou, chytání přihrávky, chytání střely, chytání a brání šátku, dotyk na, chytání po výhozu, chytání hráče rukama</i>
Klouzání (4)	<i>lyžování, běh na lyžích, bruslení, klouzání se</i>
Kopání (6)	<i>kopání do vzduchu, přihrávání kopem, kopání na cíl, sebrání míče, kopání přes, postrkávání nohou</i>
Koulení, cvrnkání (7)	<i>koulení na cíl, koulení obruče, koulení pryč, cvrnkání na cíl, curling, koulení co nejdál</i>
Lezení (3)	<i>lezení na strom, lezení po žebříku, lezení na skálu</i>
Obratnost (15)	<i>vyhýbání se/uhýbání, sedání si/sezení, zvedání se, krytí se, manuální činnost, podání ruky/jiné pozdravy, pohyb k míči, pohyb ve formaci, cvik, nepřekročení hranice, šermování, ukořistění předmětu, uchopení předmětu bez rukou/nohou, udržení skupinové formace, stříhání k-n-p</i>
Odbíjení, odražení (4)	<i>odrážení pádlem, volejbalové odbití, odražení střely, odpalování tenis</i>
Pádlování (3)	<i>rychlé pádlování, úhybné pádlování, honění na lodi</i>
Plavání (5)	<i>doplavání na břeh, plavání jednoruč, plavání na místo, potápění se pro, uhýbání se ve vodě</i>
Plížení (5)	<i>schovávání se, plížení se k cíli, pronásledování, plížení se potichu, plazení se</i>
Pohyb terénem, zdolávání terénu (12)	<i>pátrání v terénu, stopování, pochod v určitém směru, pohyb terénem s přemýšlením nad další cestou, pohyb v nočním lese bez baterky, chůze ve vodě, pohyb po trase, vedení skupiny, pohyb v "rámu", prodírání se hustým lesem, pohyb složitým terénem se skupinou, běh terénem</i>
Pózování (7)	<i>nehybné udržení pózy, stoj proti sobě, udržení postavení, póza ve skupině, pantomima, jóga</i>
Překonávání překážek (10)	<i>překonání příkopu, chůze po kládě, prorážení hradby hráčů, přelézání, podlézání, vlezání do úkrytu, vstup do/výstup z vody, prolézání, překonání překážky s pomocí/pomocí s, brodění</i>
Přenášení (10)	<i>předávání potají, přinášení předmětu zpět po hodu, pašování předmětu, upouštění předmětů, přenášení předmětu, sbírání, převážení předmětu, nošení batohu, přenášení břemene, přinesení pokladu ve skupině</i>
Rovnováha (6)	<i>udržování rovnováhy, obrana před vytlačněním, pobyt na stromě, vyklánění se, poslepu, potmě bez baterky</i>
Ručkování (3)	<i>předávání si nad hlavou, pohyb po stromě, ručkování po laně</i>
Síla (8)	<i>polapení silou, foukání, držení bez puštění, přetlačení soupeře, zápas o předmět, držení "hradby", tahání lana, jištění</i>
Skok (6)	<i>zašlapování, přeskakování, skok do pole, přeskakování švihadla, skákání po jedné noze, doskok</i>
Šlapání (1)	<i>jízda na kole</i>
Šplhání (3)	<i>šplhání po laně, šplhání po tyči, houpání na laně</i>
Tanec (4)	<i>tanec ve dvojicích, tanec v kruhu, individuální volný tanec, chůze/běh do rytmu</i>
Vrhání (3)	<i>odhazování těžšího předmětu, vrh oštěpem, vrhání nožem</i>
Zvedání břemene (7)	<i>zvednutí předmětu nad hlavu, švihání provazem, zvedání spoluhráče,</i>

	<i>předávání si břemene, držení břemene, předávání si spoluhráče, zvednutí břemene ve skupině</i>
--	---

Herní principy III. třídy jsou v jednotlivých kategoriích rozdílně početné, od jednoho principu *šlapání* až po patnáct principů *obratnosti*. Průměrně je v jedné kategorii II. třídy 6,11 principů třídy III. Nerovnoměrné početní rozložení je dané tím, že pohyby jako *šlapání*, *šplhání* či *pádlování* jsou přesněji definované, než například *obratnost* a pohyb *terénem*, *zdolávání terénu*.

Konkrétně princip *manuální činnost (obratnost)* je asi nejméně určitý a zahrnuje takové pohyby, jako jsou jemné motorické pohyby a manuální práce, například kreslení, skládání kostek na sebe, skládání puzzle, zatloukání hřebíků, zametání a jiné. Oproti tomu existuje množství principů popisující pouze jeden konkrétní pohyb, jako například *házení na cíl (házení)*.

Je pravděpodobné, že seznam není zcela kompletní, jelikož v průběhu závěru výzkumu her docházelo k zaznamenávání nových principů III. třídy, nikoliv k očekávané klasifikaci do již zaznamenaných principů. Ke stanovení kompletního, nebo alespoň téměř kompletního seznamu by bylo nutné analyzovat větší vzorek her. Tabulka s četností jednotlivých principů je uvedena jako *příloha č. 11* této práce.

6.2 Dělení pohybových principů II. třídy

- Dílčí otázka 2.1: *Existuje jednotný systém dělení herních principů II. třídy? (na základě rychlosti, vytrvalosti, délky trvání apod.?)*

Při výzkumu nebyl objeven jednotný systém dělení principů II. třídy, podle kterého by bylo možné dělit každý, nebo alespoň většinu pohybových principů II. třídy. Možné společné dělení některých principů však existuje. Toto dělení může být určeno počtem účastníků pohybu, předmětem či pomůckou potřebnou k pohybu, jeho směr, rychlost nebo kombinaci s dalšími pohybovými principy. Některé pohybové principy uvedené v tabulce nevycházejí z tohoto možného jednotného systému dělení, ale spíše z toho, jak je pohyb tradiční a zažitý, příkladem toho může být princip *boj „baba“*. Jedná se o pohyb, který popisuje princip II. třídy *honění sám o sobě*, zároveň je to však tak konkrétní druh herního pohybu a tak rozšířený ve hrách, že byl uveden takto.

6.3 Rozložení herních principů

- Dílčí otázka 3.1: *Jaké herní principy I. a II. třídy obsahují zkoumané hry?*

Jelikož počet publikovaných a autorských her není stejný, je pro některá srovnání autorských her s publikovanými použit přepočtení, který je násobek skutečného počtu zařazených

autorských her do daného principu a koeficientu $k = \frac{155}{41}$, který je roven poměru počtu publikovaných a autorských her.

6.3.1 *Rozložení herních principů I. třídy*

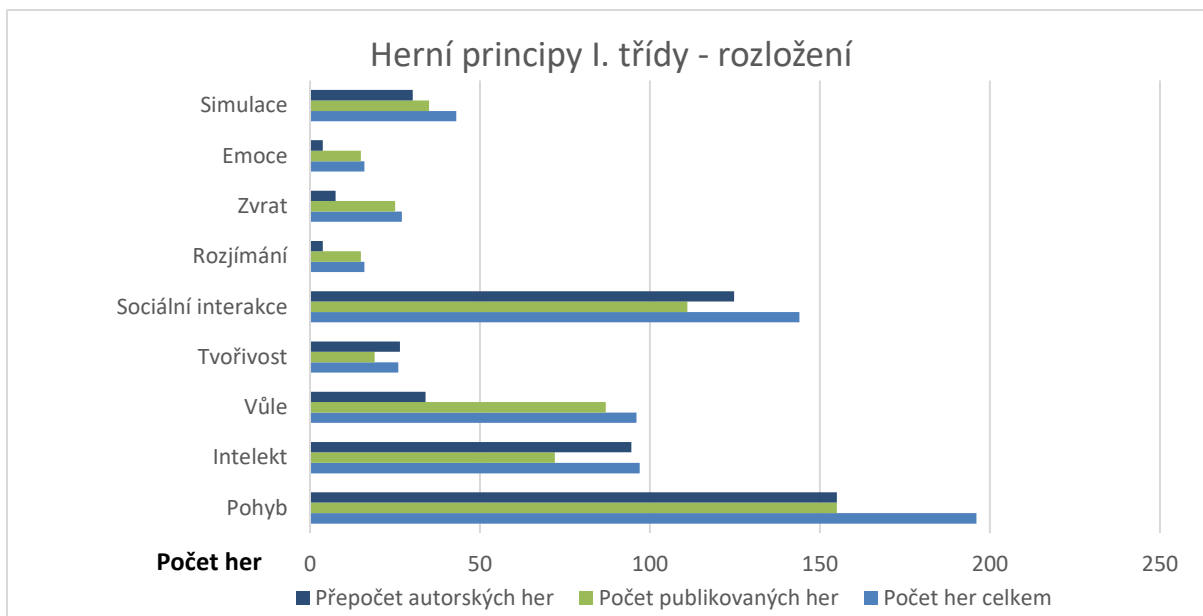
Každá analyzovaná hra obsahovala princip *pohybu*, většinou v kombinaci s jiným nebo jinými principy. V tabulce níže je znázorněn počet her, které byly zařazeny do herních principů I. třídy. Dvě hry obsahovaly všech 9 pohybových principů I. třídy, pouze princip pohybu osm her. Nejčastěji bylo zastoupeno od dvou do čtyř principů I. třídy v jedné hře. Tabulka rozložení ukazuje přehledněji počet principů I. třídy a konkrétní počet her, které daný počet obsahovaly.

Tabulka 10: Počet zastoupených herních principů I. třídy

Počet základních principů zastoupených v jedné hře	Počet her	Počet publikovaných her	Počet autorských her
1	8	7	1
2	39	31	8
3	70	51	19
4	51	39	12
5	14	13	1
6	11	11	
7	1	1	
8			
9	2	2	

Nejpočetnější principy I. třídy jsou *pohyb*, *sociální interakce*, *intelekt* a *vůle*. Nejméně početné jsou principy *rozjímání* a *zvratu*. Konkrétní počty her s danými principy I. třídy je možné vyčíst z grafu níže. Autorské hry jsou přepočtené koeficientem k .

Graf 1: Rozložení principů I. třídy

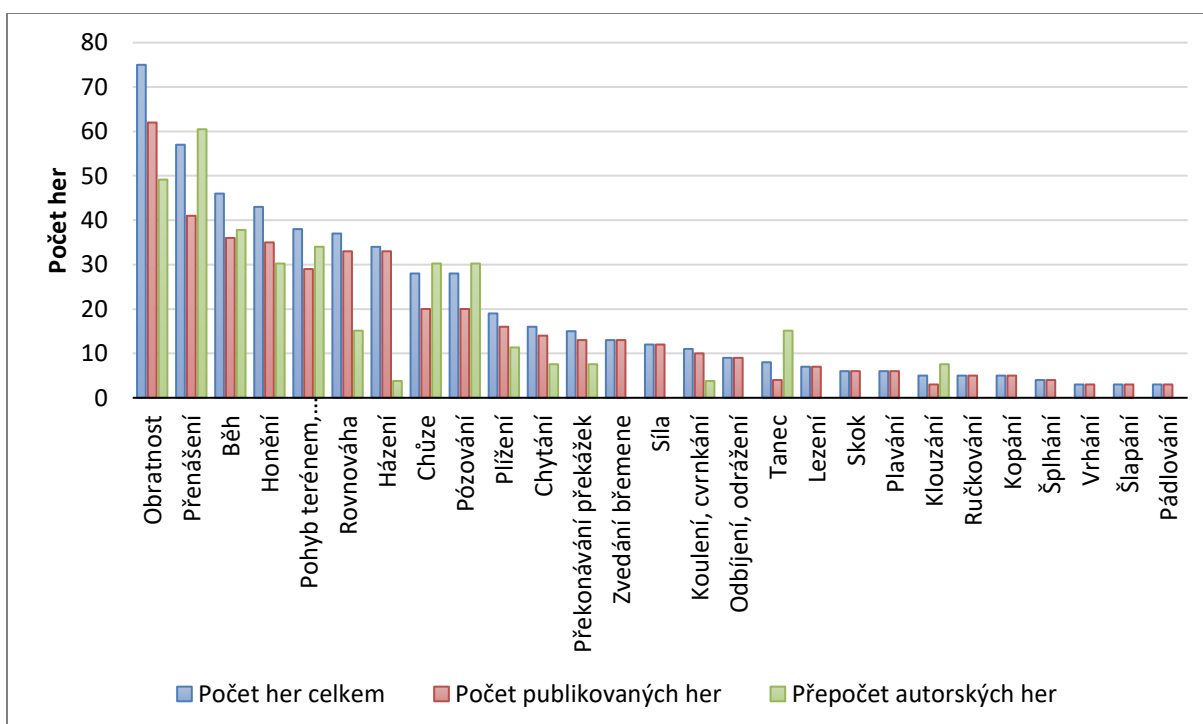


Testem dobré schody chí-kvadrátu s hladinou významnosti 0,05 bylo následně ověřeno, že mezi četnostmi jsou statistické rozdíly a nejedná se pouze o náhodné jevy.

6.3.2 Rozložení herních principů II. třídy

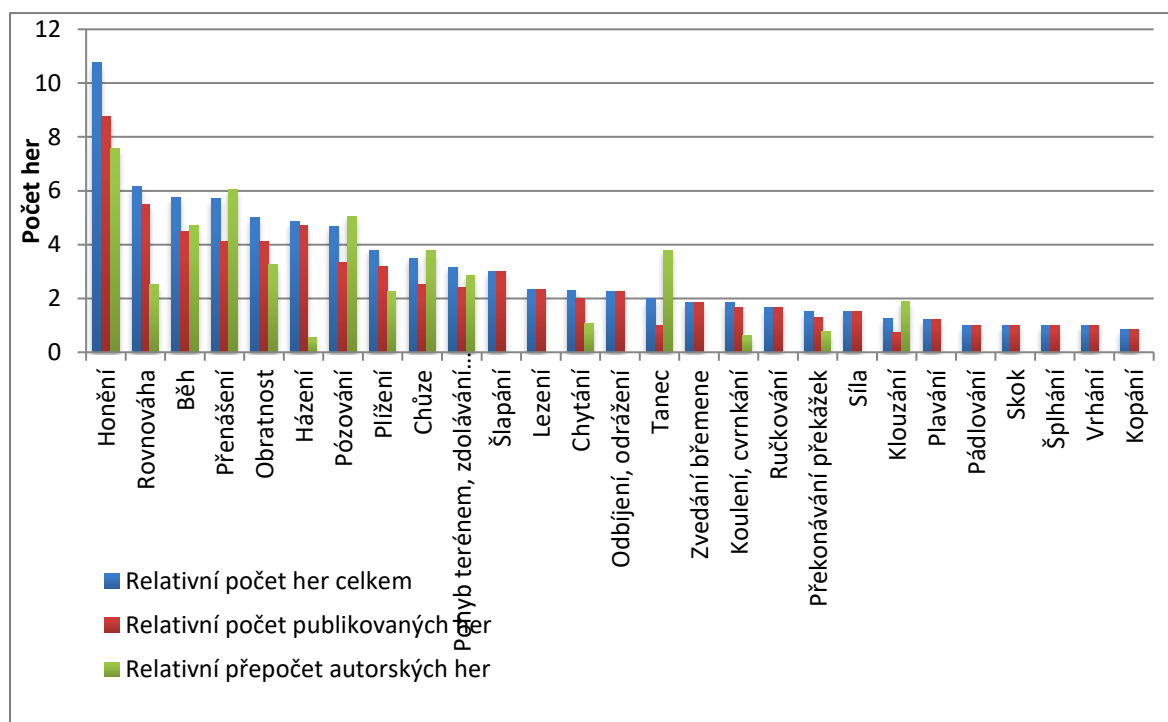
Průměrně se v každé hře vyskytl jeden herní princip II. třídy 19,85 krát. Nejčastěji se objevoval pohybový princip *honění*, který se ve hrách vyskytl celkem 75 krát, nejméně časté pohybové principy se objevily třikrát, a to princip *vrhání*, *šlapání* a *pádlování*. Více je zobrazeno v grafu, který ukazuje absolutní početní zastoupení her s pohybovými principy II. třídy s použitím přepočtu koeficientem *k*.

Graf 2: Rozložení principů II. třídy



Je však také zajímavé porovnat četnost pohybových principů II. třídy s velikostí každé kategorie, tedy s tím, kolik principů III. třídy obsahuje. Tím, že je *obratnost* pohybovým principem II. třídy, která zahrnuje nejvíc pohybových principů III. třídy, celkem 15, je logické, že se bude vyskytovat častěji než princip *pádlování* nebo *šlapání*. Je proto zajímavé srovnat pohybové principy II. třídy v závislosti na početnosti pohybových principů III. třídy. Tím, že absolutní počet výskytů pohybových principů II. třídy vydělíme počtem principů III. třídy, získáme relativní rozložení, které je patrné z grafu.

Graf 3: Relativní rozložení principů II. třídy



Tímto porovnáním vychází princip *honění*, ač není nejpočetnější, jako relativně nejčastější (v absolutním porovnání se jedná o čtvrtý nejčastěji zastoupený princip). Relativní rozložení je uvedeno, aby byly vyváženy ty principy II. třídy, které obsahují méně principů III. třídy.

Rozložení pohybových principů II. třídy bylo rovněž ověřeno testem dobré schody chí-kvadrátu s hladinou významnosti 0,05 a bylo tak prokázáno, že mezi četnostmi jsou statistické rozdíly a nejedná se o náhodné jevy.

6.4 Porovnání publikovaných a autorských her

- Vedlejší výzkumná otázka: *Jak se liší zastoupení herních principů I., II. a III. třídy u publikovaných her a autorských her studentů PVČ TF JČU?*

Porovnáním vzorku her publikovaných v herních encyklopediích a her autorských, které vytvořili studenti Teologické fakulty JU, proběhlo pomocí f-testu a Studentova t-testu. Nejprve byly porovnány rozptyly obou vzorků pomocí f-testu, který určuje, zda je rozptyl ve dvou vzorcích dat přibližně stejný.⁸⁴ Pomocí Studentova t-testu následně ověříme, zdali existuje rozdíl v aritmetickém průměru obou vzorků dat.⁸⁵ Tím ověříme, jestli se jedná o podobné vzorky dat. Oba testy byly provedeny se zvolenou hladinou významnosti 0,05.

⁸⁴Srov. CHRÁSKA, M. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*, s.128

⁸⁵Srov. tamtéž, s.122

Oba testy provedené pro principy I., II. a III. třídy potvrdily, že se nejedná o podobné vzorky dat. Rozdíly v průměru obou vzorků jsou statisticky velmi významné. Tento výsledek pravděpodobně vychází z toho, že byl zkoumán výrazně jiný počet her publikovaných a autorských. Kdyby bylo užito ve srovnání obou vzorků dat přepočtu četností autorských her dle poměru her publikovaných a autorských, byly by rozdíly v průměrech obou vzorků dat statisticky nevýznamné.

Jak je však patrné již z grafu pro principy II. třídy, autorské hry obsahovaly méně pohybových principů II. třídy, celkem 12 z 27 principů II. třídy nebylo v autorských hrách vůbec obsaženo. Ještě patrnější je tento rozdíl u 119 principů III. třídy, které nebyly obsažené v žádné ze zkoumaných autorských her.

Při dalším porovnání počtu principů v jednotlivých hrách je patrné, že publikované hry obsahovaly kombinaci více principů, a to I., II. i III. třídy. Publikované hry se skládaly nejčastěji ze čtyř herních principů II. třídy, zatímco hry autorské ze dvou. Při obdobném srovnání pohybových principů III. třídy je vidět podobný trend. Celkové srovnání je v tabulkách 10 (výše), 11 a 12 (níže).

Lze proto říct, že publikované hry ve zkoumaném vzorku byly výrazně rozmanitější, a to jak principy, které obsahovaly, tak také jejich kombinací a počtem.

Tabulka 11: Počet zastoupených herních principů II. třídy

Počet principů II. třídy zastoupených v jedné hře	Počet her	Počet publikovaných her	Počet autorských her
1	35	22	13
2	60	46	14
3	56	47	9
4	24	22	2
5	13	10	3
6	4	4	
7	4	4	
8			

Tabulka 12: Počet zastoupených herních principů III. třídy

Počet principů III. třídy zastoupených v jedné hře	Počet her	Počet publikovaných her	Počet autorských her
1	32	20	12
2	48	38	10
3	55	45	10
4	29	25	4
5	11	8	3
6	12	10	2
7	4	4	
8	2	2	
9	3	3	

6.5 Diskuze a závěr výzkumu

Cílem mého výzkumu bylo stanovit seznam pohybových principů III. třídy, tedy konkrétnější druhy pohybů, které vycházejí z principů II. třídy.

V průběhu analyzování jsem pracoval s myšlenkou, že by stanovaný seznam principů mohl být kompletní a šlo by jej použít k popsání libovolné pohybové hry. Takový cíl jsem si před výzkumem nestanovil a pokládám jej nikoliv za nemožný, ale za nemožný vzhledem k rozsahu této práce. Seznam herních principů III. třídy tak není úplný a nelze jej použít k popsání každé pohybové hry, zahrnuje však nejčastější pohybové principy.

Se získanými pohybovými principy III. tříd jsem následně provedl srovnání jednotlivých herních principů I. a II. tříd, a to na základě jejich četnosti ve výzkumu a také na základě množství her, které tyto principy obsahují.

Jako možné rozšíření provedeného výzkumu by bylo možné zařadit porovnání určených principů III. třídy s profesionály ve volnočasové pedagogice, aby došlo ke kritickému porovnání stanoveného zařazení s praxí.

Z výzkumu ale jednoznačně vyplývá fakt, že herní princip existuje a že je možné jej dělit na alespoň tři úrovně. Bylo také ověřeno, že herní principy se ve hrách opakují.

7 Závěr

V úvodu práce je položena otázka, zdali je možné k tvorbě hry přistoupit stejně jako k vaření. V této práci však nejde o stanovení vhodného návodu, případně receptu, který je možné následovat. Cílem práce je prozkoumat a klasifikovat základní suroviny, které při tvorbě her šikovný instruktor namíchá do výsledné hry. Omezili jsme se výhradně na mechanismus hry, tedy na to, „jak se hra hraje“ a tyto základní suroviny nazýváme herními principy.

V teoretické části tato bakalářská práce nabídla komplexní informace k problematice hry. Hra byla nejprve definována a byly určeny její společné znaky, poté byla popsána herní skladba se stanovením toho, co je herní princip. Následně je rozsáhlá část věnována klasifikaci her od teoreticky pojatého dělení až po dělení vycházející z herních encyklopedií. V kapitole „Klasifikace“ je také položen základ další části práce, a to určením herních principů. Herní princip je do detailu popsán a na základě předchozích kapitol také klasifikován. Při popisu a dělení vycházela práce výhradně z herních encyklopedií. Jsou tak představeny herní principy I. třídy a pohybové herní principy třídy II.

V empirické části práce je představen provedený výzkum a konkretizován formou výzkumných otázek, které se zabírají určením konkrétních pohybových herních principů III. třídy a jejich rozložením v jednotlivých hrách. Dále byl výzkum zaměřen na porovnání publikovaných her, které byly čerpány z herních encyklopedií, a autorské hry. K ověření relevantnosti dat byly využity statistické metody chí-kvadrátu a k porovnání dvou skupin her mezi sebou také četnosti a kombinace principů v jednotlivých hrách, počet her zařazených do daného principu a statistický f-test.

Výsledkem výzkumu je pak také konkrétní seznam herních pohybových principů III. třídy s jejich zařazením do principů třídy II. Touto klasifikací došlo také k ověření herních principů z literatury a herních encyklopedií. Lze říct, že praktická klasifikace herních encyklopedií vycházející z herního mechanismu třídí hry úplně a je díky ní možné klasifikovat také konkrétní pohybové principy, které se ve hrách objevují. Ze získaných výsledků však není možné popsat každou hru, a to vzhledem k neúplnosti seznamu III. pohybových herních principů.

Získané výsledky mohou posloužit jako základ ke komplexnějšímu výzkumu i k možnému vytvoření konkrétního herního receptáře. Výsledky porovnání publikovaných a autorských her pak jednoznačně potvrzují, že publikované hry jsou oproti autorským rozvinutější a složitější.

8 Seznam použitých zdrojů

1. BACH, T. *Psychosociální faktory ovlivňující podobu volného času současné středoškolské mládeže*. České Budějovice, 2018.
2. BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*. 2., rozš. a opr. vyd. Praha: Triton, 2005. ISBN 80-7254-503-5
3. BRTNÍK, J.; NEUMAN, J. *Zimní hry na sněhu i bez něj*. 3. vyd. Praha: Portál, 2008. ISBN 978-80-7367-399-4
4. CAILLOIS, R. *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-9024-822-5
5. ČERNÝ, J. *Fotbal je hra: (pokus o fenomenologii hry)*. Praha: Československý spisovatel, 1968. ISBN 22-040-68
6. ČINČERA, J. *Práce s hrou: Pro profesionály*. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1974-0
7. FINK, E. *Oáza štěstí*. Praha: Mladá fronta, 1992. ISBN 80-204-0224-1
8. FRANC, D.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D.; MARTIN, A. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007. ISBN 978-80-251-1701-9
9. HILSKÁ V., ed. *Zlatý fond her IV: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0336-0
10. HRKAL, J.; HANUŠ, R.; SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ, D. et al, ed. *Zlatý fond her: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Praha: Portál, 2013. ISBN 80-7178-636-5
11. HRKAL, Jan a Radek HANUŠ, ed. *Zlatý fond her II: [výběr her a programů připravených pro kurzy Prázdninové školy Lipnice]*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-660-8
12. HUIZINGA, J. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1
13. HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. *MDA: A formal approach to game design and game research*. 2WS0404: AAI Workshop - Technical Report 2004, 2004. ISBN 978-1-57735-205-1
14. CHOUR, J. *Receptář her: náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-388-9
15. CHRÁSKA, M. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. Praha: Grada, 2007. ISBN 978-80-247-1369-4
16. INSTRUKTOŘI BRNO *Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. Brno: Computer Press, 2009, 2007. ISBN 978-80-251-1675-3
17. LHÔTE, J.-M. *Le symbolisme des jeux*. Paris: Berg-Bélibaste, 1976. ISBN 978-29-002-6902-2

18. MACKŮ, R., Pohyb jako metoda? *Gymnasion: časopis pro zážitkovou pedagogiku. G21 - POHYB*. Praha: Prázdninová škola Lipnice, 2004. ISBN 1214-603X
19. *Masarykův slovník naučný: lidová encyklopedie všeobecných vědomostí*. Praha: Československý Kompas, 1931. ISBN
20. MEAD, G. H. *Mysl, já a společnost*. Praha: Portál, 2017. ISBN 978-80-262-1180-8
21. NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství: výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. . Brno: Paido, 2002. ISBN 80-7315-006-9
22. NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě: [od 9 do 99 let]*. Vyd. 3. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-405-2
23. *Pracovní materiály metodických kurzů Prázdninové školy Lipnice - Hra Praha*
24. PRIEST, S.; GASS, A. *Effective leadership in adventure programming*. Champaign, IL: Human Kinetics, 1997. ISBN 87-322-637-2
25. PRŮCHA, J.; MAREŠ J.; WALTEROVÁ E. *Pedagogický slovník. 7., aktualiz. a rozš. vyd.* . Praha : Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0403-9
26. REJZEK, J. *Český etymologický slovník*. Voznice: Leda, 2001. ISBN 80-85927-85-3
27. VECHETA, V. *Indoor aktivity: 50 her a aktivit pro trénink, školení i zábavu*. Brno: Computer Press, 2009, 2009. ISBN 978-80-251-2561-8
28. ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. 3. svazek - Hry na hřišti a v tělocvičně*. Praha: Leprez, 1997. ISBN 80-86061-04-3
29. ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. 4. svazek - Hry ve městě a na vsi*. Praha: Leprez, 1998. ISBN 80-86061-13-2
30. ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. 2. vyd. 1. svazek - Hry v přírodě*. Praha: Leprez, 1995. ISBN 80-901826-6-6
31. ZAPLETAL, M. *Velká encyklopedie her. 2. vyd. 2. svazek - Hry v klubovně*. Praha: Leprez, 1996. ISBN 80-901826-9-0
32. ZOUNKOVÁ D., ed. *Zlatý fond her III: hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-198-3

9 Seznam použitých zkratk

EAH	- Edice aktivit a her
JU	- Jihočeská univerzita
PŠL	- Prázdninová škola Lipnice
VEH	- Velká encyklopedie her
ZFH	- Zlatý fond her

10 Přílohy

10.1 Seznam příloh

Příloha č. 1: Dělení dle Zapletala – přepracováno dle kritérií třídění

Příloha č. 2: Určení rovin mechanismu, tématu a prožitku jednotlivých principů

Příloha č. 3: Druhy pohybových dovedností - Trávníčková

Příloha č. 4: Kategorizace pohybových her dle M. Rovného a D. Zdeňka

Příloha č. 5: Kategorizace pohybových her dle Sýkory a kol

Příloha č. 6: Kategorizace her dle Gottharda (2001)

Příloha č. 7: Dělení her dle Zapletala – pouze herní princip

Příloha č. 8: Výzkumný dotazník – Analýza hry

Příloha č. 9: Výsledky výzkumu –herní principy I. třídy

Příloha č. 10: Výsledky výzkumu – herní pohybové principy II. třídy

Příloha č. 11: Výsledky výzkumu – III. principy pohybových her

Příloha č. 1: Dělení dle Zapletala – přepracováno dle kritérií třídění

Dle prostředí: Hry ...	<ul style="list-style-type: none">- na louce- v lese- ve zvláštním prostředí<ul style="list-style-type: none">- za pochodu- v noci- v letním stanovém táboře- ve vodě- na plavidlech- na sněhu- na hřišti- v tělocvičně- na chodníku- na plácku a za humny- v ulicích města
Dle pomůcek: Hry ...	<ul style="list-style-type: none">- bez pomůcek, bez náčiní- různými pomůckami, s různým náčiním- s oblázky, kameny- s kolíky, hůlkami a pruty- s dřevěnými válečky- s míčem- s malým míčkem- s hadrovými koulemi- s šátkem- s psacími potřebami- s deskou a hracími kameny- s kamínky- s kuličkami- s fazolemi- s mincemi- se švihadlem- s nožem- s jízdním kolem
Dle jiných kritérií: Hry ostatní	<ul style="list-style-type: none">- dle tradičnosti<ul style="list-style-type: none">- tradiční- netradiční- dlouhodobé hry- herní cykly- hry didaktické

Dle herního principu: Hry zahrnující (převážně) ...

- obecné:
 - běh
 - pátrání
 - plížení
 - stopování
 - orientace
 - boj
 - hon za pokladem
 - pohyb terénem
 - skákání
 - házení a chytání
 - kopání
 - odbíjení
 - odpalování
 - koulení
 - orientace v prostoru bez zrakové kontroly
 - jízdní kolo
 - tanec
 - rozvíjející sílu
 - s netradičním dialogem
 - se zpěvem a tancem
 - pozorovací a pátrací hry
 - detektivky
 - historické hry
- rozvoj intelektové dovednosti:
 - pozornost a postřeh
 - paměť
 - smysly
 - řešení problémů
 - cvičící důvtip a vynalézavost
 - ověřující a cvičící vědomosti
- cvičení motoriky:
 - rychlost
 - síla
 - obratnost
 - nervosvalová souhra
 - orientace v prostoru
- nemající výcvikový význam:
 - seznamování
 - pobavení
 - hádání
 - loterii
- další principy

Příloha č. 2: Určení rovin mechanismu, tématu a prožitku jednotlivých principů

Herní principy první třídy	Mechanismus (hry využívající)	Téma (hry zaměřené na)	Prožitek (hry ústící v)
Pohyb	✓	✓	✓
Intelekt	✓	✓	✓
Vůle	✓	✓	✓
Tvořivost	✓	✓	✓
Sociální interakce	✓	✓	✓
Rozjímání	✓ <i>Rozjímání = hluboké myšlení, kontemplace</i>	✓ <i>Spiritualita, sebereflexe</i>	✓ <i>transcendence</i>
Zvrat (náhoda, překvapení)	✓	✓	✓
Emoce	✓	✓	✓
Simulace	✓ <i>(situace, role, reflexe)</i>	✓	✓
	X	X	X

Legenda:

✓ - ano, nachází se v principu

X - ne, v herním principu se nenachází

Příloha č. 3: Druhy pohybových dovedností - Trávníčková⁸⁶

Konkrétní pohyby	Druh pohybových dovedností
Chůze Běh Lezení Plazení Skoky, poskoky	Lokomoční dovednosti
Stoj, Sed Leh Vzpor Podpor Klek	Nelokomoční dovednosti
Házení Chytání Kopání Ovládnání předmětu jinými předměty	Manipulační dovednosti

⁸⁶TRÁVNÍČKOVÁ, P. *Rozvoj základních lokomocí dítěte*. s. 12 - 20

Příloha č. 4: Kategorizace pohybových her dle M. Rovného a D. Zdeňka (1982)⁸⁷

Hlavní princip	<i>Další principy</i>
Honění	<i>Chytání, vyzývání, dobíhání, předbíhání</i>
Skok	<i>Skok do výšky, dálky, do hloubky</i>
Přenášení	<i>Přenášení náčiní, těžkých břemen, hráčů, drobností</i>
Házení	<i>Házení do dálky, do výšky, vrhání do dálky, do výšky</i>
Přihrávání	<i>Přihrávání na místě, v pohybu</i>
Odrážení	<i>Odrážení rukama, nohama, hlavou, holí, pálkou a raketou</i>
Trefování	<i>Koulení, smýkání – na pevný i pohyblivý cíl, i s pomocí zavěšeného náčiní</i>
Pálkování	<i>Hry s více metami</i>
Úpol	<i>Přetahování, přetlačování, zápasení</i>
Překonávání překážek	<i>Běh terénem, štafetové hry</i>
Orientace	<i>Schovávání, honění, stopování, topografie</i>
Branné hry	<i>Pátrání, průzkum, manévrování, spojařské hry, bitevní hry</i>

⁸⁷ROVNÝ, M.; ZDENĚK D. *Pohybové hry*

Tělocvičné aktivity v přírodě

Sporty	Cvičení v přírodě	Turistika	Táboření
<i>Bruslení</i>	<i>chůze</i>	<i>pěší</i>	<i>zimní</i>
<i>Cyklistika</i>	<i>běh</i>	<i>na kole</i>	<i>letní</i>
<i>Golf</i>	<i>lezení</i>	<i>na lyžích</i>	
<i>horolezectví</i>	<i>plížení</i>	<i>na lodích (sport.)</i>	
<i>Jachting</i>	<i>šplhání</i>	<i>na koních</i>	
<i>jízda na koni</i>	<i>ručkování</i>		
<i>Kanoistika</i>	<i>překonávání překážek</i>	<i>speleologie</i>	
<i>Lyžování</i>	<i>skok</i>		
<i>orientační běh</i>	<i>rovnováha</i>		
<i>Plavání</i>	<i>zvedání</i>		
<i>Potápění</i>	<i>nošení</i>		
<i>přespolní běh</i>	<i>házení</i>		
<i>Sáňkování</i>	<i>vrhání</i>		
<i>Surfing</i>			
<i>Veslování</i>	<i>hry v přírodě</i>		
<i>vodní lyžování</i>			

⁸⁸SÝKORA, B. a kol. *Úvod do teorie tělocvičných aktivit v přírodě*, s. 116 - 134

Příloha č. 6: Kategorizace her dle Gottharda (2001)⁸⁹

Hry a soutěže

- Běhací hry
- ~~Biologické hry~~
- Bojové hry
- ~~Deskové a stolní hry~~
- ~~Do vlaku~~
- Házení kamínky
- Házení míčem
- Házení šipkami
- Házení vším možným
- Herecké hry
- Honičky
- ~~Inteligentní hry~~
- Kuličkové hry
- ~~Na plavidlech~~
- Na pochodů
- Noční hry
- Obratnostní hry
- ~~Odhadovací hry~~
- ~~Ojedinelé hry~~
- Orientační hry
- ~~Papírkové hry~~
- Poslepu
- Postřehové hry
- ~~Pouťové atrakce~~
- ~~Praktické hry~~
- ~~Pro pobavení~~
- ~~Psychologické hry~~
-
- Slovní hry
- ~~Smyslové hry~~
- Sportovní hry
- Taneční hry
- ~~Umělecké hry~~
- Úpolové hry
- ~~Vědomostní hry~~
- Vodní běhání
- ~~Vodní hry~~
- ~~Výlety pro předškoláky~~
- ~~Zimní hry~~
- ~~Zimní sportování~~
- Zručnostní hry
-

Poznámka:

Přeškrtnuté hry - nevyplývá z nich herní princip pohybu, mohou ho ale obsahovat.

⁸⁹GOTTHARD, P. *Velká kniha her*

Příloha č. 7: Dělení her dle Zapletala – pouze herní princip

<p>Dle herního principu: Hry zahrnující (převážně) ...</p>	<ul style="list-style-type: none">- obecné:<ul style="list-style-type: none">- běh— pátrání- plížení— stopování— orientace- boj— hon za pokladem- pohyb terénem- skákání- házení a chytání- kopání- odbíjení- odpalování- koulení- orientace v prostoru bez zrakové kontroly— jízdní kole- tanec— rozvíjející sílu— s netradičním dialogem— se zpěvem a tancem— pozorovací a pátrací hry— detektivky— historické hry— rozvoj intelektové dovednosti:<ul style="list-style-type: none">— pozornost a postřeh— paměť— smysly— řešení problémů— cvičení důvtip a vynalézavost— ověřující a cvičící vědomosti- cvičení motoriky:<ul style="list-style-type: none">- rychlost- síla- obratnost- nervosvalová souhra— orientace v prostoru— nemající výcvikový význam:<ul style="list-style-type: none">— seznamování— pobavení— hádání— loterii- další principy
--	--

Poznámka:

Přeškrtnuté hry - nevyplývá z nich herní princip pohybu, mohou ho ale obsahovat.

Příloha č. 8: Výzkumný dotazník – Analýza hry

Název hry:

Krátká charakteristika hry:

Zdroj (publikace, strana):

Kategorie hry (publikovaná, autorská):

Zastoupené základní herní principy I. třídy (zakroužkovat přítomné):

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>
Pohyb	Intelekt	Vůle	Tvořivost	Sociální interakce	Rozjímání	Zvrat (náhoda, překvapení)	Emoce	Simulace

Pohybové principy II. třídy (zakroužkovat přítomné nebo zvýraznit):

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>
Běh	Pohyb terénem, zdolávání terénu	Honění	Chůze	Plížení	Překonávání překážek	Lezení	Šplhání	Ručkování
<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>	<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>
Síla	Obratnost	Rovnováha	Zvedání břemene	Přenášení	Skok	Plavání	Tanec	Pózování
<u>19</u>	<u>20</u>	<u>21</u>	<u>22</u>	<u>23</u>	<u>24</u>	<u>25</u>	<u>26</u>	<u>27</u>
Házení	Chytání	Vrhání	Kopání	Odbíjení, odražení	Koulení, cvrkání	Klouzání	Šlapání	Pádlování

Pohybové principy III. třídy (vypsat konkrétní druhy pohybu):

Příloha č. 9: Výsledky výzkumu –herní principy I. třídy

I. Principy	Počet celkem	Počet publikované hry	Počet autorské hry
Pohyb	196	155	41
Intelekt	97	72	25
Vůle	96	87	9
Tvořivost	26	19	7
Sociální interakce	144	111	33
Rozjímání	16	15	1
Zvrat	27	25	2
Emoce	16	15	1
Simulace	43	35	8

Příloha č. 10: Výsledky výzkumu – herní pohybové principy II. třídy

II. principy - pohyb	Počet celkem	Počet publikované	Počet autorské
Obratnost	75	62	13
Přenášení	57	41	16
Běh	46	36	10
Honění	43	35	8
Pohyb terénem, zdolávání terénu	38	29	9
Rovnováha	37	33	4
Házení	34	33	1
Chůze	28	20	8
Pózování	28	20	8
Plížení	19	16	3
Chytání	16	14	2
Překonávání překážek	15	13	2
Zvedání břemene	13	13	0
Síla	12	12	0
Koulení, cvrnkání	11	10	1
Odbíjení, odražení	9	9	0
Tanec	8	4	4
Lezení	7	7	0
Skok	6	6	0
Plavání	6	6	0
Klouzání	5	3	2
Ručkování	5	5	0
Kopání	5	5	0
Šplhání	4	4	0
Vrhání	3	3	0
Šlapání	3	3	0
Pádlování	3	3	0

Příloha č. 11: Výsledky výzkumu – III. principy pohybových her

<i>II. princip</i>	III. Principy - pohyb	Počet celkem	Počet publikované	Počet autorské
<i>Běh</i>				
	běh na místo	6	0	6
	sprint	20	18	2
	běh z mety na metu	7	5	2
	skupinový dálkový běh	4	3	1
	běh do bezpečí	3	2	1
	pobíhání za míčem	4	4	0
	běh jako	2	2	0
	úhybné běhání	2	2	0
<i>Házení</i>				
	přihrávání hodem	7	6	1
	házení na cíl	20	20	0
	vybíjení	4	4	0
	házení do dálky	2	2	0
	házení do vzduchu	2	2	0
	házení kostkami	2	2	0
	přihrávání (dřív, než budu chycen)	1	1	0
	boj "baba"	28	22	6
	obehrávání	11	9	2
	honění 1 hráče	4	4	0
	honění na jeden nádech	1	1	0
<i>Chůze</i>				
	klidná chůze	16	12	4
	rychlá chůze	4	1	3
	chůze dle instrukcí	2	0	2
	chůze za někým	2	1	1
	chůze jako	1	0	1
	chůze s přemýšlením a plánováním cesty	4	4	0
	chůze po cestě	2	2	0
	chůze určitý počet kroků	1	1	0
<i>Chytání</i>				
	chytání přihrávky	8	7	1
	chytání a brání šátku	3	2	1
	chytání střely	3	3	0
	chytání do rukou	2	2	0
	dotyk na	1	1	0
	chytání hráče rukama	1	1	0
	chytání po výhozu	1	1	0
<i>Klouzání</i>				
	bruslení	1	0	1
	klouzání se	1	0	1
	běh na lyžích	2	2	0
	lyžování	1	1	0
<i>Kopání</i>				
	kopání na cíl	2	2	0
	přihrávání kopem	2	2	0
	kopání do vzduchu	1	1	0
	kopání přes	1	1	0
	postrkávání nohou	1	1	0
	sebrání míče	1	1	0

<i>Koulení, cvrnkání</i>				
	Koulení, cvrnkání	11	10	1
	curling	1	0	1
	cvrnkání na cíl	4	4	0
	koulení na cíl	4	4	0
	koulení co nejdál	1	1	0
	koulení obruče	1	1	0
	koulení pryč	1	1	0
<i>Lezení</i>				
	lezení na strom	5	5	0
	lezení na skálu	1	1	0
	lezení po žebříku	1	1	0
<i>Obratnost</i>				
	manuální činnost	17	11	6
	vyhýbání se/uhýbání	28	23	5
	sedání si/ sezení	11	10	1
	ukořistění předmětu	4	3	1
	udržení skupinové formace	1	0	1
	uchopení předmětu bez rukou/ nohou	1	0	1
	pohyb k míči	5	5	0
	nepřekročení hranice	3	3	0
	podání ruky/ jiné pozdravy	3	3	0
	pohyb ve formaci	3	3	0
	cvik	2	2	0
	krytí se	2	2	0
	stříhání	1	1	0
	šermování	1	1	0
	zvedání se	1	1	0
<i>Odbíjení, odrážení</i>				
	odrážení pádlem	3	3	0
	volejbalové odbítí	3	3	0
	odrážení střely	2	2	0
	odpalování tenis	1	1	0
<i>Pádlování</i>				
	rychlé pádlování	3	3	0
	honění na lodi	2	2	0
	úhybné pádlování	1	1	0
<i>Plavání</i>				
	plavání jednoruč	2	2	0
	plavání na místo	2	2	0
	potápění se pro	2	2	0
	doplavání na břeh	1	1	0
	uhýbání se ve vodě	1	1	0
<i>Plížení</i>				
	schovávání se	11	8	3
	plížení se k cíli	7	6	1
	plížení se potichu	4	3	1
	pronásledování	4	4	0
	plazení se	1	1	0

<i>Pohyb terénem, zdolávání terénu</i>				
	pátrání v terénu	7	3	4
	běh terénem	12	9	3
	pohyb terénem s přemýšlením nad další cestou	5	4	1
	pohyb v "rámu"	2	1	1
	vedení skupiny	2	1	1
	pohyb složitým terénem se skupinou	4	4	0
	chůze ve vodě	2	2	0
	pohyb po trase	2	2	0
	pohyb v nočním lese bez baterky	2	2	0
	pochod v určitém směru	2	2	0
	prodírání se hustým lesem	1	1	0
	stopování	1	1	0
<i>Pózování</i>				
	pantomima	10	4	6
	póza ve skupině	3	2	1
	jóga	1	0	1
	nehybné udržení pózy	8	8	0
	udržení postavení	5	5	0
	stoj proti sobě	1	1	0
<i>Překonávání překážek</i>				
	vlezení do úkrytu	4	2	2
	přelézání	4	4	0
	podlézání	3	3	0
	prolézání	2	2	0
	překonání překážky s pomocí/ pomocí s	2	2	0
	vstup do/výstup z vody	2	2	0
	brodění	1	1	0
	chůze po kládě	1	1	0
	prorážení hradby hráčů	1	1	0
	překonání příkopu	1	1	0
<i>Přenášení</i>				
	přenášení předmětu	39	25	14
	sbírání	12	9	3
	pašování předmětu	2	1	1
	nošení batohu	1	0	1
	přinesení pokladu ve skupině	1	0	1
	přenášení břemene	7	7	0
	převážení předmětu	2	2	0
	přinášení předmětu zpět po hodu	2	2	0
	předávání potají	1	1	0
	upouštění předmětů	1	1	0
<i>Rovnováha</i>				
	poslepu	16	12	4
	udržování rovnováhy	14	14	0
	obrana před vytlačněním	3	3	0
	pobyt na stromě	3	3	0
	vyklánění se	3	3	0
	potmě bez baterky	1	1	0
<i>Ručkování</i>				
	pohyb po stromě	3	3	0
	předávání si nad hlavou	1	1	0
	ručkování po laně	1	1	0

<i>Síla</i>				
	držení bez puštění	5	5	0
	přetlačení soupeře	2	2	0
	držení "hradby"	1	1	0
	foukání	1	1	0
	jištění	1	1	0
	polapení silou	1	1	0
	tahání lana	1	1	0
	zápas o předmět	1	1	0
<i>Skok</i>				
	přeskakování	2	2	0
	skok do pole	2	2	0
	doskok	1	1	0
	přeskakování švihadla	1	1	0
	skákání po jedné noze	1	1	0
	zašlapování	1	1	0
<i>Šlapání</i>				
	jízda na kole	3	3	0
<i>Šplhání</i>				
	Šplhání po tyči	3	3	0
	houpání na laně	1	1	0
	Šplhání po laně	1	1	0
<i>Tanec</i>				
	Tanec	8	4	4
	tanec ve dvojicích	4	2	2
	individuální volný tanec	3	2	1
	tanec v kruhu	1	1	0
<i>Vrhání</i>				
	Vrhání	3	3	0
	odhazování těžšího předmětu	1	1	0
	vrh oštěpem	1	1	0
<i>Zvedání břemene</i>				
	zvedání spoluhráče	7	7	0
	držení břemene	2	2	0
	předávání si břemene	2	2	0
	předávání si spoluhráče	1	1	0
	švihání provazem	1	1	0
	zvednutí břemene ve skupině	1	1	0
	zvednutí předmětu nad hlavu	1	1	0

Abstrakt

KOTALÍK, K. *Základní principy pohybových her*. České Budějovice 2020.

Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta.

Katedra pedagogiky. Vedoucí práce Mgr. Richard Macků, Ph.D.

Klíčová slova: hra, klasifikace her, stavba hry, herní mechanismus, herní princip, pohyb, druhy pohybu

Bakalářská práce nejprve shrnuje definice a společné znaky her a následně blíže určuje stavbu hry, ze které vymezuje definici herního principu jako základního stavebního kamene hry. Následně popisuje klasifikaci her a určuje základní herní principy, z nichž se dále věnuje pouze principu pohybu, který je dále dělen na pohybové principy II. třídy na základě praktické klasifikace herních encyklopedií.

V praktické části jsou uvedeny výsledky výzkumu, jenž se zaměřil na určení pohybových principů III. třídy, které vycházejí z konkrétních druhů pohybů. Částečně se také výzkum zaměřil na srovnání publikovaných her s autorskými hrami studentů z pohledu herních principů.

Abstract

Basic game principles in physical game activities

Keywords: game, play, game classification, game structure, game mechanics, game principle, movement, physical game, motion type

The bachelor thesis initially summarises definitions and common attributes of games and subsequently further describes the composition of games, from which it establishes a definition of game principle as a basic unit in game mechanics that makes up a game. Then this thesis describes the game classification and summarizes basic game principles. From these principles, only the physical motion principle is then further studied, which is divided into motion game principles of II. class based on practical classification of game encyclopaedias.

In the investigative part of this thesis, the results of the conducted research are summarised. The research was focused on establishing motion principles of III. class that stem from particular types of motion, and their involvement in studied games. Minor part of the research was aimed at comparing the published games with the ones created by students in scopes of game principles.