



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Pedagogická fakulta

Katedra tělesné výchovy a sportu

Diplomová práce

Vytvoření a ověření zásobníku her v přírodě pro posluchače vysokých škol

Vypracovala: Bc. Barbora Koubová

Vedoucí práce: PhDr. Radek Vobr, Ph.D.

České Budějovice, 2023



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

University of South Bohemia in České Budějovice

Faculty of Education

Department of Sports Studies

Graduation thesis

Creation and Verification of a Set of Open-Air Games for University Students

Author: Bc. Barbora Koubová

Supervisor: PhDr. Radek Vobr, Ph.D.

České Budějovice, 2023

Bibliografická identifikace

Název diplomové práce: Vytvoření a ověření zásobníku her v přírodě pro posluchače vysokých škol

Jméno a příjmení autora: Bc. Barbora Koubová

Studijní obor: Přírodopis – Tělesná výchova a sport se zaměřením na vzdělávání

Pracoviště: Katedra tělesné výchovy a sportu PF JU

Vedoucí diplomové práce: PhDr. Radek Vobr, Ph.D.

Rok obhajoby diplomové práce: 2023

Abstrakt: Diplomová práce byla zaměřena na vytvoření a ověření zásobníku her v přírodě pro posluchače vysokých škol. V práci byly použity metody obsahové analýzy, pozorování, komparativní a syntézy. Analytická část práce byla sestavena na základě rozboru odborné literatury se zaměřením na význam pohybu, aktivní životní styl a pohyb vysokoškolských studentů, následně byl zpracován obecný význam her včetně rozmanitých způsobů dělení dle různých autorů. Dále byl v analytické části popsán význam a smysl her v přírodě, včetně pestrého dělení jednotlivých her a také vztah vysokoškolských studentů k hrám. V syntetické části byl zpracován zásobník her v přírodě s detailním popisem jednotlivých her, včetně možných modifikací. Ověření proveditelnosti bylo uskutečněno se studenty 1. ročníku oboru Učitelství pro 2. stupeň základních škol se specializací tělesná výchova PF JU v rámci jejich kurzu Turistiky a sportů v přírodě. Druhou ověřovací skupinou byly studentky taktéž 1. ročníku oboru Učitelství pro 1. stupeň základních škol PF JU, kdy ověření proběhlo za jejich dobrovolné účasti v parku Stromovka. Následně je v syntetické části práce vyhodnocení jednotlivých her vytvořeného zásobníku, při kterém se klasifikovaly pouze dvě hry jako neúspěšné z celkového počtu dvaceti her.

Klíčová slova: význam pohybu, aktivní životní styl, hry, dělení her, hry v přírodě, vysokoškolští studenti

Bibliographical identification

Title of the graduation thesis: Creation and Verification of a Set of Open-Air Games for University Students

Author's first name and surname: Bc. Barbora Koubová

Field of study: Biology – Physical Education and Sport

Department: Department of Sports studies

Supervisor: PhDr. Radek Vobr, Ph.D.

The year of presentation: 2023

Abstract: The work presented in this master's project aims to create and verify a collection of games that can be played in nature by university students. The work uses the methods of content analysis, observation, comparative and synthesis. The analytical part of the work is assembled on the basis of a review of specialist literature on the importance of movement and movement of university students, after which the general significance of games is analysed together with the various ways in which they have been categorized by different authors. There is a description of the significance and the purpose of games played in nature and also the ways in which university students relate to the games. In the systematic review, a collection of games that can be played in nature is elaborated, with a detailed description of each of the games, including any modified versions. A feasibility study was carried out with students in the first year of their studies of Teaching for the 2nd Level of Elementary Schools specializing in physical education at the Faculty of Education of the University of South Bohemia, within the framework of their course in Hiking and Sports in Nature. The second verification group consisted of female students in the first year of their studies of Teaching for the 1st Level of Elementary Schools at the Faculty of Education of the University of South Bohemia. The verification was carried out with their voluntary participation in Stromovka park. Then, in the systematic part of the work, an evaluation was made of each of the games in the collection, in which just two out of the total of twenty games were judged to be unsuccessful.

Keywords: importance of movement, active lifestyle, games, categorization of games, games played in nature, university students

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem autorkou této diplomové práce a že jsem ji vypracovala pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

22. 6. 2023

Podpis studentky

Poděkování

Děkuji paní PhDr. Vlastě Kursové, Ph.D. za vedení první části mé diplomové práce, její trpělivost, poznatky a možnost častých konzultací. Mnohokrát děkuji panu PhDr. Radku Vobrovi, Ph.D. za ochotu mou práci převzít a dovést ji do zdárného konce, jeho cenné rady a odborné vedení. Velké poděkování také patří studentkám a studentům Pedagogické fakulty Jihočeské univerzity za jejich skvělou spolupráci při ověřování zásobníku her v přírodě.

Obsah

1 Úvod.....	6
2 Analytická část práce	8
2.1 Pohyb jako součást životního stylu	8
2.1.1 Charakteristika a význam pohybu.....	8
2.1.2 Aktivní životní styl	10
2.1.3 Pohyb u současných vysokoškolských studentů	12
2.2 Hra jako řízená pohybová aktivita	18
2.2.1 Charakteristika a význam her.....	18
2.2.1 Rozdělení her dle různých autorů	19
2.2.3 Hry a současní vysokoškolští studenti.....	21
2.3 Hry v přírodě.....	23
2.3.1 Charakteristika a význam her v přírodě	23
2.3.2 Rozdělení her v přírodě dle různých autorů	24
2.3.3 Seznam her v přírodě	25
3 Metodologie.....	32
3.1 Cíl, úkoly a předmět práce.....	32
3.1.1 Cíl práce.....	32
3.1.2 Úkoly práce	32
3.1.3 Předmět práce.....	32
3.2 Použité metody práce.....	32
4 Syntetická část práce	35
4.1 Zásobník her v přírodě.....	35
4.2 Ověření zásobníku her v přírodě	55
4.3 Celkové vyhodnocení jednotlivých her	71
5 Závěr.....	73
Referenční seznam literatury.....	75
Seznam příloh	78

1 Úvod

V dnešní době již snad není pochyb o tom, že pohyb je nutnou součástí životního stylu. Primárně sedavý způsob života, který je veden zejména v práci, je potřeba ve volném čase adekvátně kompenzovat. Pro mnoho lidí však sport není nuceným prostředníkem ke zlepšení svého zdravotního stavu nebo předcházení případným problémům, ale je brán jako nástroj k odreagování se od práce, školy, každodenních povinností, stresu atd. Právě kvůli nadměrnému stresu mnoho lidí rádo sportuje, protože se v průběhu této aktivity do mozku uvolňuje hormon štěstí neboli endorfin, který způsobuje dobrou náladu, pocit radosti, lehkosti a dokáže tlumit i bolest.

Speciální skupinou lidí, kteří trpí nadměrným stresem, jsou vysokoškolští studenti. Pro některé jedince je období na vysoké škole to nejkrásnější a nejjednodušší, pro jiné naopak nejsložitější a vůbec na něj nevzpomínají rádi. Není to však způsobeno jen výběrem školy, ale často finančními poměry. Mnoho studentů zůstane v průběhu studia bydlet u rodičů nebo jim jsou placeny veškeré výdaje spojené se školou. Jiní jsou naopak odkázáni jen sami na sebe a k časově velmi náročnému vzdělávání musí ještě chodit do práce, aby se uživil, na což bohužel většina učitelů vůbec nebere ohled. Nicméně ať už je stres způsoben pouze samotným studiem nebo ovlivněn i jinými faktory, faktem zůstává, že právě vysokoškolští studenti často svůj volný čas vyplňují právě sporty a zejména těmi, které mohou vykonávat s přáteli.

Stejně jako si mnozí mylně pod pojmem sport představují pouze jasně daná pravidla, těžkou dřinu a potřebu jistých předpokladů, tak mají slovo hra většinou spojeno jen s malými, spontánně si hrajícími dětmi. Hra však může být i řízenou pohybovou aktivitou, která ale je bohužel v dnešní době silně opomíjená. Je přeci naprosto nepředstavitelné, aby si skupina dospělých lidí šla odpoledne do parku zahrát hru, kterou kdysi nadšeně hráli na letním táboře. Já osobně bych se k nim s radostí přidala, ale většinová společnost zastává názor, že hry jsou jen pro děti. Nejsou, ba naopak. Tyto hry nám mohou nastavit zrcadlo, ve kterém se sotva poznáme a budeme překvapeni, co vše v sobě objevíme. Můžeme bezpečně vystoupit ze své komfortní zóny, zapojit kreativitu, zkusit reagovat tak, jak si to třeba v práci nedovolíme, ale velmi bychom chtěli a mnoho dalšího.

Nadměrnému stresu, uspěchané době a zastaralým společenským konvencím nepřidává ani to, že se většinově žije ve městech. Je zde prach, smog, špína, což

každodenní život jen zhoršuje. Oproti tomu příroda jako taková umožňuje navození klidu a přijímání nových vjemů. Je to příjemné prostředí, které dává prostor pro odpočinek těla i mysli.

Všechny výše uvedené skutečnosti, která citlivě vnímám, dali důvod ke vzniku této diplomové práce. Propojení vysokoškolských studentů, kteří mohou zažívat nejstresovější období svého života, opomíjených her a přírody mi přišlo velmi zajímavé a mně osobně blízké. Cílem práce je tedy vytvořit zásobník her v přírodě pro studenty vysokých škol. První důvod, proč jsem zásobník her zaměřila na vysokoškolské studenty je jejich touha trávit volný čas jak sportem, tak zároveň i s přáteli. Druhým důvodem je fakt, že posluchači VŠ jsou těžko zařaditelná skupina, napůl mládež, napůl dospělí, takže ideální „průkopníci“ názoru, že hry nejsou pouze pro děti. Třetím důvodem je skutečnost, že jsem budoucí pedagog, takže jsem nemohla samozřejmě opomenout jistý pedagogický záměr. Hry zřejmě i tak zůstanou nejvíce spontánní aktivitou dětí, ale zároveň se čím dál více využívají jako výchovný a vzdělávací prostředek. Z tohoto důvodu byli vybráni jako výběrový soubor sloužící k ověření adekvátnosti vybraných her pouze studenti pedagogických oborů. Aby si připomněli a případně pochopili důležitost her, co vše je v jejich průběhu možné prožívat, vyzkoušet si, naučit se a vnímat.

2 Analytická část práce

2.1 Pohyb jako součást životního stylu

2.1.1 Charakteristika a význam pohybu

Pohyb je základním projevem života. Naši předkové měli pohybu dostatek, ale v dnešní době moderních technologií se ze života lidí více či méně vytrácí (Praško & Prašková, 2001). Vinu však nenese technologický pokrok jako takový, ale zvýšená míra sedavého způsobu života. Výrok Ericka P. Eckholma, že poloha vsedě je už pomalu hlavním znakem naší civilizace, a tedy se zdá, že před sebou máme jiný druh člověka, zvaného homo sedentarius, je velmi trefný (Křivohlavý, 2009). Pohyb jde však ruku v ruce s naším zdravotním stavem, který se jeho nedostatkem většinou zhoršuje. Pomocí pohybu se rozvíjí mnoho orgánů a funkčních okruhů těla, zároveň působí na naši náladu a psychický výkon. Tělesnou pasivitou dochází k celkovému poklesu tělesné a duševní zdatnosti, zhoršuje se obranyschopnost těla, dochází ke snížení svalové síly, obratnosti, pevnosti kostí, kloubů a mnohého dalšího (Praško & Prašková, 2001).

Spojení pravidelné pohybové aktivity a přiměřeného příjmu energie z potravy je nejen nejkvalitnější, ale i ekonomicky nejméně náročnou prevencí rozličných zdravotních problémů a civilizačních chorob. Lékaři se shodují, že lidé mají dostatečné povědomí o nejlepším spojení, ale neřídí se jím (Kukačka, 2010a).

Nejčastější příčinou úmrtí v chudých rozvojových zemích zůstávají stále infekční a parazitární nemoci, kdežto ve vyspělých zemích to jsou právě choroby civilizační, nejvíce zastoupené kardiovaskulárními a onkologickými onemocněními (Jochmannová et al., 2021). K dalším civilizačním chorobám patří obezita, diabetes mellitus neboli cukrovka II. typu, problémy s trávicí soustavou, vysoký krevní tlak nebo čím dál častější rozmanité psychické problémy (Kukačka, 2010a).

Nelze však opomenout také společenskou důležitost sportu, zejména pozitivní socializační význam. Jedná se o unikátní sekávání s druhými lidmi spojené s uvolněnou komunikací, působení v rozmanitých sociálních rolích, které pro dotyčného byly dříve neznámé nebo učení se sociálním dovednostem. Dále jde o toleranci, respekt, přijetí nebo dokonce ztotožnění se s postoji dané aktivity, zkušenost s unikátními emocemi, se kterými se jedinec v ostatních životních oblastech nemusí setkat či přijetí pozitivních prvků životního způsobu. Člověk se naučí přizpůsobit týmovým cílům, s ostatními členy

vzájemně spolupracovat, být s nimi soudržný a aktivizovat se díky jejich výkonům. Jedinec, který pravidelně sportuje a třeba si i vytyčí cíl, například zhubnutí sedmi kilogramů, zjistí, že cesta je dlouhá, mnohdy také nelehká. V průběhu cesty se však zpevňují jisté osobnostní rysy, které se pak přenášejí do ostatních životních sfér (Vajlent, 2010b).

Pohybová aktivita má také velmi významný psychoregulační efekt, jelikož dokáže tlumit mentální zátěž dětí, mládeže i dospělých. Sport pozitivně navyšuje toleranci ke stresu, depresi a přetížení nervového systému, v případě svalového a psychického napětí plní relaxační funkci. Není možné opominout vliv hédonizující, což značí účinek pohybu na lidské emoce, jelikož se vyplavuje endorfin, obecně nazývaný jako hormon štěstí (Slepička et al., 2006).

Důležitým faktorem je změna paradigmatu sportu. Dříve byl sport synonymem k výkonu, zlepšování se, kdežto dnes je převážně brán jako rekreace a prožitek. Upouští se od cvičební křečovitosti a více se hledí na tzv. „dobrý pocit“ z pohybu (Valjent, 2010b).

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy ve své Koncepti státní politiky v tělovýchově a sportu v České republice sport a pohyb celkově charakterizuje následovně (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2001):

Přiměřená pohybová aktivita patří k intervenujícím činitelům zdraví a délky lidského života, kterou není možno jiným způsobem kompenzovat. Vzhledem ke stálému snižování přirozené fyzické zátěže u všech věkových skupin občanů je proto funkce tělovýchovy a sportu v současné době v jejich životě nezastupitelná.

Významná je též úloha tělovýchovy a sportu pro usměrnění agresivity, rozvoj sociálního vědomí a etického kodexu člověka, zejména v jeho dětství a mládí. Jako nejrozšířenější ze všech sociálních aktivit přispívá tělovýchova a sport ke vzniku demokratických sdružení občanů, vede je k aktivitě, toleranci, respektu a spolupráci. Aktivní způsob života patří mezi nejdůležitější a nejefektivnější součásti prevence drogové závislosti, alkoholismu, kriminality a dalších negativních sociálních jevů. Mnohým občanům se zdravotním postižením napomáhá v jejich snaze úspěšně se vyrovnat s jejich handicapem a v integraci do společnosti.

Sport je i přínosem pro národní hospodářství. Odvodem daní ze sportovního průmyslu a služeb získává dnes stát více prostředků, než poskytuje na podporu tělovýchovy a sportu formou dotací. Bez významu není ani vliv sportovního průmyslu, služeb a organizací na počet pracovních příležitostí.

Také Pierre de Coubertin, jakožto pedagog, historik a zejména zakladatel moderních Olympijských her tvrdil, že je sport součástí dědictví každého muže a ženy a nelze jej ničím jiným nahradit (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2007).

2.1.2 Aktivní životní styl

Pojem „aktivní životní styl“ stále ještě není v odborné literatuře adekvátně vysvětlen a bývá tedy vnímán jako synonymum k pojmu „zdravý životní styl“ neboli životní styl, který je úzce spojen s pohybovou aktivitou (Valjent, 2010b). Podle Bunce (2008) je aktivní životní styl chápán jako forma životního stylu, která vystihuje vzájemnou interakci mezi okolím a jedincem, jehož neodmyslitelnou součástí je pravidelná a přiměřená pohybová aktivita. Dále se do něj zařazuje zdravá výživa, pitný režim, rizikové faktory a konzumace médií. K rizikovým faktorům se řadí pití alkoholu, kouření a užívání návykových látek. Konzumace médií obsahuje nepřiměřený čas strávený u počítače, televize, mobilního telefonu či na dalších elektronických zařízeních (Valjent, 2010b). V této souvislosti mluví Valjent (2010a) o pravidle 3 P, které zahrnuje přiměřenost v příjmu živin a energie, pravidelnost pohybové aktivity a prevenci v předcházení nezdravým stravovacím a životním návykům.

Životní styl je proměnlivý jak v různých životních etapách jednotlivce, tak i u odlišných sociálních skupin. Má vliv nejen na tělesné jednání a chování, ale také na jeho mentální a sociální stránku, celkově formuje osobnost a utváří identitu jedince. Podmiňuje se vnitřními faktory, kterými jsou například pohlaví, věk nebo zdraví, ale i vnějšími podmínkami. Mezi ty je možné zařadit sociální, ekonomickou a politickou situaci včetně kulturních tradic (Bunc, 2008).

Jak již bylo zmíněno výše, aktivní životní styl zahrnuje pravidelnou pohybovou činnost, na kterou však není pohlíženo pouze z biologického hlediska, nýbrž respektuje bio-psycho-sociální složky fungování lidského těla (Bunc, 2008). Podle Kalábové (2012) je bio-psycho-sociální model chápán jako integrace faktorů těla, mysli a sociálních podmínek člověka, ke kterým jsou někdy přidávány i podmínky spirituální. Chvála a Skorunka (2017) uvádí, že bio-psycho-sociální model je komplexní a systémový pohled na vztahy, které ovlivňují zdraví a nemoc vně i uvnitř jedince. Porucha jedné části celku vede zákonitě k poruše jiné části, popřípadě celého systému.

Biologické, popřípadě fyzikální aspekty tohoto holistického (celostního) modelu, jsou genetické a somatopsychické vlivy, neurovývojové hledisko a životní prostředí včetně pracovního. Psychologickými faktory jsou osobnostní charakteristiky, copingové strategie neboli zvládání stresu, odolnost vůči zátěži a hodnotový systém. Mezi sociální aspekty se řadí životní styl, rodinné vlivy, schopnost a možnost socializace, sociálně-ekonomické i behaviorální faktory. V modelu ne vždy uváděná spiritualita, se do popředí výzkumníků dostává teprve v posledních letech, je to však faktor, který může zdraví více či méně významně ovlivňovat. Mezi spirituální aspekty spadá spiritualita jako taková, víra, smysl života, filozofická a existenciální témata či přechodové rituály (Jochmannová et al., 2021).

Podle Kukačky (2010b) se z psychosociálního úhlu pohledu jedná o duševní rovnováhu, sociální prostředí, osvětovou a vzdělávací činnost, technologický pokrok a preventivní zdravotní péči, která je velmi často zanedbávaná.

Z biologického hlediska jsou limitující změny tělesné hmotnosti, zejména pak příbytek tukové hmoty. Nárůst tuku přímo ovlivňuje jakoukoli tělesnou činnost, respektive ji ztěžuje. Velmi podstatným parametrem je celková zdatnost jedince, což lze popsat jako schopnost odolávat vnějšímu stresu. Také je možné zdatnost charakterizovat jako soubor předpokladů pro konkrétní danou činnost a tzv. aktuální zdatnost je potom vymezována genetickými predispozicemi a dosavadním jednáním či tréninkem (Bunc, 2008).

Podíl jednotlivých složek na zdraví jedince je následující – genetika neboli dědičnost 10 %, životní prostředí 15–20 %, systém zdravotní péče 10 % a životní styl ± 60 %. Z čehož tedy vyplývá, že si své zdraví pozitivně či negativně ovlivňujeme my sami především svým vlastním chováním (Švamberk Šauerová, 2018).

Pohyb však nemá vliv pouze na tělesnou hmotnost a poměr mezi množstvím tuků a svalů, ale také zajišťuje mnoho dalšího. Příkladem může být tok energie, krve, regenerace a obnova tkání, odvod škodlivých a toxických látek z těla, lepší trávení a spánek, správná funkce orgánů celého organismu, zvýšení psychické odolnosti. Díky pohybu je rovněž možné lépe vnímat, cítit a naslouchat vlastnímu tělu a tomu, o co si říká (Lojková, 2006).

Přes všechny benefity, které pravidelná pohybová aktivita nabízí, je však stále všeobecně zanedbávaná. Je tomu tak zejména v malých městech a vesnicích, kde se

lidé často domnívají, že se dostatečně pohybují v zaměstnání, doma či při pracích kolem domu. Pohyb musí být ale rozmanitý, nikoliv jednostranný, protože pak místo pomáhání ubližuje. Může způsobit svalové dysbalance, nerovnoměrné zatěžování kostí a kloubů, disharmonizaci psychiky a celkového zdraví. Asistentka, technik, lékařka či řidič, všichni by měli sportovat komplexně, střídat dynamické zatížení se statickým, cvičit relaxačně, aerobně a nezapomínat na cvičení kompenzační (Kukačka, 2010b).

Pro podporu a zachování zdraví u dospělých jedinců je potřebné provádět pohybovou aktivitu minimálně třicet minut pětikrát týdně, při volbě intenzivní pohybové činnosti postačí dvacet minut třikrát týdně. Tyto doporučené doby je také možné plnit součtem několika minimálně deseti minutových časových intervalů (Doležílek, 2018).

Valjent (2010b) se také zabývá otázkou proč lidé cvičí. Celkově jsou nejčastějšími důvody udržení kondice, dobré zdraví a odreagování se od práce. Je však částečně rozdíl v důvodech vedoucích k pohybové aktivitě u žen a mužů. Obě skupiny mají na prvním místě udržení se v kondici. Druhou pohnutkou mužů je již zmíněné odreagování se od práce, třetí místo obsadil fakt, že si svůj život bez sportu neumí představit a čtvrtým důvodem k pohybu je formování postavy a s tím spojená přitažlivost. Oproti tomu mají ženy fyzickou atraktivitu získanou sportem již na druhém místě a odreagování od práce až na příčce třetí.

Obecně se udává, že četnost pohybové aktivity od mládežnického věku klesá (Valjent, 2010a). Z tohoto důvodu je výchovným a osvětovým cílem společnosti přivést co nejvíce mládeže a následně i dospělých jedinců k pravidelné pohybové činnosti, která je nedílnou součástí aktivního či zdravého životního stylu (Bunc, 2008).

2.1.3 Pohyb u současných vysokoškolských studentů

Macek (2003) uvádí, že zařazení období vysokoškolského studia z hlediska vývojových stádií člověka není vůbec jednoduché a autoři se v tomto ohledu rozcházejí. S ohledem na vývoj somatický, psychický, emoční a sociální však doba studia na vysoké škole spadá spíše do období adolescence, méně pak do stádia první nebo rané dospělosti. Zároveň vymezuje termín tzv. „pozdní adolescence“, protože zhruba polovina samotných univerzitních studentů ve věku 19-24 let se cítí být spíše

adolescenty než dospělými. Podle všeho to souvisí s jejich ekonomickou závislostí a pokračováním „žakovské“ role.

Pravděpodobně nejbližším ekvivalentem pro starší adolescenty je termín mládež, který se využívá pro věkovou kategorii končící ve 26 letech. K tomuto věkovému mezníku se také vztahují některé mezinárodní úmluvy a legislativní normy. Vstup do reálného života se studiem na vysoké škole průměrně odsouvá o 4-6 let (Slepičková, 2001).

Sled údajostí, kdy jedinec přechází z období dopívání do dospělosti a právní hledisko tohoto období je následovné (Macek, 2003):

- 18 let – adolescent dosahuje plnoletosti, je z něj tedy dospělá osoba, která má všechna uzákoněná práva a povinnosti. Může získat řidičské oprávnění, uzavřít sňatek, samostatně bydlet, jít volit a být plně zaměstnán bez jakýchkoliv omezení.
- 19 let – většina středoškolských studentů v tomto věku zakončuje své studium maturitní zkouškou.
- 21 let – v tomto věku může být dotyčný zvolen do některých zastupitelských orgánů občanské samosprávy.
- 23-26 let – věk, ve kterém většina studentů ukončuje své studium na vysoké škole. Zároveň tím končí i období adolescence.

Nejčastější problémy, které jsou vysokoškolští studenti nuceni řešit, se týkají financí, úspěšného složení zkoušek a dojíždění. Nesnázemi spojenými se zvládáním učiva nejčastěji procházejí posluchači technických a pedagogických fakult. Nedostatek financí nejvíce trápí studenty z pedagogických, ekonomických a technických fakult. Je poměrně složité spojit občasné zaměstnání a studium. Valné většině studentů sice pravidelně přispívají rodiče, však sociální zázemí studentů výše zmíněných fakult bývá průměrné, a proto málokomu rodiče platí absolutně všechny výdaje. Bohužel ale učitelé většinou nemají pro částečné úvazky pochopení, přestože se často týkají právě studovaného oboru, takže vedlejším produktem peněz je i nabytí jisté praxe užitečné v budoucnu (Valjent, 2010b).

Se studiem na vysoké škole je také velmi úzce spjat stres. Studenti se setkávají s celou řadou nejen nových stresorů a nových situací, které je potřeba řešit, ale především s jejich vzájemnými kombinacemi. Již začátek studia je spojen s velkým krokem, a tím je první výraznější osamostatnění od rodičů, což pro některé jedince

nemusí být vůbec jednoduché. Odstěhování, přestože může být zprvu třeba jen částečné, sebou často nese počátek také více či méně náročného druhu výdělečné činnosti. V těsném závěsu pak následují faktory jako změna životních podmínek, změna osobních návyků a zvyklostí nebo změna učební či pracovní doby, se kterými se mladí lidé na hranici dvaceti let musí vypořádat (Chamoutová, 2004).

Vlastní kapitolou stresu a stresogenních situací je samotné studium. Chamoutová (2004) uvádí, že se během studia celková úroveň stresu zřetelně navyšuje ve srovnání s vnímanou hladinou před začátkem na vysoké škole. Přirozeně také množství stresu několikanásobně narůstá v čase zkouškového období oproti míře stresu vnímaného v průběhu zbylého akademického roku. Posluchači tyto stresory hodně řeší v porovnání s právě již zmiňovanou dobou před nástupem na vysokou školu, ale také je srovnávají s vrstevníky z ostatních fakult nebo s přáteli, kteří vysokou školu nestudují, ale jsou zaměstnáni.

Studenti si působení stresu a jeho negativní dopady velmi uvědomují, obzvláště v již výše zmíněném zkouškovém období. Pozorují ho například na kvalitě a délce spánku, respektive tedy jeho nekvalitě a nedostatku nebo na špatné životosprávě spojené s konzumací často pouze průmyslově zpracovaných potravin a množství slazených nápojů, mnohokrát obohacených o kofein kvůli dodání energie (Chamoutová, 2004).

Je evidentní, že při takové intenzitě stresogenních situací, kterým se ve většině případů nedá vyhnout, je více než nutné se s nahromaděným působením negativních vlivů naučit pracovat. V momentě, kdy se stresoru nedá vyvarovat, je potřeba ho nějakým způsobem, který je ve mnoha případech zcela individuální, zvládnout a následně se technikami zvládání stresu odreagovat. Jednou z metod zvládání stresu, kterou studenti využívají, je setkávání s přáteli. Pro mnohé je to totiž lepší a dostupnější prvek sociální opory, než jsou samotní rodiče nebo celkově rodina. Může to být z důvodu vzdálenosti nebo také nikdo z rodiny nemusí mít vysokoškolské vzdělání, a tudíž není možné plně pochopit stresory související se studiem. Bohužel jsou však tato přátelská setkávání často spojená s konzumací alkoholu či jiných návykových látek, a to již v poměrně alarmující míře. Studenti odreagování pomocí alkoholu uvádí jako přímý důsledek zvýšených nároků v průběhu zkouškového období. V současné době je však mezi studenty nejpobláznivější metodou zvládání stresu sport.

Nejen že je to velmi účinná, ale také snadno dostupná možnost odreagování bez ohledu například na časové nebo finanční možnosti jednotlivců. Zároveň je to skvělé převedení nahromaděné energie, odplavení škodlivých látek a má pozitivní dopad na celkové zdraví (Chamoutová, 2004).

Důvodem obliby pohybových aktivit u studentů je také pocit „flow“, který lze při sportování poměrně často zažít a je velmi příjemný (Valjent, 2010b).

V rámci volného času, který studenti mají k dispozici, se však sport řadí až na čtvrté místo. Nejoblíbenější volnočasovou aktivitou jsou schůzky s přáteli, které jsou evidentně spojením příjemného s užitečným. Odreagování se od shonu a stresu spjatého se studiem a klidně strávený volný čas. Dalšími populárními variantami trávení volného času mládeže je poslech hudby a sledování televize (Valjent, 2010b).

Existují dvě základní pojetí sportu a první z nich je soutěžní sport. Ten preferuje hru, trénink, soutěž a výkon. Druhý přístup zahrnuje jak soutěžní sport, tak i původní význam slova sport, tedy desportare. Latinské slovo, které znamená rozptylovat se, bavit se (Valjent, 2010b).

„Sportem se rozumí všechny formy tělesné činnosti, které ať již prostřednictvím organizované účasti či nikoli, si kladou za cíl projevení či zdokonalení tělesné i psychické kondice, rozvoj společenských vztahů nebo dosažení výsledků v soutěžích na všech úrovních“ (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2016, s. 2).

Podle Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy (2007) je nejen sport jako takový, ale celkově jakákoliv pohybová aktivita, význačným činitelem k upevňování zdraví, a zároveň stejnou měrou plní výchovnou funkci a hraje důležitou roli společenskou, kulturní a rekreační. Proto je rekreační sport vysokoškolskými studenty kvitován jak při odbourávání nahromaděného stresu, tak i ve vyplňování volného času. Nicméně silným motivátorem aktivního pohybu je také péče o postavu a přitažlivý vzhled, který je právě ve věku 18-29 let často velmi žádoucí (Valjent, 2010b).

Nejen v České republice, ale i v širším mezinárodním měřítku je však prokazatelně nedostatečná orientace dětí a mládeže na pohybové a sportovní aktivity. Je zřejmé, že sportující adolescenti netrpí tolik zdravotními, psychickými a somatickými problémy jako nesportující jedinci. Mají větší důvěru ve své zdraví a schopnosti, estetičtější tělesný vzhled a užívají menší množství alkoholu, tabákových výrobků a ilegálních návykových látek. Toto vše se následně odráží v jejich celkovém chování

a duševním životě. Přes všechny tyto pozitivní faktory, které sportovní činnost nabízí, však četnost pohybové aktivity od adolescence klesá (Valjent, 2010a).

Největšími činiteli ovlivňující množství pohybové činnosti jsou věk a vzdělání, poté následuje rozdíl pohlaví a velikost místa bydliště. Není nikterak překvapivé, že sportují spíše mladší lidé než starší. Častěji vykonávají pohybovou aktivitu muži a celkově sportují více lidé bydlící ve městech. Největší rozdíl v četnosti pohybu se nachází u jedinců s vysokoškolským vzděláním, sportují totiž až sedmkrát častěji než ti, kteří dokončili pouze základní školu (Valjent, 2010b).

Je zde zajímavé pozorovat opačný trend. Přestože se obecně udává, jak již bylo výše zmíněno, že četnost pohybové aktivity od mládežnického věku klesá, tak u posluchačů vysokých škol je tomu naopak. Častěji sportují studenti vyšších ročníků než ti v počátcích svého studia. Možné důvody, proč tomu tak je, jsou následující (Valjent, 2010a):

- Sportování o samotě studenty nemusí příliš bavit a až ve vyšším ročníku si našli skupinu stejně naladěných jedinců, se kterými začali sportovat společně.
- Pohybové aktivity potřebují jisté vybavení, k některým stačí například pouze boty, míč nebo plavky, jiné vyžadují určitý finanční vklad. Mnozí posluchači vysokých škol jsou zprvu finančně závislí jen na podpoře rodičů, a proto jim nemusí peníze zbýt na koupi adekvátních sportovních potřeb. V průběhu studia si však často najdou částečný pracovní úvazek, který jim umožní investovat do své sportovní záliby.
- Během studia nabrali několik kilogramů hmotnosti navíc, vzhledem k častému sezení, špatnému stravování či nedostatku spánku a nyní je chtějí kvůli svým osobním nebo zdravotním důvodům redukovat.
- Ve vyšším ročníku již student ví, co a jak na fakultě funguje a daří se mu lépe organizovat čas.
- S postupem do vyšších ročníků ubývá množství předmětů a povinností, tím pádem přibývá volného času a studenti jej mohou věnovat svým zálibám, ke kterým může sport patřit.
- V případě, že se studium stává čím dál více náročnější, volný čas je tedy vzácnější, proto ho studenti chtějí trávit smysluplně a věnovat ho především pohybu.

- Během studia zjistili, že univerzita nabízí možnost sportovních hodin buď zdarma nebo za symbolickou cenu. Častokrát jde o sporty, ke kterým se člověk jen tak nedostane a oni si je mají možnost vyzkoušet.
- Ve vyšším ročníku pochopili, že jim pohyb prospívá fyzicky i psychicky. Pomáhá jim s odreagováním, učení jde pak rychleji, protáhnou si svaly a záda, která by je jinak po dlouhém sezení bolela.
- Studenti si také uvědomí, že se blíží čas definitivního rozhodnutí o jejich budoucím zaměstnání. K tomu, aby mohli získat vytouženou pozici nebo nejlepší možné místo, jim může pomoci také odpovídající fyzický vzhled, včetně kondičních a zdravotních dispozic jejich organismu.

Vzhledem k uvedeného výčtu je tedy možné obecné rčení, že četnost sportovní činnosti od adolescence s věkem klesá upravit tak, že četnost pohybové aktivity od mládežnického věku zpravidla klesá, nicméně výjimku může tvořit zejména období vysokoškolského studia, případně doba střední dospělosti i odchodu do důchodu (Valjent, 2010a).

2.2 Hra jako řízená pohybová aktivita

2.2.1 Charakteristika a význam her

Hra je mnohem starší než civilizace s kulturou a po velmi dlouhou dobu (mnohá tisíciletí) jí však nikdo nevěnoval nezvyklou pozornost. Patřila totiž k obyčejným, samozřejmým a všedním věcem života. Teprve v devatenáctém století se antropologové společně s národopisci začali hrou více zabírat, nicméně až ve stoletím dvacátém si hra vysloužila toužebně očekávanou pozornost (Zapletal, 1985).

Z pohledu psychologie byl zde shledán důležitý vývojový činitel a v psychiatrii velmi efektivní terapeutický účinek. Ze strany sociologie se zase zjistil důležitý fakt, že hra má významný podíl na začlenění jedince do společnosti a v pedagogice se veškeré hry, soutěže a závody mohou různorodě využít ve výchovném a vzdělávacím procesu (Zapletal, 1985).

Jak již bylo zmíněno, hra je pradávný fenomén a pohled na ni se měnil tak, jak se měnily podmínky života. Hra je považována za existenční formu činnosti, pomocí níž může člověk měnit sám sebe. Jelikož se hra realizuje z čistě svobodné vůle a rozhodnutí, předpokládá se tedy plné nasazení každého hráče. Jednotlivé fáze hry není možné plně předvídat, takže je hra založená na momentech překvapení, má rysy dobrodružství spojeného s objevováním a jedinci mají možnost překonávat sami sebe (Neuman et al., 2000).

Hru je možné definovat jako záměrnou, uvědoměle organizovanou pohybovou činnost dvou a více lidí v daném prostoru a čase. Je zde účelný a souvislý uzavřený děj, který je ohraničen bezpodmínečně dodržovanými pravidly, která byla předem domluvena. Hra je charakterizována zejména radostí, veselím, napětím, prožitkem, pohodou, možností uplatnění známých a již získaných dovedností nebo naopak naučení se dovednostem novým, vysokou motivovaností k aktivitě a velmi často také soutěživostí (Mazal, 2007).

Velice překvapivý a zvláštní je vztah hry k životní realitě. Přestože se hra od skutečného života v některých případech více v jiných méně odlišuje, vždy však něco ze života zrcadlí, napodobuje nebo modeluje. Jednou z největších a nesporných výhod her je poskytování bezpečného prostoru. Je zde místo pro aktivní učení, které může probíhat beze strachu ze selhání, dostává se plné svobody pro své chování a objevování různých nových souvislostí. Ve skutečném životě musí jedinci brát

v úvahu materiální a sociální důsledky svého chování, kdežto díky bezpečnému prostoru hry jsou účastníci právě před těmito dopady svého jednání chráněni a mohou tak mnohé pochopit a naučit se. Vzhledem k otevřenosti herních situací je poskytován velký prostor pro vidění věcí novými způsoby a jedinečná atmosféra podporuje získávání cenných zkušeností a zážitků, které mohou pomoci překonat ostych a strach. Také se zvyšuje sebevědomí a podporuje se kreativita s představivostí (Neuman et al., 2000).

Rozdíl mezi prací a hrou je v průběhu a motivaci, ale hlavně se odlišnost vyskytuje v samotné podstatě. Cíl práce je užitek, kdežto cílem hry je prožitek z prováděné činnosti. Daná aktivita nemá smysl pouze pro člověka samotného, ale i pro jeho spoluhráče. Hra je prováděna pro vlastní uspokojení a motivací není pouze výsledek, ale zejména činnost sama. Výsledek je prožitek a uspokojení, které ovlivňuje provádění dalších aktivit, a zároveň je působivým prostředkem výchovy. Formuje osobnost, je zde vědomostní efekt, zlepšuje sociální citění a začleňování do kolektivu, má pozitivní vliv na city, motorické schopnosti a dovednosti a také uvolňuje agresi (Mazal, 2007).

2.2.1 Rozdělení her dle různých autorů

Fontana (2010) rozděluje hry podle obsahu do čtyř kategorií, které na sebe postupně navazují. Jedná se o hry funkční, fiktivní, receptivní a konstruktivní. Funkční hra se vyznačuje nejjednoduššími dovednostmi, a to například tleskání, kopání, ťukání a různé jemnější pohyby ruky. Následuje hra fiktivní, která se vyznačuje fantazií či předstíráním. Dále nastupuje hra receptivní, která je založena na smyslovém vnímání jako poslouchání či sledování. Hra konstruktivní využívá pomůcek jako je písek, kostky, kamínky či šišky. K těmto čtyřem kategoriím však lze začlenit i pátou, konkrétně hru s pravidly, kterou charakterizují vymezené herní postupy.

Filozof a sociolog Roger Caillois vypracoval jedinečnou typologii her, která je rozdělena do čtyř kategorií podle druhů zážitků (Neuman, 2007; Sochorová, 2011):

- Agon – vychází ze zápasu a soupeření. Zahrnuje hry, jejichž hlavním rysem je soutěživost a cílem je zvítězit. Soutěž může být sama se sebou, s někým nebo

něčím či s přírodou. Tento typ her může mít negativní dopad v podobě zvýšeného násilí, lstivosti a touze po moci.

- Alea – hry založené na náhodě a štěstí, proto se nedají přímo ovlivnit. Nežádoucím výsledkem zde může být gamblerství, tedy chorobná závislost na hazardních hrách.
- Illinx neboli vertigo – hry postaveny na opojení, vzrušení, fyzickém prožitku, které mění vnímání, například točením, rychlostí, skoky případně virtuální realitou, po kterém následuje vychýlení z rovnováhy a závratě. U mládeže a dospělých však je však vyhledávání adrenalinových situací mnohdy spojená s požitím alkoholu či návykových látek.
- Mimikry – spočívají na principu nápodoby, předstíráním a her s pomocí fantazie nebo také maskování. Tyto aktivity je možné chápat také jako přípravu na život ve společnosti, ale zároveň mohou mít negativní dopad ve formě odcizování nebo schizofrenního chování.

Uvedené kategorie se často v životě prolínají. Mnohdy je soupeření propojené s náhodou, a zároveň může mít blízko i ke kreativitě a fantazii. Boj je také častokrát divadlem pro všechny ty, kdo se jej neúčastní (Neuman, 2007).

Čálek et al. (1990) ve své knize Zlatý fond her rozděluje pestrou škálu her do čtyř základních skupin. První kategorií jsou hry pohybové, ve kterých se využije zejména rychlost, síla, obratnost a vytrvalost. Další jsou hry zaměřené na intelektové dovednosti. Tyto hry trénují paměť, pozornost, smyslové vnímání, důvtip, vynalézavost, zjišťují úroveň vědomostí a rozšiřují je. Třetí skupinou jsou hry psychologické, které jsou určeny především k sebepoznání. A poslední kategorií jsou hry kombinované, jež jsou zaměřené na celou osobnost. Při těchto hrách se uplatní jak pohybové dovednosti, tak i intelekt, vůle a cit.

Na členění a třídění her většina autorů neshoduje. Každý si dělí hry po svém, většinou se však vychází z praktického využití her podle následujících hledisek (Neuman et al., 2000):

- Místo, prostředí a čas – hry v lese, na louce, ve vodě, v klubovně, v tělocvičně, ve městě, táborové, noční.
- Počet a uspořádání hráčů – hry pro jednotlivce, dvojice, menší skupinky, velké skupiny, týmy.

- Věk zúčastněných – děti předškolní, prvního stupně ZŠ, druhého stupně ZŠ, středoškoláci, studenti vysokých škol, dospělí.
- Formy a zaměření aktivity – hry soutěživé, společenské, kooperativní, simulační, poznávací, psychologické, didaktické, pohybové.
- Pomůcky a materiály – hry míčové, stolní, s lany, drobnými předměty, maskami, výtvarné.
- Charakter a doba aktivity – krátké, středně dlouhé, několikadenní, napínavé.
- Náročnost na přípravu – jednoduché bez přípravy, vyžadující krátkou přípravu, dlouhodobá příprava.

2.2.3 Hry a současní vysokoškolští studenti

Odborná literatura související s hrami se, až na výjimky, zaměřovala pouze na děti a mládež do patnácti let. Pro dospělé mívaly hry závan plýtvání drahocenným časem, nedůstojnosti, dokonce i dětinské pošetilosti. Až v roce 1976 vyšla v češtině první sbírka her určených pro dospělé. Autor knihy, Eduard Bakalář, jí dal příznačný název: *I dospělí si mohou hrát*. Přibližně v té době se myšlení začalo ubírat novým směrem. Psychologové, sociologové i lékaři dnes obhajují užitečnost a nesporný význam her pro dospělé. Futuristé věří, že hra bude mít v dohledné době ještě větší význam pro každého, bez ohledu na věk či pohlaví. Je to spojeno nejen s kratší pracovní dobou, než bylo dříve, a tím pádem s větším množstvím volného času, ale také se zvyšující se specializací a intenzitou práce. Hry jsou často i zrcadlem, ve kterých se sotva poznáváme. Mají tak silný emocionální dopad a staví nás do tak neobvyklých situací, že odhalují stránky naší osobnosti, které skoro ani neznáme nebo o nich dokonce ani nevíme (Čálek et al., 1990).

V případě vztahu vysokoškolské mládeže k pohybu je potřeba se zmínit o několik let používaném pojmu *flow*. Tento koncept poprvé popsal americký psycholog maďarského původu Mihaly Csikszentmihalyi, nicméně kořeny měl tento pojem již u Abrahama Maslowa. Pan Csikszentmihalyi popsal *flow* u umělců a následně u sportujících lidí, kteří se do pohybové činnosti dokáží ponořit takovým způsobem, že nevnímají čas kolem sebe a aktivitu provádějí bez viditelné námahy. Zároveň přitom

prožívají velmi příjemný pocit spontánního plynutí, tento pocit je možné přirovnat k unášivému proudu (Blažej et al., 2020; Valjent, 2010b).

Stav flow je velmi často spojován s uspokojováním potřeb a v případě sportu tím rozumíme uspokojování přirozené potřeby pohybu. Moderní výzkumy zabývající se sportem ve vztahu k flow v sobě zahrnují nejen profesionální, rekreační, individuální a kolektivní sporty, ale právě i prosté hry. Důležitost hry si uvědomuje také Jiří Kirchner, jakožto autor metodických publikací v oblasti psychologie sportu. Domnívá se, že právě hra umožňuje vytržení z denní rutiny, je spojená s něčím odlišným od každodenního života. Přestože má hra jasně daná pravidla, tak jsou hranice výkonu určeny jedincovými dispozicemi. Z tohoto důvodu nejsou pravidla žádnou překážkou pro zažití pocitu flow, naopak mohou paradoxně vytvářet prostor pro využití kreativity (Blažej et al., 2020).

Přestože nejčastějšími činnostmi, při nichž se jedinec do flow dostane, je uspokojování základních fyziologických potřeb (Blažej et al., 2020), tak Valjent (2010b) uvádí, že vysokoškolští studenti ve volném čase sportují nejen kvůli zdravotnímu hledisku, ale také právě kvůli možnosti prožití flow, kterého mají při studiu jinak pomálu. Sdělují, že preferují kolektivní sporty, kde se jim dostává sociálního uspokojení i flow. Mnozí při pohledu do minulosti uvádí, že tento pocit zažívali na dětských táborech při různých dobrodružných hrách. Při dotazu, zda by si někdy tyto hry chtěli znovu zahrát odpovídají převážně jednoznačně ano, potřebovali by k tomu však někoho, kdo by měl na starosti organizaci.

Fakt, že posluchači vysokých škol mají k hrám blízko je zřejmý právě v trávení jejich volného času. Pokud ho tráví sami, pak zejména mladí muži uvádí, že často hrají počítačové hry. V případě schůzky s přáteli je mnohdy čas tráven moderními společenskými hrami, ať již se jedná o bowling, kulečnick, paintball, či dokonce hry deskové (Valjent, 2010b).

2.3 Hry v přírodě

2.3.1 Charakteristika a význam her v přírodě

V českých zemích historický vývoj v turistice, sportech a výchově v přírodě v mnohém předznamenal současný poměrně rozsáhlý zájem o celou oblast aktivit v přírodě. S tímto velkým zájmem je možné spojit také vznik světově výjimečné katedry nesoucí název Sporty v přírodě, kde v průběhu let vznikly tři samostatné okruhy studijních programů. Tato katedra vznikla na Institutu tělesné výchovy a sportu, což byla naše první tělovýchovná škola (Neuman et al., 2000).

Vedle lyžování a vodních sportů se rozvinul program „Turistika, sporty a výchova v přírodě“, který obsahoval vybrané druhy turistiky, sporty v přírodě jako je cyklistika, horolezectví či orientační běh a nedílnou součástí byly hry a cvičení v přírodě včetně programů využívající aktivit v přírodě k výchovným cílům. Kladl se čím dále větší důraz na propojení nácviku dovedností a prožitku, herních prvků ve sportech a zařazování her do intenzivních celodenních programů (Neuman et al., 2000).

Hry, sporty nebo různá cvičení v přírodě reprezentují jistý komplex činností, které jsou neodmyslitelně propojeny s aktivním pohybem. Rozmanité aktivity v přírodě mají podíl na všestranně harmonickém rozvíjení člověka, vedou ke zlepšení fyzických a psychických vlastností. Významným důvodem je sblížení s přírodou, které vede k rozvoji morálních vlastností. Pobyt v přírodě je skvělý prostředek k aktivnímu odpočinku, celkové regeneraci organismu a také výrazným a důležitým doplňkem současného moderního života, který je veden převážně ve městech a sedavým způsobem. Pohybové aktivity a hry v přírodě jsou s možnou mírou modifikací určeny všem věkovým kategoriím, a proto jsou již mnoho let nedílnou součástí trávení volného času (Mareš, 2011).

Herní činnosti v přírodě patří do komplexu pohybových her a pojímají veškeré hry, které je možné v přírodním prostředí provozovat, a zároveň se neřadí k samostatným sportům. K hrám v přírodě patří zejména ty, u nichž je potřeba využití přírodního prostředí, může to být například členitý terén, který skýtá možnosti úkrytů, ale také přírodní překážky jako potok nebo spadlé kmeny. U jiných her je naopak potřeba rovné louky, vodního prostředí nebo využití přírodních materiálů jako jsou šišky, kameny či větve. K hrám v přírodě se však řadí i hry přenesené z tělocvičen nebo hřišť, které se následně v přírodním prostředí improvizují, modifikují a tím hry dostávají

opět zcela nový rozměr. Přesunem hry z tělocvičny do přírody se zvyšuje spontánnost, emotivnost a výchovné působení, což je jeden z nejdůležitějších znaků (Mareš, 2011).

Dalším významným rysem je budování respektu k přírodě. Při jakékoliv hře se působí více či méně rušivě, proto je nutné negativní vlivy co nejvíce omezit. Dodržovat pravidla ochrany přírody pro danou oblast, případně se předem domlouvat s majiteli pozemků. Vést účastníky k okamžitému úklidu pomůcek po skončení hry a šetrnému zacházení s přírodninami. V průběhu každé akce v přírodním prostředí je vhodné zařadit aktivity otevírající nové pohledy na přírodní svět a zároveň i takové činnosti, které směřují k ochraně přírody (Neuman et al., 2000; Neuman, 2007).

Hry v přírodě jsou často význačné tím, že se odehrávají v neupraveném terénu. Z tohoto důvodu by účastníci měli mít možnost seznámit se s danou oblastí, aby se předcházelo zbytečně nebezpečným situacím. Pokud se aktivita odehrává na místě, kde se nachází například strmé břehy u řeky, skály nebo železnice, je nutné hráče na tyto skutečnosti předem upozornit, případně je na daném místě nebo v plánu označit. Účastníci tak rozvíjejí svou pozornost a postřeh nejen při hře samotné, ale i vnímáním okolního prostředí. Oproti tělocvičně příroda nabízí stimulaci mnoha smyslů a mohou se projevit dosud neobjevené vlohy (Neuman et al., 2000).

Hráči mají také možnost se naučit základním pravidlům bezpečnosti v přírodě, umět vyhodnotit situaci či dbát na adekvátní oblečení a obutí. Dobrodružné hry se konají také právě proto, aby se v rámci herního prostředí učili mnohá rizika překonat a bezpečně zvládnout (Neuman, 2007).

2.3.2 Rozdělení her v přírodě dle různých autorů

Možností rozdělení her je celá řada, lze je členit podle místa konání, věku, ročního období, denní doby, účelu nebo podle toho, co rozvíjejí (Kirchner et al., 2005).

Zapletal (1985) ve své Velké encyklopedii her s podtitulem Hry v přírodě dělí hry do čtyř velkých skupiny – hry na louce, hry v lese, hry ve zvláštním prostředí a dlouhodobé hry. Kromě dlouhodobých her jsou skupiny následně děleny do menších oddílů. Hry na louce v době skrývají například hry bez pomůcek, s míčem či šátkem. Hry v lese se mimo jiné dělí na běžecké, orientační, bojové nebo didaktické. U her ve zvláštním prostředí je již podle názvu možné odhadnout rozdělení na hry v dopravních prostředcích, v noční přírodě, ve vodě či na sněhu.

Oproti tomuto dělení podle místa Neuman (2007) své hry v knize Dobrodružné hry a cvičení v přírodě rozděluje podle účelu. Jedná se o hry seznamovací, zahřívací a kontaktní, hrátky a zábavné soustředění, hry na důvěru, iniciativní a týmové hry, hry na rozvoj komunikace a spolupráce, ekohry, závěrečné hry a rituály a poslední skupinou jsou hry pro reflexi a závěrečné hodnocení.

Kirchner et al. (2005) v knize Kondiční hry a cvičení v přírodě zase své hry prvotně dělí podle toho, co rozvíjejí, respektive v závislosti na teorii sportovního tréninku. Hry jsou tedy rozčleněny dle pohybových schopností rozvíjející rychlost, sílu, vytrvalost a koordinaci. Sekundárně se hry dělí podle prostředí u každé kategorie stejně, tedy na hry na louce a rovném prostranství, v lese, u vody, ve vodě, na vodě a v zimní přírodě.

2.3.3 Seznam her v přírodě

Soupis rozmanitých her v přírodě z nejznámějších publikací zabývajících se danou tematikou. Následně je v syntetické části z tohoto seznamu sestaven zásobník obsahující dvacet vhodných her v přírodě pro vysokoškolské studenty.

- Pamatovaná – po lese se rozmístí třicet různých předmětů, hráči se na určitý čas vpustí do prostoru a jejich úkolem je předměty nalézt, co nejvíce si jich zapamatovat a následně napsat (Novotný, 2010).
- Vysoké břevno – mezi dva stromy se v takové výšce, aby na něj žádný účastník ze země nedosáhl, připevní pevné břevno. Hráči se rozdělí do dvou družstev, které budou soutěžit postupně. Cílem je, aby celé družstvo vrchem překonalo břevno v co nejrychlejší čas (Kirchner et al., 2005).
- Pexeso – na rovném místě se vyskládají kartičky pexesa a hráči se rozdělí do dvou družstev. Po jednom běhají k pexesu, otočí jednu kartičku a zapamatují si ji. Až si budou myslet, že ví, kde je dvojice, chytnou se dva hráči z jednoho týmu za ruce, k pexesu běží spolu a každý otočí jednu kartičku. Pokud je dvojice správná, vezmou si ji, když ne, běží trestnou trať (Instruktoři Brno, 2007).
- Čertovská honička – hráči si za kalhoty zastrčí šátek, každý se snaží získat co nejvíce „ocásků“ druhých, a zároveň uchránit svůj – kdo ho ztratí, vypadává (Pokorný, 2019).

- Pahorek – hráči se rozdělí do stejně početných týmů a v obtížném terénu se vyznačí okruh, start a cíl je na stejném místě. Každý tým dostane adekvátně těžké břemeno, které co nejrychleji musí okruhem pronést každý sám. Pro dospělého jedince se doporučuje břemeno, které má cca jednu třetinu hmotnosti nejlehčího člena týmu (Čálek et al., 1990).
- Topografické značky – vytvoří se kartičky s topografickými značkami a jejich názvy. Buď se umístí na okraj lesa a účastníci mají za úkol si jich ve stanoveném čase zapamatovat co nejvíce, nebo se vyznačí trať a značky se umístí v její délce. Úkolem je proběhnout trať co nejrychleji, a zároveň najít a zapamatovat si značek co nejvíce (Zapletal, 1985).
- Dopravní zácpa – na zem se vyznačí tolik hracích ploch, kolik je hráčů, musí jich však být sudý počet a plocha uprostřed se nechá volná. Cílem je, aby si skupiny mezi sebou vyměnily místa při zachování pravidel, že se smí postupovat jen směrem vpřed, udělat jen jeden krok a „přeskočit“ je možné jen hráče z druhé skupiny (Neuman, 2007).
- Na molekuly – hráči se volně pohybují po prostoru, vedoucí zvolí číslo a účastníci podle něj utvoří skupinky. Kdo zůstane sám nebo je ve špatném počtu, vypadává (Mazal, 1993).
- Bludiště – na zemi se vyznačí mřížka šest krát osm čtverců a vedoucí má na papíru nakreslenou stejnou mřížku s vyznačenou trasou. První hráč má roli průzkumníka, který zkouší najít cestu, při vstupu na špatné pole řekne vedoucí slovo „omyl“ a hráč se musí vrátit o pole zpět. Až úspěšně bludištěm projde, je na řadě zbytek hráčů, kdo však šlápne na špatné pole, vypadává (Vecheta, 2009).
- Vyzvedávaná – ve vyznačeném prostoru se rozmístí všichni hráči a ten, který je vyzvednut jiným hráčem tak, že se žádnou částí nedotýká země, vypadává. Vítězem se stává hráč, který zůstane jako poslední (Kirchner et al., 2005).
- Na středověk – na rovném místě se vyznačí hrací plochy označující „krále, šlechtu, měšťany a sedláky“, počet míst je variabilní podle počtu hráčů, pouze král bude vždy jen jeden. Na povel hráči vyběhnou a snaží se získat co nejlepší místo na společenském žebříčku. Až jsou všechna místa obsazena, začne se přihrávat míčem, pokud někdo míč upustí, musí pro něj dojít a v ten moment se ostatní

hráči mohou pokusit získat jeho místo, je-li lepší. Vedoucí může kdykoliv zvolat slovo „revoluce“, a tím dojde k hromadnému přeskupení pozic (Zapletal, 1985).

- Chytaná do kruhu – tři hráči se chytí za ruce a snaží se dalšího chytit tím, že kolem něj uzavřou kruh. Chycený se k nim přidá a pokračuje se ve hře. Řetěz se nesmí roztrhnout (Hondlík et al., 1992).
- Čísla na stromech – stromy se označí čísly 1–6, vzdálenost odpovídá fyzické zdatnosti účastníků. Hráči se rozdělí do dvou družstev, která budou závodit postupně. První družstvo se postaví na startovní čáru a na povel vybíhá první hráč, který se stačí co nejrychleji postupně oběhnout všechny označené stromy a vždy se čísla dotknout, následně vybíhá druhá hráč atd. Čas se sčítá celému týmu a vyhrává rychlejší družstvo (Novotný, 2010).
- Gordický uzel – hráči vytvoří těsný kruh tak, aby se dotýkali ramen, zavřou oči a postupně předpaží ruce a uchopí ruku náhodného spoluhráče. Následně otevřou oči a jejich cílem je se rozmotat do kruhu bez vzájemného rozpojení (Neuman, 2007).
- Mravenci – v lese se vyznačí herní území a rozdělí se na poloviny, hráči se rozdělí do dvou družstev a dají si za pas šátek. Oba týmy si na své polovině ukryjí vlajku. Nepřátelé na vlastním území je možné zajmout vytažením jejich šátku, spoluhráči je následně mohou osvobodit. Cílem hry je získat soupeřovu vlajku (Vecheta, 2009).
- Vylučovací závod v kruhu – hráči se postaví do kruhu, který velikostně odpovídá jejich zdatnosti a na povel se snaží doběhnout hráče před sebou a dotykem ho vyřadit (Mazal, 1993).
- Počítám s tvou pomocí – hráči zavřou oči a vedoucí jim na čelo přilepí papírek s číslem. Následně je jejich úkol bez mluvení vytvořit trojice tak, aby součet všech tří čísel dával hodnotu sto (Neuman, 2007).
- Žáby a čáp – na zemi se pomocí provazu vytvoří kruh, který značí rybník a v něm jsou žáby. Jeden hráč – čáp – chodí kolem a snaží se hráče žáby z rybníka vytáhnout (Hondlík et al., 1992).
- Boj čísel – všichni hráči obdrží papír s tužkou, na čelo nebo hrud' si připevní kartičku s trojčiferným číslem a rozmístí se v lese ve vyznačeném území. Cílem je si

zapsat co nejvíce čísel ostatních hráčů a snažit se, aby jeho vlastní číslo přečetlo hráčů co možná nejméně (Zapletal, 1985).

- Poznávaná – hráči utvoří kruh, jeden se postaví doprostřed a zaváže se mu oči. Následně se několikrát otočí kolem své osy a vyjde hledat své spoluhráče. Až na někoho narazí, snaží se ho podle hmatu poznat (Novotný, 2010).
- Maratón se svíčkou – hráči se rozdělí do družstev a každý tým dostane zapálenou svíčku, která bude plnit úlohu štafetového kolíku. Na povel vybíhají první členové týmů a zdolávají vytyčenou trať, která může obsahovat i úsek ve vodě, kde se musí plavat. Pokud svíčka zhasne, dotyčný se musí vrátit zpět na start, zapálit si ji a cestu znovu opakovat (Čálek et al., 1990).
- Tanec na kládě – hráči se v libovolném pořadí postaví na spadlý kmen stromu a následně mají za úkol se přeskupit podle zadání bez dotyku země. Seřazení může být např. abecedně podle jména či místa bydliště nebo podle data narození (Neuman, 2007).
- Limeriky – na stromy se připevní limeriky, hráči se rozdělí do družstev a domluví se na pozicích. Část hráčů se bude učit limeriku přímo ze stromů, následně ji naučí svého spoluhráče a ten ji poté musí přeříkat vedoucímu (Vecheta, 2009).
- Souboj hadů – hráči utvoří stejně početné zástupy po šesti, první hráč v zástupu představuje hlavu hada, poslední ocas. Na povel se hlava snaží dotknout ocasu jiného hada, a tím ho vyřadit ze hry (Mazal, 1993).
- Slepí proti vidoucím – vyznačí se herní plocha, ne však příliš velká a účastníci se rozdělí na dvě družstva. Jedni si zavážou oči šátkem a snaží se pochyťat druhé. Vidoucí hráči na sebe minimálně jednou za deset sekund musí upozornit tlesknutím (Zapletal, 1985).
- Stání na kůlu – každý hráč dostane kolík, který si zatluče do země. Na povel se všichni na svůj kolík postaví na jednu nohu, druhá je ve vzduchu. Vyměnit si nohy je možné pouze přeskokem. Vítěz je ten, kdo vydrží stát nejdéle (Kirchner et al., 2005).
- Kohoutí zápasy – dva hráči se postaví proti sobě na jednu nohu, ruce zkříží na prsa a snaží se toho druhého vrážením přinutit došlápnout na obě nohy (Hondlík et al., 1992).

- Lidské pexeso – dva hráči odejdou stranou a zbylí se rozdělí do dvojic. Každá dvojice si vymyslí určitý pohyb a následně se rozmístí do prostoru. Hráči, kteří předtím stáli stranou hledají dvojice patřící k sobě jako při normálním pexesu (Novotný, 2010).
- Siamská dvojčata – hráči se rozdělí do dvojic, postaví vedle sebe a sváží se jim vnitřní nohy tak, aby se museli pohybovat současně. Následně absolvují vytyčenou trať s překážkami. Může závodit každá dvojice sama nebo se vytvoří družstva a závod bude štafetový (Neuman, 2007).
- Mlýny – na rovné ploše se vytvoří hrací pole a hráči se rozdělí do dvou týmů minimálně po šesti. Hra má tři fáze nazvané „strategie, tah a vyhodnocení“ a hraje se obdobně jako desková hra „mlýny“ (Instruktoři Brno, 2007).
- Veselá jednoruká honička – vybraný hráč chytač honí ostatní a koho se dotkne, musí si dané místo rukou držet, po třetím chycení se stejný hráč již nemá čím držet, takže vypadává (Pokorný, 2019).
- Na čísla – hráči se rozdělí do dvou stejně početných družstev, posadí se každý na svou koncovou čáru vytyčeného území a rozdělí si mezi sebou čísla podle toho, kolik jich je. Vedoucí vždy zvolá jedno číslo, např. osm a na ten povel se zvedne celé družstvo. Osmičky běží přes celou plochu až za druhou koncovou čáru a ostatní hráči se mezitím mohou rozmístit po poli, aby překáželi vracejícímu se protivníkovi, nesmí ho však nijak fyzicky chytat. Bod získává družstvo, které bude jako první znovu celé sedět na své koncové čáře (Zapletal, 1985).
- Slepý čtverec – hráčům se zaváží oči a jednomu hráči se do ruky vloží konec lana z hromady. Účastníci ho musí nejdříve rozmotat, všichni se ho chytit, následně z něj vytvořit čtverec a položit ho na zem (Vecheta, 2009).
- Na hada – hráči utvoří zástup a chytí se v pase, první hráč představuje hlavu, poslední ocas. Hlava se snaží chytit ocas, když se jí to podaří, hráč se přesune na konec a hra se opakuje (Hondlík et al. 1992).
- Skákaná – hráči se rozdělí do dvou družstev a v zástupu se postaví na startovní čáru. První hráč skočí snožmo a v místě dopadu pokračuje dalším skokem druhý hráč. Vítězí družstvo, které doskáče dále (Novotný, 2010).

- Bandiera – hráči se rozdělí do dvou týmů, postaví se každý na konec vyznačeného obdélníkového území a doprostřed se umístí šátek. Účastníci si podle svého počtu mezi sebou rozdělí čísla a vedoucí vždy jedno zvolá. Hráči s daným číslem z obou týmů vyběhnou a snaží se donést šátek ke svému týmu, aniž by byl přitom chycen protivníkem (Neuman, 2007).
- Angličané proti Skotům – v lese se vymezí hrací plocha, rozdělí se na poloviny a na obě strany se umístí stejný počet předmětů. Hráči se rozdělí na dvě družstva a každé obsadí jednu polovinu. Cílem je přenést co nejvíce věcí z nepřátelského území a nenechat se zajmout (Zapletal, 1985).
- Překroč čáru – hráči se rozdělí na poloviny a mezi ně se na zem položí lano. Každému týmu zvlášť se sdělí stejná instrukce, že jejich cílem je dostat druhou skupinu na jejich polovinu. Následné řešení úkolu je na hráčích (Vecheta, 2009).
- Červení a bílí – jedno družstvo označeno jako červení, druzí jako bílí. Na povel např. „červení“ vystartují z předem určených poloh a červení se snaží chytit bílé, kteří běží za koncovou čáru. Kdo je chycen, stává se členem druhého týmu (Mazal, 1993).
- Bezruká štafeta – hráči se rozdělí do družstev po 6–10 hráčích, postaví se do zástupu, před který se na zem položí předmět. Cílem každého družstva je si daný předmět postupně předávat, nesmí se však používat ruce (Neuman, 2007).
- Živá abeceda – hráči se rozdělí do dvou družstev a jedno družstvo se tajně domluví na slovu s předem stanoveným počtem písmen a následně ho sdělí dvěma členům z opačného týmu. Ti mají za úkol svým spoluhráčům pomocí svých těl slovo písmeno po písmeni předvést bez jakékoli verbální či neverbální komunikace (Čálek et al. 1990).
- Šifrovaný dopis – připraví se text, který se zašifruje pomocí záměny písmen a kartičky s jednotlivými písmeny, kde je napsáno písmeno původní i nové. Kartičky se roznesou v lese ve vyznačeném území a hráči se rozdělí do třech družstev. První tým se rozmístí po hrací ploše, druhé dva týmy obdrží zašifrovaný dopis, následně po území hledají kartičky s písmeny, které si musí zapamatovat a snaží se tak rozluštit dopis. První tým zbylé dva v poli chytá, a tím je posílá na trestnou trať (Zapletal, 1985).

- Pavučina – mezi dva stromy se pomocí lan a provazů vytvoří síť alespoň půl metru nad zemí. Hráči se musí dostat skrz pavučinu, každé oko smí využít jen jednou a žádného lana se nemohou dotknout (Vecheta, 2009).
- Ztracená čísla – v lese se rozmístí čísla ve dvou barvách, hráči se rozdělí do dvou družstev a každému je přidělena jedna barva. První členové obou týmů vyrazí naráz a každý se snaží co nejrychleji nalézt své číslo jedna, až přiběhne zpět ke skupině, vyrazí hráč s číslem dvě (Neuman, 2007).
- Nemocnice – jeden hráč je vybrán jako „bacil“, koho se dotkne, musí si lehnout a zvednout všechny čtyři končetiny. Pomoci mu mohou čtyři hráči, kteří ho odnesou na okraj hrací plochy označené jako nemocnice (Novotný, 2010).
- Obruče, hýbejte se – hráči se rozdělí na dvě stejně početné skupiny, ve které se chytí za ruce a první obdrží obruč. Cílem je co nejrychleji dostat obruč od prvního hráče k poslednímu bez rozpojení se (Kirchner et al., 2005).
- Ruce – hráči se rozdělí do stejně početných, nanejvýše šestičlenných týmů. Na pokyn vybíhá z každého družstva první hráč a běží vyznačenou trasou, v jejímž průběhu je několik zastávek zaměřených na šikovnost rukou. Postavit věž z kostek, spojit do řetězu kancelářské sponky, poskládat v krabici zápalky vedle sebe, navléknout nitě do jehel atd. Po splnění všech úkolů a návratu z trati vybíhá další hráč (Čálek et al., 1990).
- Výbušnina – tři hráči se chytí za ruce a představují výbušninu. Úkolem ostatních hráčů je tuto výbušninu přenést přes určené území bez toho, aniž by se někdo z trojice dotknul země nebo přerušil spojení (Neuman, 2007).
- Oblékačí závody – na stometrové vytyčené trati v určených místech všichni účastníci položí svou čepici, mikinu, dlouhé kalhoty, boty a ponožky, startovat budou na boso v kraťasech a tričku. Na povel vyrazí všichni naráz a vítězem se stává ten, kdo první proběhne do cíle úplně oblečený se zavázanými botami (Zapletal, 1985).
- Klávesnice – pomocí lana se vytvoří kruh a do něj se umístí kartičky s čísly 1–30. Hráči na povel doběhnou ke kruhu a snaží se co nejrychleji postupně dotknout všech čísel, vždy se však v kruhu smí nacházet pouze jedna končetina (Vecheta, 2009).

3 Metodologie

3.1 Cíl, úkoly a předmět práce

3.1.1 Cíl práce

Cílem práce je sestavení zásobníku vybraných her v přírodě pro posluchače vysokých škol a následně ověření jeho proveditelnosti v praxi u výběrového souboru.

3.1.2 Úkoly práce

- Obsahová analýza relevantní literatury a dalších zdrojů.
- Sestavení zásobníku her v přírodě.
- Zajištění výběrového souboru.
- Ověření proveditelnosti.
- Utřídění a vyhodnocení získaných dat.
- Vytvoření závěru práce.

3.1.3 Předmět práce

Z obsahového hlediska se jedná o vytvoření přehledu vybraných her v přírodě, kde se přírodou rozumí prostory lesa a louky. Tento soubor her je určen pro studenty vysokých škol k využití v jejich volném času v období jara, léta a podzimu. Jako výběrový soubor sloužící k otestování funkčnosti zásobníku her byli vybráni posluchači oboru Učitelství pro 2. stupeň základních škol se specializací tělesná výchova PF JU a posluchačky oboru Učitelství pro 1. stupeň základních škol PF JU.

3.2 Použité metody práce

V této diplomové práci byla ke zpracování teoretické části využita metoda obsahové analýzy zaměřená na relevantní literaturu zabývající se vztahem vysokoškolských studentů k pohybu a hrám, dále celkovou důležitostí a významem pohybu, hry jako řízené pohybové aktivity a také přínosem her v přírodě. Metoda obsahové analýzy byla využita z důvodu obvyklého postupu od celku k částem, kdy díky podrobnému seznámení s jednotlivými komponentami umožňuje kvalitněji porozumět zkoumanému předmětu jakožto celku (Ochrana, 2019; Synek, Sedláčková, & Vávrová, 2007).

Pro ověření zásobníku her v přírodě byla využita metoda pozorování, což je cílené, plánované a systematické sledování a vnímání skutečností. Tato metoda byla vybrána, protože je možné ji uplatnit v přirozených podmínkách, nenarušuje průběh jevů, komplexně zachycuje proces, a zároveň umožňuje zaměření pozornosti na jednotlivé podrobnosti, které odpovídají cíli pozorování. Je velmi důležité udržení zaměřenosti právě na zkoumaný cíl a použití pouze u poměrně málopočetných skupin. Z tohoto důvodu byly skupiny při mém pozorování složené maximálně z šestnácti členů. Výsledkem pozorování je pak nejen popis skutečností, ale i jejich vysvětlení (Synek, Sedláčková, & Vávrová, 2007, Štumbauer, 1990). Jako výběrový soubor sloužící k otestování funkčnosti zásobníku her byli vybráni studenti oboru Učitelství pro 2. stupeň základních škol se specializací tělesná výchova PF JU a posluchačky oboru Učitelství pro 1. stupeň základních škol PF JU. V průběhu her, které jsem pozorovala, měli studenti viditelně nasazená čísla kvůli GDPR (ochraně osobních údajů) a snazší identifikaci, která mi umožnila si zapisovat zásadní poznámky k jednotlivým účastníkům. Tyto poznatky byly následně převedeny do předem připraveného záznamového archu vytvořeného pomocí programu Microsoft Excel. Záznamový arch obsahuje pět pozorovaných aspektů – pochopení pravidel, aktivní zapojení, hravý styl, sportovní styl a strategické přemýšlení. Pokud student dané kritérium splňoval, byla k jeho číslu do archu zaznamenána 1, pokud nesplňoval, zapsala se 0. Pochopení pravidel označuje, zda studenti pravidla pochopili správně ihned po vysvětlení, nebylo jim nic nejasné a ani neměli žádné doplňující otázky. Aktivní zapojení určuje akční zapojení po celou dobu hry. Do hravého stylu spadá veselý projev, nepotřebnost soutěžit a pohodová atmosféra v průběhu hry s cílem si hru hlavně užít a pobavit se. Sportovní styl je naopak určen potřebou a touhou vítězit, vzájemným povzbuzováním k vyšší výkonnosti, soutěživou atmosférou a hra je brána mnohem vážněji. Strategické přemýšlení představuje přemýšlivost a snahu vymyslet co nejlepší možnou taktiku a inovovat ji.

Při vyhodnocování pozorování ze záznamových archů byla využita metoda komparativní, v rámci které se porovnávají výsledky několika pozorování. Srovnávání je možné charakterizovat jakožto vysvětlení podobností, shod či rozdílů (Štumbauer, 1990). V mém případě se jednalo o porovnávání jevů u stejných her mezi studenty

oboru Učitelství pro 2. stupeň základních škol se specializací tělesná výchova PF JU a posluchačkami oboru Učitelství pro 1. stupeň základních škol PF JU.

Dále byla použita metoda syntézy, která propojuje získané poznatky v jednotný celek. Pozorují se vzájemně významné souvislosti mezi dílčími částmi zkoumaného předmětu, což umožňuje kvalitnější poznání předmětu jakožto celku. Záměrem syntézy je spojení nabytých znalostí do nového, logicky uceleného sdělení o zkoumaném předmětu (Ochrana, 2019; Štumbauer, 1990), což mi umožnilo zhotovit zásobník her v přírodě vhodný pro vysokoškolské studenty, a zároveň vytvořit závěr celé diplomové práce.

4 Syntetická část práce

4.1 Zásobník her v přírodě

Pexeso

Cíl hry: rozvoj paměti, komunikace a týmové spolupráce.

Pomůcky: pexeso, v případě potřeby kamínky na zatížení kartiček, fáborky z krepového papíru.

Popis hry: na rovné místo se na přeskáčku vyskládají kartičky pexesa rubem nahoru. Na jiném místě mají družstva depo, vždy několik metrů od sebe. Dále se pomocí fáborek z krepového papíru vytyčí trestný okruh. Vzdálenost trestného okruhu by měla být alespoň taková, jako je distance pexesa od depa, lépe o něco delší. Hráči běhají z depa k pexesu a jejich cílem je získání co největšího množství dvojic stejných kartiček pexesa (Instruktoři Brno, 2007).

Před začátkem hry mohou týmy dostat čas na vymyšlení strategie, v průběhu hry se však nesmí používat tužka ani papír. V každém depu musí vždy zůstat minimálně jeden hráč, zároveň se však v běhání k pexesu musí hráči pravidelně střídat. Při jednom běhu smí každý hráč otočit pouze jednu kartičku a to tak, aby nikdo jiný neviděl, jaký obrázek na kartičce je. Ani protivník, ale ani spoluhráč (Instruktoři Brno, 2007).

V případě, že si družstvo již dostatečně zmapovalo pexeso a chce získat dvojici, musí se dva hráči chytit za ruce a běžet k pexesu společně. Každý otočí jednu kartičku a vzájemně si je ukáží; pokud se obrázky na kartičkách shodují, dvojici získávají a běží zpátky do depa. V případě, že se obrázky neshodují, hráči spolu ruku v ruce běží trestné kolečko. Jestliže dvojice hráčů přiběhne pro pár kartiček, který tam již ale není, mají na výběr ze dvou možností. Buď bez otočení kartiček běží zpátky do depa nebo mohou otočit náhodné kartičky, ale když se obrázky neshodují, běží trestnou trať (Instruktoři Brno, 2007).

Na dráze spolu hráči nesmějí nijak komunikovat, a to platí i pro hráče, kteří spolu běží ve dvojici. Jediné místo, kde se smí soutěžící domlouvat, je depo. Lze však hru ztížit tím, že v jejím průběhu není možné mluvit ani v depu, tudíž vše záleží na strategii domluvené před zahájením celé hry (Instruktoři Brno, 2007).

Hra končí momentem vysbírání všech kartiček pexesa a vítězem se stává družstvo, které získalo nejvíce dvojic (Instruktoři Brno, 2007).

Bludiště

Cíl hry: hledání řešení obtížných situací, rozvoj komunikace a paměti.

Pomůcky: plánec cesty, tužka, stopky a materiál na vytvoření mřížky. (Pokud budeme hru realizovat na místě, kde je možné využití asfaltu, nejlepší na nakreslení mřížky je křída. Pro hru na travnaté ploše je nejideálnější plachta/prostěradlo s již předkreslenou mřížkou. V lese, kde je hlinitý podklad, je možné mřížku vyrýt spadlou větví do země.)

Popis hry: připraví se nebo nakreslí mřížka o velikosti cca šest krát osm čtverců, zároveň by velikost jednotlivých čtverců měla odpovídat prostoru, ve kterém může hráč pohodlně stát oběma nohama vedle sebe. Tato mřížka vyznačuje bludiště a úkolem účastníků je jím projít jeden po druhém bez předem známé správné cesty. Velikost celého bludiště a komplikovanost cesty je možné libovolně uzpůsobovat (Vecheta, 2009).

Skupina si zvolí jedince, který do bludiště vstoupí jako první a cestu bude procházet metodou pokus-omyl. Vedoucí má správnou cestu nakreslenou ve svém plánu. Při vstupu hráče na správné pole vedoucí mlčí. V případě vstupu na špatné pole tuto skutečnost oznámí například slovem „omyl“, písknutím nebo jakýmkoliv jiným signálem. Hráč je nucen se po stoupnutí na špatné pole vrátit na začátek bludiště a procházet ho znovu po paměti do místa, kde skončil. Následně opět pokračuje metodou pokus-omyl. Takto se celá situace opakuje do té doby, dokud tento první hráč úspěšně neprojde celým bludištěm. Následně prochází bludištěm po jednom zbytek týmu již plně po paměti a zcela bez mluvení. Hráči si nemohou dělat jakékoliv poznámky či pomocné značky (Vecheta, 2009).

Pokud účastník nenalezne správnou cestu, naskýtá se více možných variant. Buď se celá hra stopuje a za šlápnutí na špatné pole je časová penalizace nebo je na hru předem stanovený časový limit, a tudíž se všichni mohou splést kolikrát chtějí, když úkol v určeném čase stihnou. Třetí varianta je rozdělení hráčů do více týmů, které soupeří o nejlepší čas nebo o největší počet úspěšně prošlých hráčů (jedinci, kteří při svém průchodu bludištěm šlápnou vedle, vypadnou). U bludiště se samozřejmě vždy nachází pouze jedna skupina, aby konkurenční tým nebyl zvýhodněný znalostí trasy. Všechna družstva procházejí vždy stejným bludištěm, aby některé nebylo handicapováno náročnější trasou (Vecheta, 2009).

Gordický uzel

Cíl hry: odblokování skupiny, trénink kooperace, obratnosti, tvořivého přístupu, komunikace a týmové spolupráce.

Pomůcky: žádné.

Popis hry: hráči vytvoří těsný kruh tak, aby se vzájemně dotýkali rameny. Následně natáhnou levou či pravou paži (všichni však stejnou) a uchopí za ruku některého ze svých spoluhráčů, nesmí to ale být jejich soused zprava ani zleva. Poté hráči zavřou oči, předpaží i druhou paži a poslepu se snaží chytit něčí ruku. Když jsou všechny ruce spojeny, hráči mohou otevřít oči a jejich úkolem je uzel rozplést tak, aby vznikl kruh (Neuman, 2007).

V průběhu rozuzlování není samozřejmě možné se rozpojit, ale je povoleno drobně měnit držení rukou. Nicméně musí nepřetržitě docházet k neustálému kontaktu a nelze změnit základní postavení (Neuman, 2007).

Pokud jsou veškeré pokusy o rozpletení uzlu neúspěšné, určí si skupina jedno spojení, o kterém si myslí, že je pro rozpletení klíčové, a to mohou rozpustit. V takovém případě se pak dále nerozmotávají do kruhu, ale do řady (Neuman, 2007).

Hra končí v momentě, kdy se účastníkům podaří rozvinout kruh, případně více kruhů (platí i postavení zády do středu kruhu) nebo řada (Neuman, 2007).

Při úvodním vzájemném spojování rukou je možné mít zavřené oči hned od začátku nebo také natáhnout obě paže zároveň. Vedoucí by však měl dohlížet na to, aby se hráči nechytali pouze se svými sousedy, rozplétání by pak bylo příliš jednoduché. Dále je hru samozřejmě možné ztížit zákazem mluvení, hráči se tak musí domlouvat výhradně neverbálně (Neuman, 2007).

Boj čísel

Cíl hry: nácvik pozornosti, taktiky a obratnosti.

Pomůcky: kartičky s čísly, špendlíky nebo izolepa, tužky, papíry, fáborky z krepového papíru.

Popis hry: na kartičky se čitelně napíše různá trojčíselná čísla, neměla by být po sobě jdoucí, aby se čísla nemohla příliš odhadovat. Velikost kartiček se odvíjí od rozhodnutí, zda se hráčům budou připevňovat na čelo nebo na hrud'. Pomocí fáborků z krepového papíru se vyznačí úsek lesa, který bude sloužit jako hrací plocha. Mělo by se v něm nacházet dostatek možností k úkrytu – stromy, houštiny atd. Velikost herního území by měla odpovídat množství účastníků (Zapletal, 1985).

Každý hráč si vylosuje jednu kartičku s trojčíselným číslem a dostane materiál k jejímu připevnění, dále obdrží tužku a papír. Následně jsou hráči vypuštěni do lesa a až se každý ocitne sám, připevní si své číslo. Cílem je přečíst a zapsat si co nejvíce čísel svých soupeřů, ale zároveň se krýt takovým způsobem, aby jeho vlastní číslo přečetlo co nejméně jiných hráčů. Krýt svou kartičku s číslem je možné otočením zády k soupeři, přitisknutím ke stromu, lehnutím do trávy a dalšími podobnými způsoby. V žádném případě si hráči svá čísla nesmějí zakrývat rukama nebo částmi oděvů (Zapletal, 1985).

Po uplynutí herní doby si hráči sejmou a schovají své kartičky s čísly. Vyhodnocení proběhne následujícím způsobem – od výsledného počtu cizích čísel, které daný hráč správně přečetl a zapsal, se odečte počet hráčů, kteří přečetli jeho vlastní číslo. Ten, komu vyjde největší kladný rozdíl, se stane vítězem (Zapletal, 1985).

Limeriky

Cíl hry: cvičení paměti, strategie, komunikace a týmová spolupráce.

Pomůcky: vytištěné nebo napsané limeriky, materiál k jejich upevnění (izolepa, špendlíky), kužely.

Popis hry: limeriky se jednotlivě upevní na stromy zhruba ve výši očí, o třicet až padesát metrů dále se pomocí kuželů určí stanoviště „učení“ a alespoň dalších třicet metrů bude vzdálené stanoviště „zkoušení“. Jednotlivá družstva mají za úkol naučit se co největší počet básní a následně se z nich nechat vyzkoušet podle následujících pravidel. První člen družstva se naučí limeriku přímo ze stromu, až ji bude znát z paměti, poběží na stanoviště „učení“ a zde báseň naučí druhého člena týmu bez pomoci jakýchkoliv záznamových pomůcek (tužky, klacíky, psaní na zem). Až si druhý hráč bude jist, že limeriku správně umí, běží do stanoviště „zkoušení“ a zde ji odříká vedoucímu. Pokud báseň odříká bez chyby, tým získává bod. V případě, že zkoušený udělá chybu, vedoucí mu to sdělí, avšak bez bližšího určení, kde chybu udělal. Účastník se tak musí vrátit na stanoviště „učení“ a nechat si báseň od prvního hráče oživit, případně se jí doučit (Vecheta, 2009).

Je variabilní, jestli si hráči na začátku musí určit role, které budou po celou dobu hry dodržovat nebo zda si jednotlivé posty v průběhu hry libovolně zamění. Hru je možné ztížit přidáním ještě jednoho „učícího“ postu (Vecheta, 2009).

Hra je u konce v momentě, kdy jeden tým úspěšně odříká všechny pověšené limeriky nebo po vypršení stanoveného časového limitu, a tudíž se vítězem stane družstvo, které do té doby stihlo přednést nejvíce správných básní (Vecheta, 2009).

Mlýny

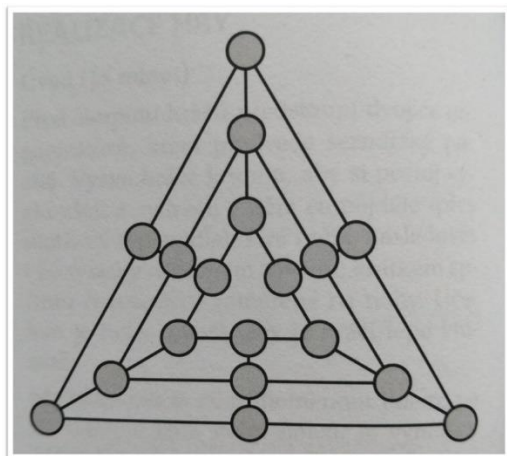
Cíl hry: rozvoj strategického myšlení a rychlé komunikace v týmu.

Pomůcky: plánec hřiště, stopky, píšťalka, lana, mety (kužely), barevné rozlišení pro družstva (šátky, „rozlišováký“).

Popis hry: jedná se o strategickou hru na téma deskové hry mlýn pro dva týmy, každý alespoň po šesti hráčích. Vytvoří se hrací plocha dle obrázku 1. Oba týmy si určí pevné pořadí, v jakém budou vstupovat do hracího prostoru. V každém kole je nasazen jeden účastník (Instruktoři Brno, 2007).

Obrázek 1

Plánek hřiště



(Instruktoři Brno, 2007, s. 96)

Hra má opakující se tři fáze. První fáze hry se nazývá „strategie“ a trvá třicet sekund. V tuto dobu mají týmy čas si promyslet a projednat následující tah. Druhá fáze hry je „tah“, který také trvá třicet sekund a obě družstva táhnou zároveň. Pokud má tým koho nasadit do plánu, tak daný účastník běží na libovolné volné místo v hracím prostoru. Hráči, kteří se již na hracím plánu nacházejí, se mohou přesunout podél libovolné z čar, jež vycházejí z jeho pole, o jedno pole nebo zůstat stát na původním místě. Během třetí fáze hry, která se nazývá „vyhodnocení“ a opět trvá třicet sekund, se spočítají vytvořené mlýny. Jako mlýn se označují tři hráči z jednoho družstva stojící v jedné přímce a tým může pro mlýn využít každou čaru pouze jednou. Oba týmy mohou soupeři odstranit stejný počet hráčů, kolik se jim podařilo postavit nových mlýnů. Prohrává tým, který již nemůže vytvořit žádný nový mlýn (Instruktoři Brno, 2007).

Překroč čáru

Cíl hry: trénink komunikace ve skupině, logického myšlení a řešení problému.

Pomůcky: lano.

Popis hry: hráči se rozdělí na poloviny a vedoucí na zem položí lano, které naznačuje dělicí čáru mezi oběma družstvy. Následně každé skupině zvlášť sdělí instrukce takovým způsobem, aby je konkurující skupina neslyšela. Instrukce jsou pro oba týmy stejné a velmi jasné – dostat druhou skupinu na tuto polovinu. Následující způsob řešení zadaného úkolu je věcí zúčastněných. Hra končí splněním instrukce (Vecheta, 2009).

Přestože se zdánlivě jedná o prostý a snadný úkol a v jádru věci jím skutečně je, řešení potřebuje dávku nadhledu. Oba dva týmy dostaly od vedoucího stejné zadání, přestože o tom nevědí. Zároveň nedostaly k řešení žádné podmínky ani omezení, jako že spolu vzájemně nesmí komunikovat, vyjednávat či se dohodnout na prosté výměně stran (Vecheta, 2009).

Ve většině případů dochází obvykle k bouřlivé a neurvalé snaze dostat protivníky na svou stranu násilím, a zároveň zůstat na své části hracího pole. Až v průběhu střetu vyvstane alternativní řešení – dohoda o výměně stran. V zadání nebyla zmínka o povinnosti zůstat na původní polovině (Vecheta, 2009).

Ne vždy musí dojít pouze k těmto dvěma scénářům, variant na vyřešení úkolu je mnoho, vždy záleží na konkrétním složení účastníků. Pokud je však zadání splněné pouze násilnou formou, bylo by vhodné navázat rozbořem situace a osvětlit reálnou podstatu jednoduchého řešení. Je vhodné poukázat na schematičnost lidského jednání, které se ukáže v momentě automatického očekávání soutěžního charakteru hry a není od věci se na problém podívat s nadhledem a nejdříve o něm jednat (Vecheta, 2009).

Šifrovaný dopis

Cíl hry: cvičení paměti, pozornosti, vytrvalosti a rychlosti.

Pomůcky: sada písmen, text, fáborky z krepového papíru.

Popis hry: je potřeba připravit text, jehož délka se odvíjí od požadovaného času trvání této hry. Mohou to být instrukce k další aktivitě, úryvek z knihy nebo učební látky. Tento text se následně zašifruje tak, aby bez klíče nebyl čitelný. K zašifrování je možné využít například Caesarovu metodu, kdy se každé písmeno vymění za jiné. Nejsnazším způsobem je napsat si pod sebe dvě abecedy a začátek druhé posunout.

A Á B C Č D Ď E Ě F G H I J K L M N Ň O Ó P Q R Ř S Š T Ť U Ú Ů V W X Y Ý Z Ž
U Ú Ů V W X Y Ý Z Ž A Á B C Č D Ď E Ě F G H I J K L M N Ň O Ó P Q R Ř S Š T Ť

Text se šifruje tím způsobem, že se vyhledá písmeno v horní abecedě a místo něj se napíše písmeno v řádce spodní. Slovo „tábor“ se tím pádem změní na „núůgk“ (Zapletal, 1985).

Abeceda se rozepíše na čtyřicet jedna kartiček, každá obsahuje rozklíčování jednoho písmene v tajném dopisu – například V = C (Zapletal, 1985).

Pomocí fáborků z krepového papíru se vyznačí hrací území, které je velké dle fyzické zdatnosti skupiny. V tomto prostoru se rozmístí kartičky s písmeny sloužícími k rozšifrování zprávy. Dále se označí výchozí stanoviště jednotlivých skupin a místo, které bude sloužit jako trestná meta, jejíž vzdálenost se opět odvíjí od fyzické zdatnosti hráčů. Může se pohybovat v rozpětí padesáti až třeba dvě stě metrů (Zapletal, 1985).

Účastníci se rozdělí minimálně do tří skupin. Jedno družstvo se rozptýlí po celém herním území a bude sloužit jako obrana písmen. Zbylá dvě družstva obdrží zašifrovanou zprávu a po zahájení hry se rozběhnou po hracím území. Jejich úkolem je najít kartičku, zapamatovat si obě dvě písmena, vrátit se na svoje stanoviště a přepsat v textu nalezená písmena. Družstvo, které tvoří úlohu obránců písmem má za úkol hráče zbylých týmů chytat – stačí pouhý dotyk. Pokud je hráč chycen, musí se vydat k trestné metě, zpátky na stanoviště svého týmu, a pak smí vyrazit znovu do hracího území. V případě, že je hráč chycen a již si stihl přečíst kartičku s písmeny, nesmí je oznámit své skupině dříve, než absolvuje cestu k trestné metě (Zapletal, 1985).

Vítězem se stává družstvo, které dopis správně vyluští jako první. Může však vyhrát i skupina obránců a to tak, že se všichni hráči luštěcích družstev budou naráz vyskytovat na cestě k trestné metě nebo se od ní budou vracet (Zapletal, 1985).

Klávesnice

Cíl hry: nácvik analýzy, strategie, plánování a komunikace.

Pomůcky: sada kartiček s čísly (1-30), lano, stopky, kužely.

Popis hry: na rovné ploše se vyznačí pomocí lana kruh a do něho se náhodně umístí kartičky s čísly lícem vzhůru. Pomocí kuželu se vyznačí start, ze kterého není možné kartičky přečíst, to znamená cca patnáct až třicet metrů od vytvořeného kruhu (Vecheta, 2009).

Smyslem hry je co nejrychleji doběhnout od startu ke kruhu, postupně se dotknout všech kartiček s čísly, vrátit se na start, a to vše v co nejkratším čase. Je však nutné dodržet několik pravidel při doteku karet. Čísel se dotýká vzestupně a žádné nesmí být vynecháno. Každé karty se může dotknout pouze jeden hráč. V průběhu celé hry smí být v kruhu vždy pouze jedna končetina. Za přítomnost více končetin ve vyznačeném kruhovém prostoru nebo špatném pořadí dotyků je celé družstvo časově penalizováno. Kartičky se samozřejmě z kruhu nesmí vynášet ven nebo s nimi jakkoliv manipulovat (Vecheta, 2009).

Před prvním pokusem tým nezná rozmístění ani celkový počet kartiček, vysvětlování úkolu a vymýšlení strategie probíhá vždy v prostoru startu. Čas se měří od vyběhnutí ze startu po opětovné doběhnutí celého týmu (Vecheta, 2009).

Je možné porovnávat čas a střídat pokusy několika skupin, a tím zvyšovat motivaci si čas vylepšit. Poměrně značným ztížením je zákaz mluvení. Případně je také možné měnit polohu kartiček s čísly nebo velikost kruhu při jednotlivých pokusech (Vecheta, 2009).

Bandiera

Cíl hry: nácvik taktického myšlení, obratnosti a rychlosti.

Pomůcky: šátek, kužely nebo lana na vyznačení herní plochy.

Popis hry: na rovné ploše se vyznačí obdélníkové herní území, ve středu bude umístěn šátek (vlajka), od něj ve vzdálenosti zhruba patnáct až dvacet metrů jsou základní linie a za nimi ještě alespoň čtyři metry pro možnost volného doběhnutí. Šíře hřiště je rovna počtu hráčů v družstvu stojících v řadě s mírnými rozestupy. Účastníci jsou rozděleni do dvou týmů a postaví se proti sobě, každý na jeden konec herního území. Tajně si rozdají mezi sebou čísla, například jedna až osm. Pokud je v jednom družstvu o hráče navíc, jeden hráč v druhém družstvu dostane čísla dvě. Vedoucí následně náhodně vyvolává jednotlivá čísla a hráči s přiděleným číslem vyběhnou do herního pole. Cílem hry je přinést šátek za svou základní linii a nenechat se při tom chytit (Neuman, 2007).

Je třeba dodržet následující pravidla. Dokud se jeden nebo druhý hráč nedotkne šátku, nesmí se překročit středová hranice. Poté, co jeden hráč sebere šátek, soupeř ho smí pronásledovat na jeho polovinu – pokud ho chytne, získává bod, pokud utíkající hráč stihne přeběhnout svoji základní čáru, je již v hájeném území a bod získává jeho tým. Tímto způsobem probíhá alespoň tolik kol, kolik je v jednotlivých družstvech hráčů, ale ideálně o několik kol více, aby účastníci nemohli příliš předvídat, kdo bude na řadě. K chycení soupeře samozřejmě stačí pouhý dotyk, žádné srážení k zemi nebo podkopávání nohou není přijatelné. Vítězem se stává tým, který získá více bodů (Neuman, 2007).

V této variantě hry převládá taktika s obratností nad rychlostí, pokud bychom však raději upřednostnili rychlost, jednoduše alespoň o polovinu prodloužíme vzdálenost tak, aby základní čáry od středu hřiště byly cca třicet a více metrů od sebe. Získání bodu může být stejné, jako je popsáno výše nebo může kolo vyhrát ten hráč, který se šátku dotkne jako první. Tím však zmizí možnost taktického získání šátku a hra bude pouze na postřeh a rychlost (Neuman, 2007).

Pavučina

Cíl hry: nácvik analýzy, schopnosti hledat nová řešení, komunikace, koordinace, plánování a týmová spolupráce.

Pomůcky: dvě lana, provázky, stopky.

Popis hry: mezi dva stromy vzdálené zhruba tři metry od sebe se vodorovně natáhnou dvě lana. Spodní lano ve výši cca padesáti centimetrů nad zemí a horní lano přibližně ve výši ramen až hlavy průměrného dospělého člověka. Pomocí provázků se prostor mezi lany vyplete tak, aby vznikla různě velká oka, kterými se účastníci budou protahovat. Jejich velikost je potřeba uzpůsobit přibližným dispozicím skupiny, postrádá smysl dělat extrémně malá oka, kterými se nikdo neprotáhne. Minimální počet ok je rovný počtu hráčů (Vecheta, 2009).

Úkolem hráčů je dostat se jako skupina na druhou stranu pavučiny. Cesta ke splnění vede pouze skrz pavučinu, nikoliv okolo nebo s využitím prostoru nad či pod pavučinou. Zároveň je zakázáno využít stromy, ke kterým je připevněna. Je samozřejmě možné, aby si hráči vzájemně pomáhali, ale zásadně pouze z té strany, na jaké se nacházejí. Ani kvůli pomoci jeden druhému pavučinu nesmí obcházet. Každé jednotlivé oko je k prolezení pavučinou možné využít pouze jedenkrát. Při prolézání, avšak i při pomoci kolegovi, je zakázáno se pavučiny dotknout. V momentě dotyku je prolézající nucen se vrátit zpět a začít od začátku. Kvůli bezpečnosti se také nesmí jednotlivými oky proskakovat (Vecheta, 2009).

Následující řešení je již v režii hráčů a hra končí ve chvíli, kdy se celá skupina úspěšně dostane na druhou stranu pavučiny. Podle velikosti skupiny je možné ji rozdělit na více družstev, která budou soutěžit mezi sebou o nejrychlejší čas. Buď se ponechá původní způsob se zákazem dotyku nebo je možné využít variantu, kdy za zakázaný dotyk je časová penalizace. Aktuálně nesoutěžící tým pochopitelně nemá možnost pozorovat soupeře (Vecheta, 2009).

Živá abeceda

Cíl hry: rozvoj tvůrčích schopností, důvtipu, obratnosti, fantazie, verbální i neverbální komunikace.

Pomůcky: stopky, tužky, papíry.

Popis hry: domluví se určitý počet písmen, ze kterého se budou skládat slova, ideálně se zvolí v rozmezí čtyř až sedmi písmen. Také se domluví, zda písmeno CH bude považováno za jedno či dvě písmena. Rovněž je vhodné vymezit význam slov, ideálně by se mělo hrát se slovy, která se běžně v češtině využívají (Čálek et al., 1990).

Následně se účastníci rozdělí do dvou družstev. Jeden tým se tajně domluví na nějakém slově podle počtu předem domluvených písmen a sdělí ho dvěma protihráčům. Ti ho poté pomocí svých těl postupně písmeno za písmenem vytvářejí a nesmí přitom jakkoliv verbálně či neverbálně komunikovat se svým týmem. Neverbálně se mohou dorozumívat pouze mezi sebou. Až slovo dokončí, hádající družstvo ho napíše na papír a vyhodnotí se, zda ho uhodli správně. Skupiny se v hádání a předvádění slov pravidelně střídají a mělo by proběhnout tolik kol, aby se vystřídali všichni hráči. Vítězí skupina, která uhodne více slov (Čálek et al., 1990).

Pokud chceme snazší variantu hry, omezíme výběr slov pouze na podstatná jména v prvním pádu nebo případně také na slovesa v infinitivu. Pro těžší variantu se využívají všechna slova v libovolném tvaru. Dále se může určit časový limit pro předvádění jednotlivých slov. Tento určený čas může a nemusí zahrnovat i dobu, kdy se dvojice domlouvá, jak písmena obsažená ve slově budou předvádět. Celý proces domlouvání však můžeme zakázat a hráči musí rovnou začít předvádět. Pokud jsme určili časový limit, je možné slovo opakovaně předvádět tak dlouho, dokud čas nevyprší (Čálek et al., 1990).

Náročnější modifikace hry spočívá v odhadování zbytku slova, který ještě nebyl předveden. Dvojice tedy začne postupně předvádět jednotlivá písmena a až se jejich tým domnívá, že na slovo přišli, řeknou „dost“ a dvojice přestane. Družstvo napíše slovo na papír a pokud slovo uhádlo, získá za každé nepředvedené písmeno bod navíc (Čálek et al., 1990).

Slepý čtverec

Cíl hry: hledání řešení nových situací, nácvik skupinové spolupráce, komunikace a koordinace.

Pomůcky: lano, šátky.

Popis hry: ke hře je potřebné dostatečně velké volné prostranství bez stromů, plotu, velkých kamenů a podobně. Všem hráčům se zaváže oči pomocí šátků a jednomu se vloží do ruky volný konec lana z hromady. Hromada však nesmí být příliš zamotána, jinak bude počáteční rozplétání přílišným zdrojem zmatku a je možné, že se kvůli tomu hráči nedostanou k jádru aktivity (Vecheta, 2009).

Úkolem celé skupiny je poslepu vytvořit z celé délky lana co nejpřesnější čtverec. Až sami účastníci budou úkol považovat za zdárně splněný, položí lano na zem, sejmou si šátky z očí a smí se na svůj výsledek podívat a zhodnotit ho (Vecheta, 2009).

Alternativou k vytvoření čtverce je trojúhelník, jinak zadání zůstává stejné. Další variantou je po představení pravidel hráčům nechat určitý čas na týmovou poradou, po uplynutí toho času se všem zaváže oči a tvoření probíhá bez další verbální komunikace. Také je možné určit jednoho koordinátora, který bude bez šátku přes oči tvorbu ostatních korigovat. Smí je však navádět pouze slovně, nikoliv se hráčů nebo lana fyzicky dotýkat. Pro snížení náročnosti úkolu je možné předem svázat konce lana dohromady (Vecheta, 2009).

Jedná se o náročnou hru koordinačně, nikoliv však technicky. Mnoho lidí velmi rychle ztrácí orientaci bez využití zrakového vjemu, což může znamenat velkou překážku pro úspěšné splnění úkolu (Vecheta, 2009).

Tanec na kládě

Cíl hry: trénink rovnováhy, taktiky, verbální i neverbální komunikace a týmové spolupráce.

Pomůcky: spadlý širší kmen stromu dlouhý zhruba deset metrů, stopky.

Popis hry: skupina účastníků se postaví v libovolném pořadí na kmen a jejich úkolem je seřazení abecedně podle prvního písmena křestního jména z levé strany kmene. Po celý čas přesouvání se však nikdo nesmí dotknout země. Když někdo spadne, celá skupina se vrátí do původního postavení, pokud se hra stopuje, tak může místo přesunu následovat časová penalizace. Úkol je splněn, až všichni členové skupiny zaujmou správné postavení a postupně řeknou ve správném abecedním pořadí nahlas svá jména. Tato varianta hry je vhodná především jako seznamovací, kdy se účastníci ještě pořádně neznají jmény, lze však vymyslet mnoho obměn (Neuman, 2007).

Pokud se hráči již znají jmény, ale chceme, aby se o sobě dozvěděli něco dalšího, necháme je poskládat například podle jejich dat narození či v případě, že pocházejí z různých částí republiky, tak dle místa bydliště (Neuman, 2007).

Skupinu můžeme rozdělit na dvě poloviny a jejich cílem bude si co možná nejrychleji vyměnit vzájemně pozice. Jestliže se někdo dotkne země, přičítají se trestné sekundy. Celá skupina má několik pokusů na zlepšení celkového času. Jestliže se najdou dva vhodné kmeny blízko sebe, je možné uspořádat soutěž mezi dvěma družstvy. V tomto případě je opět možné se při došlápnutí na zem vracet do původních pozic nebo může být použita časová penalizace. Pro pobavení lze také uspořádat soutěž o nejoriginálnější výměnu míst ve dvojicích (Neuman, 2007).

Hru ztížíme zavázáním očí některých členů a je jedno, jestli se jedná o variantu, kdy hraje celá skupina dohromady nebo když družstva vzájemně soupeří. Splnění úkolu získá také úplně jiný charakter v momentě, kdy spolu hráči mohou komunikovat pouze neverbálně (Neuman, 2007).

Mravenci

Cíl hry: rozvoj týmové spolupráce, strategie a fyzické zdatnosti.

Pomůcky: dvě vlajky (mohou být i kužely), lana, fáborky z krepového papíru a šátky pro všechny účastníky.

Popis hry: v lesním prostředí se pomocí fáborků z krepového papíru vyznačí vnější přibližně obdélníkové nebo čtvercové území, jehož velikost by měla korespondovat s fyzickou zdatností účastníků. Tato plocha by měla být uprostřed rozdělena v ideálním případě přirozenou linií jako je úzký potůček nebo lesní cesta. Pokud takovýto předěl není k dispozici, středovou linii vytvoříme pomocí lana. Je potřeba, aby obě poloviny hřiště měly víceméně stejné podmínky (Vecheta, 2009).

Účastníci se rozdělí do dvou družstev a obě si kdekoliv na svém území pomocí lan vyznačí dvě kruhová území. První místo se nazývá „ústředí“, kam také viditelně umístí svou vlajku. Způsob uložení vlajky by měl být, pokud možno rafinovaný, vlajka však musí být dostatečně viditelná a dosažitelná. Druhé místo, které si hráči sami lanem vyznačí, označuje „vězení“. Každý hráč také obdrží šátek, jenž si volně zastrčí za pas tak, aby alespoň polovina byla venku. Šátek nesmí být k tělu nebo oblečení nijak přivázaný, musí jít lehce vytáhnout (Vecheta, 2009).

Cílem hry je sebrat vlajku soupeřům a donést ji do vlastního ústředí; každý tým si tedy hájí svoji vlajku i území. Obranou při vpádů soupeřů je sebrání jejich šátku, které musí být provedeno bez fyzického kontaktu s tělem protivníka. Když je hráči šátek sebrán, je mu ihned vrácen zpět a chycený se okamžitě přesouvá do nepřátelského vězení, ze kterého může být vysvobozen spoluhráčem. Vysvobození probíhá dotykem ruky a zachránce může tímto způsobem osvobodit vícero svých uvězněných kolegů. Zachránění hráči si opět umístí šátky za pas a hned se znovu zapojují do hry (Vecheta, 2009).

Hráči nesmí být soupeřem napadeni, pokud se nachází v místech vězení nebo ústředí, nesmí se zde však zdržovat déle, než je nezbytně nutné. Zároveň mají hráči zákaz vstupu do prostoru vlastního vězení a ústředí (Vecheta, 2009).

Když se podaří hráči získat soupeřovu vlajku, může ji do svého ústředí dopravit sám nebo to může být týmová práce a při úniku ji předat svému spoluhráči, ten zase dalšímu atd. Vítězí tým, který úspěšně dopraví vlajku soupeřů do svého ústředí (Vecheta, 2009).

Dopravní zácpa

Cíl hry: trénink komunikace ve skupině, spolupráce, kreativity, logického myšlení a řešení problému.

Pomůcky: materiál na vyznačení ploch. (Pokud budeme hru realizovat na místě, kde je možné využití asfaltu, nejlepší na zakreslení daných ploch je křída. Pro hru na travnaté ploše se skvěle hodí menší kužely. V lese, kde je hlinitý podklad, je možné plochy vyryt spadlou větví do země. Bezproblémově se dají také využít obyčejné papíry velikosti A4.)

Popis hry: je zapotřebí sudý počet účastníků. Na zem se do oblouku vyznačí tolik hracích ploch, kolik je hráčů a jedno místo navíc. Každý hráč se postaví na jednu vyznačenou plochu a „plonkovou“ nechají uprostřed mezi sebou. Cílem hry je, aby si skupiny mezi sebou vyměnily místa a k prvnímu kroku slouží prázdné místo mezi nimi. Platí však několik pravidel (Neuman, 2007).

Hráč se může posunout na volné místo ležící před ním. Hráč z jedné skupiny může postoupit také tím, že obejde (přeskočí) hráče ze skupiny druhé, pokud je za ním volné pole. Při této výměně lze šlapat i mimo vyznačené plochy. Nesmí se však takto přeskakovat kolega ze své skupiny. Hráči smí postupovat pouze vpřed, není tudíž možné se vracet. Seřazení skupiny po dosažení druhé poloviny nemusí být nutně totožné jako na začátku, tudíž je libovolné. Vždy je povolen pohyb pouze jednoho hráče. V případě, že hra dojde do slepé uličky, je zapotřebí se vrátit zpět na začátek do výchozího postavení. Následující způsob řešení zadaného úkolu je zcela na hráčích. Hra je u konce až si obě skupiny úspěšně vymění místa (Neuman, 2007).

Úkol je možné ztížit postavením do řady nikoliv do oblouku. Podstatně to však zhorší celkový přehled o dění a posunech. Dalším možným ztížením je zákaz verbální komunikace, ať již s úvodním časem na domluvu či bez něj. Hru lze možné také zadat jako soutěž více skupinám naráz a soupeřit o to, která bude v kreativním myšlení úspěšnější (Neuman, 2007).

Na středověk

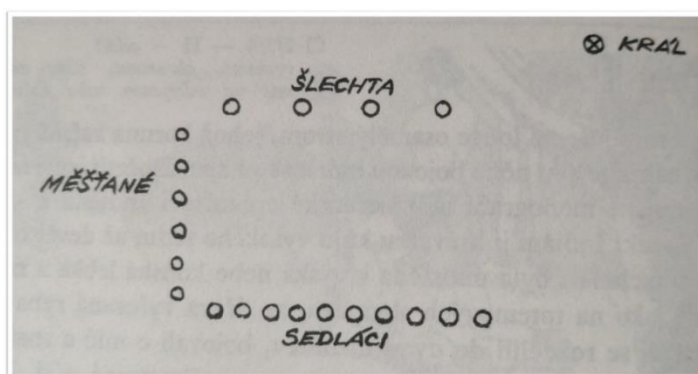
Cíl hry: trénink postřehu, rychlosti a obratnosti.

Pomůcky: velké ploché kameny (lze nahradit kužely), míč.

Popis hry: na rovné ploše se rozestaví kameny nebo kužely podle obrázku 2, počet je samozřejmě variabilní podle množství účastníků. Přibližně polovina míst bude pro „sedláky“, jedna třetina z celkového počtu jsou pozice pro „měšťany“, zbytek dostane „šlechta“ a jedno místo „král“ (Zapletal, 1985).

Obrázek 2

Rozmístění herních ploch



(Zapletal, 1985, s. 136)

Jak názvy pozic napovídají, nejvyšší je královská, naopak nejnižší patří sedlákům. Na startovní povel hráči vyběhnou obsazovat jednotlivá místa. Následně se do hry přidá míč, je jedno jaký. Kdo má míč v ruce, smí přihrávat hráčům, kteří jsou ze stavu o jeden stupeň vyššího a všem hráčům ze stavu nižšího či stejného (Zapletal, 1985).

V případě, že chytající hráč míč upustí, musí pro něj dojít. Pokud se přihrávka vyhodnotí jako neplatná, pro míč vyrazí ten, kdo jej házel. V ten moment se tedy uvolní pozice, kterou může kdokoli obsadit, a tím se ve středověkém společenském žebříčku posunout vzhůru. Zároveň může nastat řetězová reakce měnících se pozic do té doby, dokud se nevrátí hráč s míčem a nezaujme volné místo. Pokud pro ulétlý míč běží někdo ze sedláků, výměna nastává jen mezi nimi. Opustí-li svou pozici měšťan, mohou se měnit jak sedláci, tak měšťané. Největší přesuny nastávají, když pro míč běží někdo ze šlechty nebo dokonce král (Zapletal, 1985).

Vedoucí může vykřiknout slovo „revoluce“, všichni tak musí běžet na start a zpět, tím dojde k přeobsazení míst. Hra nemá klasického vítěze, jde zde o touhu vydržet co nejdéle na nejvyšších postech, zejména na královském trůně (Zapletal, 1985).

Ztracená čísla

Cíl hry: trénink pozornosti, paměti, spolupráce a taktiky.

Pomůcky: sady čísel, slov nebo písmem v různých barvách, fáborky z krepového papíru a seznam hráčů.

Popis hry: fáborky z krepového papíru se ohraničí část členitého lesa, jehož velikost by měla odpovídat tělesné zdatnosti skupiny. Účastníci jsou podle počtu rozdělení do dvou či více družstev a dostanou svůj jmenný seznam označený barvou, kde má každý hráč přiřazené číslo. Kartičky s čísly jsou různě rozmístěny po zemi nebo na stromech (ve výšce očí) ve vyznačené části lesa. Z jednotlivých skupin vyběhne do lesa vždy jen jeden hráč, počínaje tím, který má u svého jména číslo jedna. Každý hledá v prostoru lesa své číslo v barvě své skupiny, až ho najde, sebere ho a běží zpět ke svému týmu, kde následně vystartuje hráč s číslem dvě. Pokud jsou hráči všímaví, objeví číslo svého spoluhráče, mohou mu po svém návratu jeho polohu sdělit. Pozice čísel se v průběhu hry nesmí měnit. Vyhrává družstvo, které jako první postupně posbírá všechny své kartičky s čísly (Neuman, 2007).

Modifikací může být připsání slov či slovních spojení k jednotlivým číslům, například slova přísloví, významného výroku nebo učební látky. Hráči tentokrát nebudou kartičky sbírat, ale slova si musí zapamatovat. Pořadí slov ve větě by nemělo odpovídat jednotlivým číslům. Až bude tým znát správné znění, řeknou ho vedoucímu. Hra může být ukončena ještě před nalezením všech kartiček správným odhadem zbytku věty. Aby však nedocházelo k tomu, že hráči budou pouze hádat znění obsahu výroku, dané slovo musí být napsáno na druhé straně kartičky. To znamená, že hráč hledá svou kartičku s číslem, až ji najde, otočí ji, zapamatuje si slovo, otočí ji zpět a běží ke svému týmu. Pokud by slovo nebylo napsané na druhé straně, jeden hráč by si v průběhu svého hledání mohl zapamatovat slova z kartiček svých spoluhráčů (Neuman, 2007).

Další variantou hry je popsání kartiček pouze jednotlivými písmeny, kdy se každému hráči přiřadí více hledaných čísel. To však může platit i u výše zmíněných her, takže náročnost se odvíjí nejen od velikosti hrací plochy, ale také od délky a složitosti textu (Neuman, 2007).

Angličané proti Skotům

Cíl hry: rozvoj rychlosti, obratnosti a taktiky.

Pomůcky: části šatstva (lze nahradit kužely), lana.

Popis hry: ideálním prostorem pro uskutečnění této hry je část louky nebo lesa, která je rozdělena na dvě části přirozenou linií například úzkým potůčkem nebo pěšinou. Pokud takové území nenajdeme, plochu rozdělíme na poloviny pomocí lana. Na obě strany se umístí stejné množství věcí, mohou to být různé části šatstva jako čepice, boty, šátky, trika, mikiny atd. Je možné je však nahradit kužely. Účastníci jsou rozděleni do dvou týmů – Angličané a Skotové a každému náleží polovina hracího pole. Pomocí lana si obě družstva ve svém teritoriu na libovolném místě vytvoří „vězení“ (Zapletal, 1985).

V průběhu hry se hráči snaží odnést co nejvíce věcí (kuželů) ze soupeřovy strany a umístit je na svou polovinu. Jeden hráč smí vždy přenášet pouze jednu věc. Obranou při vpádu soupeřů proti ukořistění vlastních věcí je chycení protivníka, které je provedeno pouhým dotykem. Chycený hráč musí odevzdat svou kořist a odebírá se do soupeřova vězení, kde zůstává, dokud ho nějaký spoluhráč nevysvobodí. Vysvobození probíhá opět dotykem ruky a zachránce může tímto způsobem osvobodit i několik svých uvězněných kolegů (Zapletal, 1985).

Hra má vícero možných konců. Prvním je, že jeden tým pozajímá kompletně celý druhý tým. Toto družstvo tak prohrává i v případě, že se na jeho polovině nachází větší počet věcí. Druhým existujícím ukončením je přesunutí veškeré kořisti do teritoria jednoho týmu, který tím pádem vítězí. Jako třetí možnost se naskýtá uplynutí nastavené hrací lhůty. Po jejím skončení se spočítají nahromaděné věci na každém území a vítězí to družstvo, které jich má více (Zapletal, 1985).

Topografické značky

Cíl hry: trénink paměti, postřehu, verbální a neverbální komunikace, týmové spolupráce.

Pomůcky: kartičky s topografickými značkami, tužky, papíry, fáborky z krepového papíru, stopky, kužely.

Popis hry: první možností využití kartiček s topografickými značkami je připevnění například dvaceti těchto kartiček na okraji lesa. Na jedné kartičce je vždy znázorněna jedna mapová značka a její slovní výklad. Všechny kartičky by měly být dobře viditelné ve výšce očí, a tak blízko sebe, aby je hráči mohli obejít během tří minut. Na pokyn se účastníci vydají ke značkám a snaží si je zapamatovat. Po uplynutí časového intervalu se vrací a mají za úkol nakreslit i popsat co nejvíce značek. Hodnocení je následující – za správně nakreslenou značku včetně jejího popisu jsou tři body, za nakreslenou značku bez slovního výkladu jsou body dva, ale za nakreslenou značku se špatným výkladem není žádný bod. Jeden bod se pak uděluje za pouhý popis bez nákresu. Celkem je tedy možnost získání šedesáti bodů a vítězem se stává ten, kdo získá bodů nejvíce (Zapletal, 1985).

Druhou možností je vybrat úsek lesní pěšiny nebo cesty dlouhý přibližně čtyři sta metrů a ten označit fáborky z krepového papíru. Opět se dvacet kartiček umístí na stromy tentokrát ale tak, aby nebyly vidět hned na první pohled. Mohou být na zemi, viset ve větvích stromů, opřené o kameny nebo zastrčené za kůrou stromů, musí však být viditelné z dané cesty. Kartičky jsou tentokrát bez slovního výkladu, jsou na nich vyobrazeny pouze topografické značky. Hráči dostanou tužku s papírem a startují s několikaminutovým rozestupem. Hledají značky a zakreslují si je, na cestu však mají pouze deset minut (lze upravovat podle fyzické zdatnosti aktuálních hráčů). Po svém návratu hráči dostávají tři minuty na dokreslení značek, které viděli, a hlavně na dopsání jejich slovního výkladu. Po uplynutí časového intervalu odevzdají svůj papír vedoucímu, který jej vyhodnotí. Za každou správně popsanou značku je udělen jeden bod. Pokud však účastník na trati překročil desetiminutový limit, tak je mu stržen jeden bod za každých započatých deset sekund. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem získaných bodů (Zapletal, 1985).

4.2 Ověření zásobníku her v přírodě

Výběrový soubor sloužící k ověření zásobníku her v přírodě se skládal z posluchačů oboru Učitelství pro 2. stupeň základních škol se specializací tělesná výchova PF JU a posluchaček oboru Učitelství pro 1. stupeň základních škol PF JU. V celkovém součtu se jednalo o šedesát osm studentů.

Dne 6. 5. 2022 se v parku Stromovka uskutečnilo ověření her se studentkami oboru Učitelství pro 1. stupeň základních škol PF JU. Osloveno bylo sedmdesát pět posluchaček 1. ročníku studia, ze kterých na místo určení dorazilo třicet, účast byla zcela dobrovolná. Jednalo se pouze o studentky, jejichž věkový průměr byl dvacet let. Posluchačky byly náhodně rozděleny do dvou skupin, první skupina obsahovala šestnáct hráček, druhá skupina čtrnáct.

Dne 19. 5. 2022 se v rekreačním zařízení Nová louka v rámci I. termínu kurzu Turistiky a sportů v přírodě uskutečnilo ověření her se studenty oboru Učitelství pro 2. stupeň základních škol se specializací tělesná výchova PF JU. Na tomto termínu bylo dvanáct posluchačů 1. ročníku studia s věkovým průměrem dvacet let. Jednalo se o šest studentů a šest studentek, s celou skupinou se pracovalo dohromady.

Dne 26. 5. 2022 se opět v rekreačním zařízení Nová louka v rámci II. termínu kurzu Turistiky a sportů v přírodě uskutečnilo ověření her se studenty oboru Učitelství pro 2. stupeň základních škol se specializací tělesná výchova PF JU. Na tomto termínu bylo dvacet šest posluchačů 1. ročníku studia s věkovým průměrem dvacet jedna let. Jednalo se o šestnáct studentů a deset studentek. Účastníci byli náhodně rozděleni do dvou skupin, první skupina obsahovala dvanáct hráčů, druhá skupina čtrnáct.

Všichni studenti měli v průběhu her viditelně nasazená čísla kvůli GDPR (ochraně osobních údajů), která mi v rámci pozorování umožnila si zapisovat důležité postřehy k jednotlivým hráčům. Tyto poznatky byly následně přeneseny do záznamových archů, viz přílohy diplomové práce. Jako skupinu č. 1 jsem označila posluchačky oboru Učitelství pro 1. stupeň základních škol PF JU. Skupina č. 2 zahrnuje posluchače oboru Učitelství pro 2. stupeň základních škol se specializací tělesná výchova PF JU.

Při pozorování jsem se zaměřila na pět aspektů – pochopení pravidel, aktivní zapojení, hravý styl, sportovní styl a strategické přemýšlení. Pokud student dané kritérium splňoval, byla k jeho číslu do archu zaznamenána 1, pokud nesplňoval, zapsala se 0. Pochopení pravidel označuje, zda studenti pravidla pochopili správně

ihned po vysvětlení, nebylo jim nic nejasné a ani neměli žádné doplňující otázky. Aktivní zapojení určuje akční zapojení po celou dobu hry. Do hravého stylu spadá veselý projev, nepotřebnost soutěžit a pohodová atmosféra v průběhu hry s cílem si hru hlavně užít a pobavit se. Sportovní styl je naopak určen potřebou a touhou vítězit, vzájemným povzbuzováním k vyšší výkonnosti, soutěživou atmosférou a hra je braná mnohem vážněji. Strategické přemýšlení představuje přemýšlivost a snahu vymyslet co nejlepší možnou taktiku a inovovat ji.

Výběrový soubor obsahuje pouze vysokoškolské studenty z pedagogické fakulty zcela záměrně. Zásobník her je pochopitelně vytvořen pro studenty všech vysokých škol k využití v jejich volném času, nicméně právě posluchači pedagogických fakult v rámci své profese budou pracovat s dětmi, u kterých hry tvoří podstatnou část života. Hra však neslouží pouze k pobavení a ukrácení dlouhé chvíle, je to významný činitel v komplexním vývoji jedince, jak je podrobně popsáno v analytické části práce. Z tohoto důvodu je potřeba, aby budoucí učitel význam her pochopil z komplexního hlediska a následně uměl vybrat adekvátní hry, zařadit je do výuky ve správný čas a s jasným výukovým cílem. K tomuto uvědomění a pochopení nejlépe poslouží praktické vyzkoušení si několika her. Dále byly také zcela úmyslně vybrány posluchačky oboru Učitelství pro 1. stupeň základních škol, protože právě v mladším školním věku jsou hry hojně využívány. Ve starším školním věku se ve škole hry vyskytují nejčastěji v rámci tělesné výchovy, a proto byli zařazeni posluchači oboru Učitelství pro 2. stupeň základních škol se specializací tělesná výchova. Výběr těchto dvou odlišných oborů učitelství však umožňuje i jejich vzájemné porovnání, protože je velký rozdíl nejen v přístupu k učení na 1. a 2. stupni základní školy, ale také mezi studenty, kteří tyto obory studují.

Pexeso

Tabulka 1

Výsledky pozorování hry Pexeso

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	28	93%	36	95%	64	94%
Aktivní zapojení	29	97%	36	95%	65	96%
Sportovní styl	7	23%	27	71%	34	50%
Hravý styl	22	73%	9	24%	31	46%
Strategické přemýšlení	15	50%	18	47%	33	49%

(dle výsledků vlastního pozorování)

S pochopením pravidel v rámci této hry nebyl v podstatě žádný problém, na drobnost se doptali pouze čtyři zúčastnění a odpověď získali od svých kolegů. Aktivní zapojení bylo velmi vysoké a je zde možné pozorovat výrazný rozdíl ve způsobu zapojení do hry. Ve skupině č. 1 značně převládal hravý styl, kdežto ve skupině č. 2 tomu bylo přesně naopak a převažoval styl sportovní. Strategické přemýšlení se objevilo téměř u poloviny studentů.

Bludiště

Tabulka 2

Výsledky pozorování hry Bludiště

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	27	90%	35	92%	62	91%
Aktivní zapojení	30	100%	38	100%	68	100%
Sportovní styl	7	23%	34	89%	41	60%
Hravý styl	23	77%	4	11%	27	40%
Strategické přemýšlení	16	53%	21	55%	37	54%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Nepochopení pravidel se zde projevilo pouze jako nedodržení zákazu si v průběhu hry nijak neznačit trasu, daní účastníci tvrdili, že tuto informaci přeslechli.

Aktivní zapojení bylo 100% a opět je velmi patrný rozdíl ve stylu hry obou skupin, tentorát dokonce ještě výraznější než u hry předchozí. U nadpoloviční většiny studentů se objevila snaha vymyslet vhodnou strategii hry.

Gordický uzel

Tabulka 3

Výsledky pozorování hry Gordický uzel

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	28	93%	37	97%	65	96%
Aktivní zapojení	27	90%	34	89%	61	90%
Sportovní styl	3	10%	7	18%	10	15%
Hravý styl	24	80%	27	71%	51	75%
Strategické přemýšlení	14	47%	18	47%	32	47%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Pochopení pravidel bylo téměř bezproblémové, aktivní zapojení bylo vždy ze začátku hry 100%, v případě složitějšího uzlu však někteří jedinci posléze jen pasivně stáli a nepodíleli se na společné snaze úkol dokončit. V obou skupinách zcela jasně převládal hravý způsob hry, pouze ojediněle v sobě někdo nezapřel sportovního ducha a snažil se ostatní podnítit k co nejrychlejšímu a zdárnému splnění. Strategické uvažování se projevilo u téměř poloviny hrajících.

Boj čísel

Tabulka 4

Výsledky pozorování hry Boj čísel

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	28	93%	35	92%	63	93%
Aktivní zapojení	26	87%	32	84%	58	85%
Sportovní styl	7	23%	25	66%	32	47%
Hravý styl	19	63%	7	18%	26	38%
Strategické přemýšlení	16	53%	20	53%	36	53%

(dle výsledků vlastního pozorování)

S pochopením pravidel opět nebyl žádný velký problém, aktivní zapojení zde však bylo o trochu nižší než u her předchozích. Je zde opět možné pozorovat rozdíl ve způsoby hry obou skupin. U skupiny č. 1 převažoval hravý styl, u skupiny č. 2 sportovní styl, není zde však až takový rozdíl v hodnotách jako se objevil například u hry „Bludiště“. Strategické přemýšlení bylo zjevné u nadpoloviční většiny aktivně zapojených účastníků.

Limeriky

Tabulka 5

Výsledky pozorování hry Limeriky

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	30	100%	35	92%	65	96%
Aktivní zapojení	29	97%	24	63%	53	78%
Sportovní styl	6	20%	16	42%	22	32%
Hravý styl	23	77%	8	21%	31	46%
Strategické přemýšlení	18	60%	17	45%	35	51%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Skupina č. 1 hru pochopila absolutně bez problémů, u skupiny č. 2 proběhlo vrstevnické vysvětlení třem studentům, kteří v pravidlech mírně tápali. Výrazný rozdíl

se zde nachází u aktivního zapojení skupin. Zatímco ve skupina č. 1 se aktivně zapojily všechny studentky kromě jedné, ve skupině č. 2 bylo aktivních pouze 63 % účastníků. Je tedy zřejmé, že hra zaujala více skupinu č. 1. Znovu je patrný rozdíl v zastoupení hravého a sportovního způsobu hry u obou skupin a další rozlišení je u strategického přemýšlení, kde skupina č. 1 dosáhla 60 %, kdežto skupina č. 2 pouze 45 %.

Mlýny

Tabulka 6

Výsledky pozorování hry Mlýny

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	25	83%	31	82%	56	82%
Aktivní zapojení	26	87%	31	82%	57	84%
Sportovní styl	6	20%	22	58%	28	41%
Hravý styl	20	67%	9	24%	29	43%
Strategické přemýšlení	17	57%	19	50%	36	53%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Tato hra měla nejhorší pochopení pravidel, patří však k těm nejsložitějším. Dvanáct účastníků, kteří měli s pochopením problém, nikdy neslyšeli o deskové hře, která sloužila jako předloha. Tentokrát nestačilo pouze vysvětlení pravidel hráčů mezi sebou, pokyny jsem opakovala já. Bohužel to však stejně nepřineslo kýžený úspěch, protože aktivně se nezapojili zejména ti studenti, kteří měli problém právě s pochopením pravidel. Znovu se objevuje rozdíl v zastoupení hravého a sportovního způsobu hry u obou skupin a více než polovina aktivně zapojených vymýšlela a vylepšovala týmovou strategii.

Překroč čáru

Tabulka 7

Výsledky pozorování hry Překroč čáru

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	30	100%	38	100%	68	100%
Aktivní zapojení	27	90%	34	89%	61	90%
Sportovní styl	5	17%	19	50%	24	35%
Hravý styl	22	73%	15	39%	37	54%
Strategické přemýšlení	17	57%	19	50%	36	53%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Pochopení pravidel bylo u obou skupin 100%, aktivní zapojení celkově 90 %, což nepřisuzuji pasivitě či nezájmu, ale tomu, že někteří hráči reagovali téměř bez týmové porady, a proto se jiní nestačili do hry zapojit. U skupiny č. 1 opět převládá hravý styl nad sportovním, u skupiny č. 2 je tomu znovu naopak, avšak sportovní styl převládá nad hravým tentokrát pouze o 11 %. Strategicky uvažovala opět nadpoloviční většina.

Šifrovaný dopis

Tabulka 8

Výsledky pozorování hry Šifrovaný dopis

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	26	87%	36	95%	62	91%
Aktivní zapojení	16	53%	35	92%	51	75%
Sportovní styl	7	23%	30	79%	37	54%
Hravý styl	9	30%	5	13%	14	21%
Strategické přemýšlení	8	27%	19	50%	27	40%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Skupina č. 1 měla o trochu větší problém s pochopením pravidel než skupina č. 2, stačilo však lehké objasnění zadání účastníky mezi sebou. Můžeme zde pozorovat patrný rozdíl v aktivním zapojení, který činí 39 % a ze kterého tedy vyplývá, že skupinu

č. 2 hra zaujala podstatně více. Zároveň je velmi malá odlišnost ve sportovním a hravém stylu u skupiny č. 1 a zastoupení strategického přemýšlení je nebývale nízké. Oproti tomu ve skupině č. 2 poměrně standardně převažuje sportovní styl nad hravým a vymýšlení strategického plánu je na 50 %.

Klávesnice

Tabulka 9

Výsledky pozorování hry Klávesnice

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	30	100%	38	100%	68	100%
Aktivní zapojení	30	100%	38	100%	68	100%
Sportovní styl	6	20%	23	61%	29	43%
Hravý styl	24	80%	15	39%	39	57%
Strategické přemýšlení	20	67%	15	39%	35	51%

(dle výsledků vlastního pozorování)

U obou skupin došlo ke 100% pochopení pravidel i aktivnímu zapojení. Skupina č. 1 standardně preferovala hravý způsob a o co možná nejlepší strategii se snažily dvě třetiny studentek. Skupina č. 2 sice také opět dávala přednost svému oblíbenému sportovnímu stylu, tentokrát však ne s tak velkým rozdílem oproti hravému. V průběhu hry upřednostňovali rychlost nad strategií, takže takticky uvažovalo pouze 39 % účastníků této skupiny.

Bandiera

Tabulka 10

Výsledky pozorování hry Bandiera

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	30	100%	38	100%	68	100%
Aktivní zapojení	27	90%	36	95%	63	93%
Sportovní styl	5	17%	30	79%	35	51%
Hravý styl	22	73%	6	16%	28	41%
Strategické přemýšlení	16	53%	16	42%	32	47%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Znovu nastalo absolutní pochopení pravidel a aktivně se nezapojilo celkem pouze pět studentů. Opětovně se objevuje model, kdy u skupiny č. 1 značně převládá hravý způsob hry a u skupiny č. 2 styl sportovní. Strategicky uvažovala více skupina č. 1, nicméně v celkovém součtu se taktiku nesnažila využít ani polovina zúčastněných.

Pavučina

Tabulka 11

Výsledky pozorování hry Pavučina

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	28	93%	35	92%	63	93%
Aktivní zapojení	27	90%	34	89%	61	90%
Sportovní styl	8	27%	26	68%	34	50%
Hravý styl	19	63%	8	21%	27	40%
Strategické přemýšlení	17	57%	19	50%	36	53%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Tato hra má více možných modifikací a téměř všichni studenti ji už někdy hráli, proto pouze pět jedinců potřebovalo zopakovat pravidla, jejichž dodržování jsem od nich vyžadovala. Aktivně se zapojilo 90 % zúčastněných. Oproti obvyklým tendencím je u skupiny č. 1 poměrně vysoké zastoupení sportovního stylu, avšak stejně vítězí styl

hravý. Přesně naopak tomu je u skupiny č. 2. Celkově se více než polovina aktivně zapojených snažila vymýšlet a vylepšovat týmovou strategii.

Živá abeceda

Tabulka 12

Výsledky pozorování hry Živá abeceda

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	26	87%	33	87%	59	87%
Aktivní zapojení	13	43%	16	42%	29	43%
Sportovní styl	0	0%	5	13%	5	7%
Hravý styl	13	43%	11	29%	24	35%
Strategické přemýšlení	7	23%	8	21%	15	22%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Pochopení pravidel je druhé nejhorší hned po hře „Mlýny“, všechny ostatní hry mají hranici 90 % a výše. Aktivní zapojení je u obou skupin velmi nízké, celkově druhé nejhorší a již není z důvodu nepochopení pravidel jako u hry zmíněné výše. Hra evidentně studenty příliš nebavila. Sportovní styl u skupiny č. 1 neaplikoval nikdo, u skupiny č. 2 pouze pět studentů. U aktivně zúčastněných tedy jednoznačně převažoval hravý styl. Míra strategického přemýšlení je ze všech her nejnižší, pouhých 22 %.

Slepý čtverec

Tabulka 13

Výsledky pozorování hry Slepý čtverec

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	30	100%	38	100%	68	100%
Aktivní zapojení	30	100%	38	100%	68	100%
Sportovní styl	2	7%	6	16%	8	12%
Hravý styl	28	93%	32	84%	60	88%
Strategické přemýšlení	18	60%	20	53%	38	56%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Pochopení pravidel i aktivní zapojení bylo u obou skupin 100%. Nízké zastoupení sportovního stylu u skupiny č. 1 není nic neobvyklého, ale je zde nejnižší ze všech her. Překvapením je, že ve skupině č. 2 téměř všichni studenti dali přednost hravému stylu, což se stalo pouze u třech her, zároveň je u této projev ze všech nejvyšší. Strategické uvažování více využila skupina č. 1 a při celkovém součtu takticky přemýšlela nadpoloviční většina.

Tanec na kládě

Tabulka 14

Výsledky pozorování hry Tanec na kládě

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	30	100%	38	100%	68	100%
Aktivní zapojení	26	87%	17	45%	43	63%
Sportovní styl	4	13%	13	34%	17	25%
Hravý styl	22	73%	4	11%	26	38%
Strategické přemýšlení	17	57%	10	26%	27	40%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Absolutní pochopení pravidel oběma skupinami, je zde ale možné pozorovat rozdíl u aktivního zapojení. U skupiny č. 1 se nezapojily pouze čtyři studentky, kdežto

u skupiny č. 2 se aktivně účastnilo jen 45 %, z čehož vyplývá, že hra znatelně více zaujala první skupinu. Převažující tendence hravého stylu nad sportovním je u skupiny č. 1 neměnná a nachází se zde nadpoloviční zapojení strategického přemýšlení. Poměr sportovní versus hravý styl u skupiny č. 2 opět vyhrává sportovní, ale objevuje se nezvykle nízká míra taktického uvažování, pouhých 26 %.

Mravenci

Tabulka 15

Výsledky pozorování hry Mravenci

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	25	83%	36	95%	61	90%
Aktivní zapojení	13	43%	36	95%	49	72%
Sportovní styl	8	27%	24	63%	32	47%
Hravý styl	5	17%	12	32%	17	25%
Strategické přemýšlení	10	33%	22	58%	32	47%

(dle výsledků vlastního pozorování)

S pochopením pravidel v rámci této hry nebyl příliš velký problém, na drobnost se doptalo pouze několik účastníků a odpověď získali od svých kolegů. Viditelný je značný rozdíl v aktivním zapojení, hra zaujala více skupinu č. 2, protože aktivní nebyli pouze dva hráči, kdežto ve skupině č. 1 se aktivně účastnilo jen 43 %. Jedině v této hře převažuje u skupiny č. 1 sportovní styl nad hravým, u skupiny č. 2 je tendence obvyklá. Větší míra strategického přemýšlení tentokrát převažuje u skupiny č. 2 a celkově dosáhla 47 %.

Dopravní zácpa

Tabulka 16

Výsledky pozorování hry Dopravní zácpa

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	28	93%	35	92%	63	93%
Aktivní zapojení	25	83%	32	84%	57	84%
Sportovní styl	8	27%	12	32%	20	29%
Hravý styl	17	57%	20	53%	37	54%
Strategické přemýšlení	25	83%	32	84%	57	84%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Přestože hra patří ke složitějším, nebyl překvapivě téměř žádný problém s pochopením pravidel. K této hře je potřeba jistá dávka představivosti, tudíž s ní někteří jedinci mohou mít problémy, z tohoto důvodu se zřejmě aktivně zapojilo jen 84 % studentů. U obou skupin značně převládá hravý styl hry nad sportovním. Je zde patrná nejvyšší míra strategického přemýšlení, a to celých 84 % aktivně zapojených účastníků.

Na středověk

Tabulka 17

Výsledky pozorování hry Na středověk

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	30	100%	32	84%	62	91%
Aktivní zapojení	11	37%	16	42%	27	40%
Sportovní styl	2	7%	16	42%	18	26%
Hravý styl	9	30%	0	0%	9	13%
Strategické přemýšlení	0	0%	5	13%	5	7%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Skupina č. 1 neměla s pochopením pravidel absolutně žádný problém, ve skupině č. 2 se šesti studentům muselo několik drobností znovu vysvětlit. Tato hra účastníky

příliš nezaujala, má nejhorší aktivní zapojení ze všech her, pouhých 40 %. Skupina č. 1 znovu preferovala hravý styl a nikdo nevyužil strategického jednání. Přestože ve skupině č. 2 se jasně převažuje sportovní styl, vždy alespoň někdo zvolil i hravý způsob, tentokrát však nikoliv. V celkovém součtu má tato hra také nejnižší zastoupení strategického přemýšlení, pouhých 7 %.

Ztracená čísla

Tabulka 18

Výsledky pozorování hry Ztracená čísla

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	30	100%	38	100%	68	100%
Aktivní zapojení	30	100%	38	100%	68	100%
Sportovní styl	6	20%	31	82%	37	54%
Hravý styl	24	80%	7	18%	31	46%
Strategické přemýšlení	11	37%	13	34%	24	35%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Pochopení pravidel i aktivní zapojení bylo u obou skupin 100%. Ve skupině č. 1 zcela jasně převládal hravý styl nad sportovním, ve skupině č. 2 tomu bylo přesně naopak. U obou skupin došlo k poměrně nízkému zapojení strategického uvažování, které při celkovém součtu činilo 35 %.

Angličané proti Skotům

Tabulka 19

Výsledky pozorování hry Angličané proti Skotům

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	30	100%	38	100%	68	100%
Aktivní zapojení	19	63%	32	84%	51	75%
Sportovní styl	5	17%	23	61%	28	41%
Hravý styl	14	47%	9	24%	23	34%
Strategické přemýšlení	10	33%	18	47%	28	41%

(dle výsledků vlastního pozorování)

Pochopení pravidel absolutně bezproblémové, aktivní zapojení bylo u skupiny č. 2 o více než 20 % vyšší, a zároveň u ní standardně převládal sportovní styl. Skupina č. 1 opět volila hravý způsob hry a pouze jedna třetina studentek strategicky uvažovala. Druhá skupina nad taktikou sice přemýšlela více, ale v celkovém součtu strategicky nepřemýšlela ani polovina účastníků.

Topografické značky

Tabulka 20

Výsledky pozorování hry Topografické značky

	Skupina č. 1		Skupina č. 2		Celkem	
	Četnost	Procento	Četnost	Procento	Četnost	Procento
Pochopení pravidel	28	93%	33	87%	61	90%
Aktivní zapojení	30	100%	26	68%	56	82%
Sportovní styl	4	13%	16	42%	20	29%
Hravý styl	26	87%	10	26%	36	53%
Strategické přemýšlení	15	50%	13	34%	28	41%

(dle výsledků vlastního pozorování)

S pochopením pravidel v rámci této hry nebyl příliš velký problém, na maličkosti se doptalo pouze několik účastníků a odpověď získali od svých kolegů. Zřejmý je značný rozdíl v aktivním zapojení, hra zaujala více skupinu č. 1, aktivních bylo 100 % studentek.

Ve skupině č. 2 se aktivně účastnilo jen 68 % hráčů. Skupina č. 1 opět volila hravý styl, druhá skupina sportovní, avšak s ne příliš výrazným rozdílem oproti hravému. V celkovém součtu byl o více než 20 % preferován hravý styl. Strategii tentokrát více využívala skupina č. 1, celkově však takticky nepřemýšlela ani polovina studentů.

4.3 Celkové vyhodnocení jednotlivých her

Tabulka 21

Celkové výsledky pozorování jednotlivých her

Název hry	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
Pexeso	94%	96%	50%	46%	49%
Bludiště	91%	100%	60%	40%	54%
Gordický uzel	96%	90%	15%	75%	47%
Boj čísel	93%	85%	47%	38%	53%
Limeriky	96%	78%	32%	46%	51%
Mlýny	82%	84%	41%	43%	53%
Překroč čáru	100%	90%	35%	54%	53%
Šifrovaný dopis	91%	75%	54%	21%	40%
Klávesnice	100%	100%	43%	57%	51%
Bandiera	100%	93%	51%	41%	47%
Pavučina	93%	90%	50%	40%	53%
Živá abeceda	87%	43%	7%	35%	22%
Slepý čtverec	100%	100%	12%	88%	56%
Tanec na kládě	100%	63%	25%	38%	40%
Mravenci	90%	72%	47%	25%	47%
Dopravní zácpa	93%	84%	29%	54%	84%
Na středověk	91%	40%	26%	13%	7%
Ztracená čísla	100%	100%	54%	46%	35%
Angličané proti Skotům	100%	75%	41%	34%	41%
Topografické značky	90%	82%	29%	53%	41%

(dle výsledků vlastního pozorování)

S pochopením pravidel studenti v podstatě neměli žádné větší obtíže, největší problém nastal u her „Mlýny“ a „Živá abeceda“. U první zmíněné hry mě to nijak nepřekvapilo, protože se jedná o strategickou hru a porozumění pravidel je opravdu náročnější, obzvláště v případě, že jedinec nikdy ani neslyšel o deskové hře, která sloužila jako předloha. Ostatní hry měly hranici pochopení pravidel na 90 % a výše, pokud některý hráč něco zcela nepochopil, stačilo vysvětlení od svých kolegů. Usuzuji tedy, že pravidla byla vysvětlována zřetelně a srozumitelně.

U aktivního zapojení studentů lze pozorovat jisté preference obou skupin. Největší rozdíl nastal u šesti her, kdy rozdíl v aktivním zapojení obou skupin se lišil o více než 20 %. Skupinu č. 1 zaujaly více hry „Limeriky“, „Tanec na kládě“ a „Topografické značky“, kdežto skupině č. 2 se mnohem více zamlouvaly hry „Šifrovaný dopis“, „Mravenci“ a „Angličané proti Skotům“. V prvním případě se jedná o hry veselé a pamětní a ve druhém případě naopak o hry běhací a kolektivní.

Celkově nejméně se studenti aktivně zapojili do her „Živá abeceda“ a „Na středověk“, obě tyto hry mají méně než 50% aktivní zapojení, a z tohoto důvodu bych je ze seznamu her v přírodě vhodných pro studenty vysokých škol vyřadila. Domnívám

se, že ostatní hry byly vybrány adekvátně a měly odpovídající úspěch, jen je potřeba rozlišit, jaké jsou zájmy a priority účastníků.

Způsob hry, tedy zda studenti využívali spíše sportovní či hravý styl, se hodně mezi oběma skupinami lišil. Skupina č. 1 většinou preferovala hravý styl, kdežto skupina č. 2 sportovní. U některých her tomu bylo i naopak, ale v celkovém součtu u deseti her převládal styl sportovní a u deseti styl hravý. Velmi zde záleží nejen na tom, jak jsou složeny týmy, ale i na momentální náladě účastníků. Podle mě je však tento výsledek skvělý, protože se hry budou zamlouvat jak typickým sportovcům, tak i účastníkům, kteří si hry chtějí hlavně užít a pobavit se.

Strategicky přemýšlela nadpoloviční většina účastníků u devíti her, v průběhu hry „Dopravní zácpa“ dokonce 84 % studentů. Překvapilo mě, že u strategické hry „Mlýny“ nad taktikou uvažovalo pouze 53 % hráčů, přisuzuji to však tomu, že hru v takovéto podobě hráli všichni studenti poprvé, tudíž při jejím opakování by toto procento mohlo být daleko vyšší.

Ze subjektivního hlediska při samotném ověřování, ale primárně z procentuálních výsledků se domnívám, že hry byly vybrány adekvátně a převážnou část účastníků zaujali. Z počtu dvaceti her, které jsou ve sborníku obsaženy, bych vyřadila pouze dvě hry výše zmíněné, ve výsledkové tabulce označené červenou barvou. Dle slov samotných studentů je hry celkově bavily a většinu by si rádi zahráli opakovaně.

5 Závěr

Cílem této diplomové práce bylo vytvořit a ověřit zásobník vybraných her v přírodě pro vysokoškolské studenty. Práce je rozdělena na dvě části – analytickou a syntetickou. V analytické části se nachází rozbor pohybu jakožto součásti životního stylu se zaměřením na jeho charakteristiku a význam, aktivního životního stylu a vztahu vysokoškolských studentů k pohybu. Následně je zkoumána hra coby řízená pohybová aktivita nejen z hlediska souhrnného popisu a smyslu, ale také s důrazem na rozdělení her dle různých autorů a vztah studentů vysokých škol k hrám. Podrobně jsou popsány samotné hry v přírodě, opět s ohledem na charakteristiku, význam a dělení podle jednotlivých autorů. Zároveň je v závěru uveden velký seznam rozmanitých her v přírodě.

V syntetické části je z výše zmíněného seznamu sestaven zásobník her v přírodě vhodný pro studenty vysokých škol. Sborník obsahuje dvacet her s detailním popisem, včetně možných modifikací. Následuje praktické ověření vybraných her studenty. Jako výběrový soubor sloužící k ověření byli vybráni posluchači oboru Učitelství pro 2. stupeň základních škol se specializací tělesná výchova PF JU a studentky oboru Učitelství pro 1. stupeň základních škol PF JU. Výběrový soubor zahrnoval pouze vysokoškolské studenty z pedagogické fakulty zcela záměrně. Zásobník her je pochopitelně vytvořen pro studenty všech vysokých škol k využití v jejich volném času, nicméně právě posluchači pedagogických fakult v rámci své profese budou pracovat s dětmi, u kterých hry tvoří podstatnou část života. Z tohoto důvodu je potřeba, aby budoucí učitel význam her pochopil z komplexního hlediska a následně uměl vybrat adekvátní hry, zařadit je do výuky ve správný čas a s jasným výukovým cílem.

Ověřování a vyhodnocení proběhlo s využitím záznamových archů a sledovalo se pět aspektů – pochopení pravidel, aktivní zapojení, hravý styl, sportovní styl a strategické přemýšlení. Zároveň byly studentky oboru Učitelství pro 1. stupeň základních škol PF JU označeny jako skupina č. 1, kdežto studenti oboru Učitelství pro 2. stupeň základních škol se specializací tělesná výchova PF JU byli označeni jako skupina č. 2. Důvodem tohoto rozdělení byla potřeba studenty jednotlivých oborů porovnávat mezi sebou.

Hodnocení se uskutečnilo u každé hry zvlášť se zaměřením na všechny pozorované aspekty, a zároveň se provádělo srovnávání jednotlivých výsledků skupiny

č. 1 a skupiny č. 2. Při tomto srovnávání se zjistilo, že skupina č. 1, což byly studentky oboru Učitelství pro 1. stupeň základních škol, preferovala hravý styl a zaujaly je více hry „Limeriky“, „Tanec na kládě“ a „Topografické značky“. Jednalo se o hry především veselého a pamětního charakteru. Skupina č. 2, čítající studenty oboru Učitelství pro 2. stupeň základních škol se specializací tělesná výchova, naopak mnohem více upřednostňovala sportovní styl a účastníky oslovili hry běhací a kolektivní, konkrétně „Šifrovaný dopis“, „Mravenci“ a „Angličané proti Skotům“. Obě skupiny měly srovnatelné hodnoty u pochopení pravidel i strategického myšlení.

Při celkovém vyhodnocení byly vyřazeny hry „Živá abeceda“ a „Na středověk“ z důvodu, že obě neměly ani 50% aktivní zapojení a studenty tedy téměř nezaujaly. Osmnáct her bylo úspěšných z hlediska pochopení pravidel, aktivního zapojení i ústního hodnocení samotných studentů bezprostředně po hře.

Po důkladném zpracování a prozkoumání dostupných odborných materiálů jsem se utvrdila v názoru, že je opravdu nezbytné šířit osvětu ohledně nutnosti zapojení pravidelného pohybu do života všech věkových kategorií i sociálních vrstev. Překvapilo mě zjištění, že vysokoškolští studenti patří do skupiny nejvíce ohrožených nadměrným stresem, a naopak mě nijak neudivil fakt, že pobyt v přírodě je vhodný nejen ke zlepšení psychické odolnosti. Dále jsem dospěla k přesvědčení, že hry mají nezastupitelnou roli v komplexním vývoji jedince, zejména v dětství, nicméně je to také velmi vhodný prostředek pro odbourání stresu, únik z každodenní reality a možnost růstu i pro dospělé. K tomu může sloužit mnou vytvořený a v praxi ověřený zásobník her v přírodě, který je možné využít pro širší veřejnost. Samozřejmě je cílený na vysokoškolské studenty všech rozmanitých oborů, přidanou hodnotu v něm však naleznou především posluchači pedagogických fakult. Při využití jistých modifikací může být také vhodný i pro studenty středních škol nebo dospělé jedince.

Referenční seznam literatury

Periodika

- Bunc, V. (2008). Aktivní životní styl mládeže jako determinant jejich zdatnosti a tělesného složení. *Studia Kinanthrologica*, 9(1), 19-23.
<https://doi.org/10.32725/sk.2008.044>
- Chvála, M. V., & Skorunka, M. D. (2017). Bio-psycho-sociální přístup nabízí větší porozumění. *Psychiatrie pro praxi*, 18(1), 42-6.
<https://doi.org/10.36290/psy.2017.040>
- Lojková, D. (2006). Správnou cestou je zdravý životní styl. *Regena*, 16(2), 23.

Neperiodika

- Blažej, A., Kostolanská, K., & Louka, O. (2020). *Flow ve sportu: o budování pozitivní motivace ve sportu i v životě*. Grada.
- Čálek, F., Gintel, A., Holcová, M., Holec, P., Holeyšovský, J., Karlachová, L., Klusáček, M., Rosický, A., & Zapletal, M. (1990). *Zlatý fond her*. Mladá fronta.
- Fontana, D. (2010). *Psychologie ve školní praxi: příručka pro učitele*. Portál.
- Hondlík, J., Kouba, V., Řepka, E., & Šebrle, Z. (1992). *Sportovní a pohybové hry na I. stupni základní školy*. Pedagogická fakulta Jihočeské univerzity v Českých Budějovicích.
- Instruktoři Brno. (2007). *Fond her: 52 nejlepších her z akcí a kurzů*. Computer Press.
- Jochmannová, L., Kimplová, T., Aigelová, E., Bártek, M., Cakirpaloglu, P., Gütter, Z., Hlavinka, A., Krasniqi, E., Kvardová, M., Kupka, M., Palová, K., Pechová, O., Pešoutová, M., Pipová, H., Plevová, I., Procházka, R., Puc, J., Rumlerová, T., & Verný, I. (2021). *Psychologie zdraví*. Grada.
- Kalábová, H. (2012). *Fenomenologie zdraví a nemoci*. Technická univerzita Liberec.
- Kirchner, J., Hnízdil, J., & Louka, O. (2005). *Kondiční hry a cvičení v přírodě*. Grada.
- Křivohlavý, J. (2009). *Psychologie zdraví*. Portál.
- Macek, P. (2003). *Adolescence*. Portál.
- Mazal, F. (1993). *Soubor pohybových her pro děti mladšího školního věku*. Hanex.
- Mazal, F. (2007). *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Hanex.

- Neuman, J., Brtník, J., Ďoubalík, P., Šafránek, J., Vomáčko, L., & Vomáčková, S. (2000). *Turistika a sporty v přírodě: přehled základních znalostí a dovedností pro výchovu v přírodě*. Portál.
- Neuman, J. (2007). *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Portál.
- Ochrana, F. (2019). *Metodologie, metody a metodika vědeckého výzkumu*. Karolinum.
- Pokorný, I. (2019). *Pohybové hry pro školáky: 129 cvičení pro rozvoj základních pohybových dovedností*. Grada.
- Praško, J., & Prašková, H. (2001). *Proti stresu krok za krokem*. Grada.
- Slepička, P., Hošek, V., & Hátlová, B. (2006). *Psychologie sportu*. Karolinum.
- Slepičková, I. (2001). *Sport a volný čas adolescentů*. Univerzita Karlova, Fakulta tělesné výchovy a sportu.
- Synek, M., Sedláčková, H., & Vávrová, H. (2007). *Jak psát bakalářské, diplomové, doktorské a jiné písemné práce*. Oeconomica.
- Štumbauer, J. (1990). *Základy vědecké práce v tělesné kultuře*. Pedagogická fakulta v Českých Budějovicích.
- Švamberk Šauerová, M. (2018). *Techniky osobnostního rozvoje a duševní hygieny učitele*. Grada.
- Vecheta, V. (2009). *Outdoor aktivity: 50 aktivit pro trénink, školení i zábavu*. Computer Press.
- Zapletal, M. (1985). *Velká encyklopedie her: Hry v přírodě*. Olympia.

Část z neperiodika

- Kukačka, V. (2010a). Pravidelný pohyb jako prevence a lék mnoha onemocnění. In V. Kukačka (Ed.), *Význam pohybových aktivit pro osobní rozvoj a podporu zdraví* (s. 5–13). Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích.
- Kukačka, V. (2010b). Aktivní a zdravý životní styl. In V. Kukačka (Ed.), *Význam pohybových aktivit pro osobní rozvoj a podporu zdraví* (s. 150–155). Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích.
- Valjent, Z. (2010a). VŠ studenti a pohybová aktivita. In V. Kukačka (Ed.), *Význam pohybových aktivit pro osobní rozvoj a podporu zdraví* (s. 109–118). Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích.

Kvalifikační práce

- Doležilek, J. (2018). *Monitoring pohybové aktivity vybrané populační skupiny*. [Diplomová práce, Masarykova univerzita]. Archiv závěrečných prací MUNI. <https://is.muni.cz/th/vui4s/?lang=cs;obdobi=7404;id=182416>
- Mareš, D. (2011). *Pohybové hry v přírodě*. [Bakalářská práce, Univerzita Karlova]. Digitální repozitář Univerzity Karlovy. <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/38990>
- Valjent, Z. (2010b). *Aktivní životní styl vysokoškoláků: studentů Fakulty elektrotechnické ČVUT v Praze*. [Disertační práce, Univerzita Karlova]. Digitální repozitář Univerzity Karlovy. <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/32083>

Webová stránka

- Chamoutová, H. (2004, 22. září). *K problematice stresu prožívaného studenty během vysokoškolského vzdělávání*. Agris. http://www.agris.cz/Content/files/main_files/61/139341/cham.pdf
- Ministerstvo školství, mládeže a sportu. (2016, 20. červenec). *Evropská charta sportu*. <https://www.msmt.cz/file/38361>
- Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. (2001, 11. listopad). *Koncepce státní politiky v tělovýchově a sportu v České republice*. [https://www.msmt.cz/sport/koncepce- statni-politiky-v-telovychove-a-sportu-v-ceske-republice](https://www.msmt.cz/sport/koncepce-statni-politiky-v-telovychove-a-sportu-v-ceske-republice)
- Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. (2007, 11. červenec). *Bílá kniha o sportu*. <https://www.msmt.cz/sport/bila-kniha-o-sportu>
- Novotný, M. (2010, 23. září). *Hry v přírodě*. Metodický portál RVP.CZ. <https://clanky.rvp.cz/clanek/s/P/9529/HRY-V-PRIRODE.html>
- Sochorová, L. (2011, 26. říjen). *Didaktická hra a její význam při vyučování*. Metodický portál RVP.CZ. <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>

Seznam příloh

Příloha 1: Záznamové archy pozorování

Příloha 1: Záznamové archy pozorování

Pexeso					
Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	0
2	1	1	0	1	1
3	1	1	1	0	1
4	1	1	0	1	0
5	1	1	0	1	0
6	0	1	1	0	0
7	1	1	0	1	1
8	1	1	0	1	0
9	1	1	0	1	1
10	1	1	0	1	1
11	1	1	1	0	1
12	1	1	1	0	0
13	1	0	0	0	0
14	1	1	0	1	1
15	1	1	0	1	0
16	1	1	0	1	1
17	1	1	0	1	0
18	1	1	0	1	1
19	0	1	0	1	1
20	1	1	1	0	1
21	1	1	0	1	0
22	1	1	0	1	1
23	1	1	1	0	0
24	1	1	0	1	0
25	1	1	0	1	1
26	1	1	0	1	1
27	1	1	1	0	0
28	1	1	0	1	0
29	1	1	0	1	0
30	1	1	0	1	1
Skupina č. 1	28	29	7	22	15
	93%	97%	23%	73%	50%
31	1	1	1	0	0
32	1	1	1	0	1
33	1	1	1	0	1
34	1	1	0	1	0
35	1	1	1	0	0
36	0	1	1	0	0
37	1	1	1	0	1
38	1	1	0	1	0
39	1	1	0	1	1
40	1	1	1	0	1
41	1	1	1	0	1
42	1	1	1	0	0
43	1	1	1	0	0
44	1	1	1	0	1
45	1	1	0	1	0
46	1	1	0	1	1
47	1	1	1	0	1
48	1	1	1	0	1
49	1	0	0	0	0
50	1	1	1	0	1
51	1	1	1	0	0
52	1	1	0	1	1
53	1	1	1	0	0
54	1	1	1	0	0
55	1	1	1	0	1
56	1	1	1	0	1
57	1	1	0	1	0
58	1	1	1	0	0
59	1	1	1	0	0
60	1	1	1	0	1
61	1	1	1	0	1
62	1	0	0	0	0
63	1	1	0	1	1
64	0	1	1	0	0
65	1	1	1	0	0
66	1	1	1	0	0
67	1	1	0	1	1
68	1	1	1	0	0
Skupina č. 2	36	36	27	9	18
	95%	95%	71%	24%	47%
Celkem	64	65	34	31	33
	94%	96%	50%	46%	49%

Bludiště					
Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	0
2	1	1	1	0	1
3	1	1	0	1	0
4	1	1	0	1	0
5	1	1	0	1	1
6	1	1	0	1	1
7	1	1	1	0	1
8	1	1	0	1	0
9	1	1	0	1	1
10	1	1	0	1	1
11	1	1	0	1	1
12	1	1	0	1	0
13	0	1	0	1	0
14	1	1	0	1	1
15	1	1	0	1	0
16	1	1	1	0	1
17	1	1	0	1	0
18	1	1	0	1	0
19	1	1	0	1	1
20	0	1	0	1	1
21	1	1	0	1	0
22	1	1	1	0	1
23	1	1	1	0	1
24	1	1	1	0	0
25	1	1	0	1	0
26	1	1	0	1	1
27	0	1	0	1	1
28	1	1	0	1	0
29	1	1	1	0	0
30	1	1	0	1	1
Skupina č. 1	27	30	7	23	16
	90%	100%	23%	77%	53%
31	1	1	1	0	1
32	1	1	1	0	1
33	1	1	0	1	1
34	1	1	1	0	0
35	1	1	1	0	0
36	1	1	0	1	1
37	1	1	1	0	0
38	1	1	1	0	1
39	1	1	1	0	1
40	1	1	1	0	1
41	1	1	1	0	1
42	1	1	1	0	0
43	0	1	1	0	0
44	1	1	1	0	1
45	1	1	0	1	0
46	1	1	1	0	1
47	1	1	1	0	1
48	1	1	1	0	1
49	1	1	1	0	0
50	1	1	1	0	1
51	0	1	1	0	0
52	1	1	1	0	1
53	1	1	1	0	0
54	1	1	1	0	0
55	1	1	1	0	1
56	1	1	1	0	1
57	1	1	1	0	1
58	1	1	1	0	0
59	1	1	0	1	0
60	0	1	1	0	1
61	1	1	1	0	0
62	1	1	1	0	0
63	1	1	1	0	1
64	1	1	1	0	1
65	1	1	1	0	0
66	1	1	1	0	0
67	1	1	1	0	1
68	1	1	1	0	0
Skupina č. 2	35	38	34	4	21
	92%	100%	89%	11%	55%
Celkem	62	68	41	27	37
	91%	100%	60%	40%	54%

Gordický uzel					
Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	1
2	1	1	0	1	0
3	1	1	0	1	0
4	1	1	0	1	0
5	1	1	0	1	1
6	1	1	0	1	0
7	1	1	1	0	1
8	1	1	0	1	1
9	0	1	0	1	1
10	1	1	0	1	0
11	1	0	0	0	0
12	1	1	0	1	1
13	1	1	0	1	0
14	1	1	0	1	1
15	1	1	0	1	0
16	1	1	0	1	1
17	1	0	0	0	0
18	1	1	0	1	1
19	1	1	1	0	0
20	1	1	0	1	1
21	1	1	0	1	0
22	1	0	0	0	0
23	1	1	0	1	1
24	1	1	0	1	1
25	0	1	0	1	0
26	1	1	0	1	0
27	1	1	1	0	0
28	1	1	0	1	1
29	1	1	0	1	0
30	1	1	0	1	1
Skupina č. 1	28	27	3	24	14
	93%	90%	10%	80%	47%
31	1	1	0	1	0
32	1	1	0	1	0
33	1	1	0	1	1
34	1	0	0	0	0
35	1	1	0	1	1
36	1	1	0	1	1
37	1	1	1	0	1
38	1	1	0	1	0
39	1	1	0	1	0
40	1	1	0	1	1
41	1	1	0	1	0
42	1	1	0	1	1
43	1	0	0	0	0
44	1	1	0	1	1
45	1	1	0	1	1
46	0	1	0	1	1
47	1	1	0	1	0
48	1	1	0	1	1
49	1	1	1	0	0
50	1	1	0	1	0
51	1	1	0	1	1
52	1	1	0	1	1
53	1	0	0	0	0
54	1	1	0	1	0
55	1	1	0	1	0
56	1	1	0	1	1
57	1	1	1	0	0
58	1	1	0	1	1
59	1	1	0	1	1
60	1	1	0	1	0
61	1	1	1	0	0
62	1	1	1	0	0
63	1	1	1	0	1
64	1	1	0	1	0
65	1	1	1	0	1
66	1	1	0	1	0
67	1	1	0	1	1
68	1	0	0	0	0
Skupina č. 2	37	34	7	27	18
	97%	89%	18%	71%	47%
Celkem	65	61	10	51	32
	96%	90%	15%	75%	47%

Boj čísel

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	0
2	1	1	0	1	1
3	1	1	1	0	1
4	1	0	0	0	0
5	1	1	0	1	0
6	1	1	0	1	0
7	1	1	0	1	1
8	0	0	0	0	0
9	1	1	0	1	1
10	1	1	1	0	1
11	1	1	0	1	1
12	1	1	0	1	0
13	1	0	0	0	0
14	1	1	0	1	1
15	1	1	0	1	0
16	1	1	0	1	1
17	1	1	0	1	0
18	1	1	1	0	1
19	1	1	1	0	1
20	0	1	1	0	1
21	1	1	0	1	0
22	1	1	0	1	1
23	1	1	0	1	0
24	1	0	0	0	0
25	1	1	0	1	1
26	1	1	1	0	1
27	1	1	0	1	1
28	1	1	0	1	0
29	1	1	0	1	0
30	1	1	1	0	1
Skupina č. 1	28	26	7	19	16
	93%	87%	23%	63%	53%
31	1	1	1	0	1
32	1	1	1	0	1
33	1	1	1	0	1
34	0	1	0	1	0
35	1	0	0	0	0
36	1	1	1	0	1
37	1	1	0	1	0
38	1	1	1	0	0
39	1	1	1	0	1
40	1	1	1	0	1
41	1	1	1	0	1
42	1	0	0	0	0
43	1	1	1	0	0
44	1	1	1	0	1
45	1	1	0	1	0
46	1	1	1	0	1
47	1	1	1	0	0
48	1	0	0	0	0
49	1	1	1	0	1
50	1	1	1	0	1
51	0	1	0	1	0
52	1	1	1	0	1
53	1	1	1	0	0
54	1	0	0	0	0
55	1	1	1	0	1
56	1	1	1	0	1
57	1	0	0	0	0
58	1	1	1	0	1
59	1	1	1	0	1
60	1	1	1	0	1
61	1	0	0	0	0
62	1	1	1	0	1
63	1	1	1	0	1
64	1	1	0	1	0
65	0	1	0	1	0
66	1	1	1	0	0
67	1	1	1	0	1
68	1	1	0	1	0
Skupina č. 2	35	32	25	7	20
	92%	84%	66%	18%	53%
Celkem	63	58	32	26	36
	93%	85%	47%	38%	53%

Limeriky

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	1
2	1	1	0	1	1
3	1	1	0	1	1
4	1	1	0	1	0
5	1	1	0	1	0
6	1	1	0	1	1
7	1	1	1	0	0
8	1	1	0	1	1
9	1	1	0	1	1
10	1	1	1	0	1
11	1	1	0	1	1
12	1	1	0	1	0
13	1	0	0	0	0
14	1	1	0	1	1
15	1	1	0	1	0
16	1	1	0	1	1
17	1	1	0	1	1
18	1	1	1	0	1
19	1	1	0	1	0
20	1	1	0	1	1
21	1	1	1	0	0
22	1	1	0	1	1
23	1	1	0	1	0
24	1	1	0	1	0
25	1	1	1	0	1
26	1	1	0	1	1
27	1	1	0	1	1
28	1	1	1	0	0
29	1	1	0	1	0
30	1	1	0	1	1
Skupina č. 1	30	29	6	23	18
	100%	97%	20%	77%	60%
31	1	1	1	0	0
32	1	1	0	1	1
33	1	1	1	0	1
34	0	0	0	0	0
35	1	1	1	0	0
36	1	1	0	1	1
37	1	0	0	0	0
38	1	1	0	1	0
39	1	1	1	0	1
40	1	1	1	0	1
41	1	1	1	0	1
42	1	0	0	0	0
43	1	1	0	1	0
44	1	1	1	0	1
45	0	0	0	0	0
46	1	1	1	0	1
47	1	0	0	0	0
48	1	1	1	0	1
49	1	1	0	1	0
50	1	0	0	0	0
51	1	0	0	0	0
52	1	1	1	0	1
53	1	1	0	1	0
54	1	1	1	0	1
55	1	0	0	0	0
56	1	1	0	1	0
57	1	1	1	0	1
58	1	1	1	0	1
59	1	0	0	0	0
60	0	0	0	0	0
61	1	1	0	1	1
62	1	1	1	0	1
63	1	0	0	0	0
64	1	1	1	0	1
65	1	0	0	0	0
66	1	0	0	0	0
67	1	1	1	0	1
68	1	0	0	0	0
Skupina č. 2	35	24	16	8	17
	92%	63%	42%	21%	45%
Celkem	65	53	22	31	35
	96%	78%	32%	46%	51%

Mlýny

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	1
2	1	1	0	1	1
3	1	1	0	1	1
4	1	1	1	0	1
5	1	1	0	1	0
6	0	0	0	0	0
7	1	1	1	0	1
8	1	1	0	1	1
9	1	1	0	1	1
10	1	1	0	1	0
11	1	1	0	1	0
12	1	1	0	1	1
13	0	0	0	0	0
14	1	1	0	1	1
15	1	1	1	0	1
16	1	1	0	1	0
17	1	1	0	1	0
18	0	0	0	0	0
19	1	1	0	1	1
20	1	1	0	1	1
21	0	1	0	1	1
22	1	1	0	1	1
23	1	1	1	0	0
24	1	1	0	1	0
25	1	1	1	0	1
26	0	0	0	0	0
27	1	1	0	1	1
28	1	1	0	1	0
29	1	1	1	0	0
30	1	1	0	1	1
Skupina č. 1	25	26	6	20	17
	83%	87%	20%	67%	57%
31	1	1	1	0	1
32	1	1	1	0	1
33	0	0	0	0	0
34	1	1	1	0	0
35	0	0	0	0	0
36	1	1	1	0	1
37	1	1	0	1	0
38	1	1	1	0	1
39	0	0	0	0	0
40	1	1	0	1	1
41	1	1	1	0	0
42	1	1	1	0	1
43	1	1	1	0	1
44	1	1	1	0	1
45	1	1	1	0	0
46	1	1	0	1	0
47	1	1	1	0	1
48	1	1	0	1	0
49	1	1	1	0	1
50	1	1	1	0	1
51	0	0	0	0	0
52	1	1	1	0	1
53	1	1	1	0	0
54	0	0	0	0	0
55	1	1	1	0	1
56	1	1	0	1	1
57	1	1	1	0	0
58	0	0	0	0	0
59	1	1	0	1	0
60	1	1	1	0	1
61	1	1	1	0	0
62	1	1	0	1	1
63	1	1	1	0	1
64	0	0	0	0	0
65	1	1	0	1	1
66	1	1	0	1	0
67	1	1	1	0	1
68	1	1	1	0	0
Skupina č. 2	31	31	22	9	19
	82%	82%	58%	24%	50%
Celkem	56	57	28	29	36
	82%	84%	41%	43%	53%

Překroč čaru

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	0
2	1	1	0	1	1
3	1	1	0	1	1
4	1	1	0	1	1
5	1	0	0	0	0
6	1	0	0	0	0
7	1	1	0	1	1
8	1	1	0	1	0
9	1	1	0	1	1
10	1	1	0	1	1
11	1	1	0	1	1
12	1	1	0	1	0
13	1	1	0	1	0
14	1	1	0	1	1
15	1	1	0	1	0
16	1	1	1	0	1
17	1	1	0	1	0
18	1	1	0	1	1
19	1	1	1	0	1
20	1	1	0	1	1
21	1	1	0	1	0
22	1	1	1	0	1
23	1	0	0	0	0
24	1	1	0	1	1
25	1	1	0	1	1
26	1	1	0	1	1
27	1	1	1	0	0
28	1	1	0	1	0
29	1	1	0	1	0
30	1	1	1	0	1
Skupina č. 1	30	27	5	22	17
	100%	90%	17%	73%	57%
31	1	0	0	0	0
32	1	1	0	1	1
33	1	1	1	0	1
34	1	1	0	1	0
35	1	1	0	1	0
36	1	1	1	0	0
37	1	1	0	1	1
38	1	0	0	0	0
39	1	1	1	0	1
40	1	1	1	0	1
41	1	1	1	0	1
42	1	1	0	1	0
43	1	1	0	1	0
44	1	1	1	0	1
45	1	1	1	0	0
46	1	1	1	0	1
47	1	1	0	1	0
48	1	1	1	0	1
49	1	1	0	1	1
50	1	1	0	1	1
51	1	1	1	0	0
52	1	1	1	0	1
53	1	1	1	0	0
54	1	0	0	0	0
55	1	1	1	0	1
56	1	1	0	1	1
57	1	1	0	1	0
58	1	1	1	0	0
59	1	1	1	0	0
60	1	1	1	0	1
61	1	1	1	0	0
62	1	1	0	1	1
63	1	1	0	1	1
64	1	1	0	1	1
65	1	1	1	0	0
66	1	0	0	0	0
67	1	1	0	1	1
68	1	1	1	0	0
Skupina č. 2	38	34	19	15	19
	100%	89%	50%	39%	50%
Celkem	68	61	24	37	36
	100%	90%	35%	54%	53%

Šifrovaný dopis

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	0
2	1	0	0	0	0
3	1	1	0	1	0
4	1	0	0	0	0
5	1	0	0	0	0
6	1	1	0	1	0
7	1	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0
9	1	1	0	1	1
10	1	1	1	0	1
11	1	1	0	1	1
12	1	1	1	0	0
13	1	1	1	0	0
14	1	1	0	1	1
15	1	0	0	0	0
16	1	1	0	1	1
17	0	0	0	0	0
18	1	1	1	0	1
19	1	1	1	0	1
20	1	0	0	0	0
21	1	0	0	0	0
22	1	0	0	0	0
23	1	1	1	0	1
24	1	1	0	1	0
25	1	0	0	0	0
26	0	0	0	0	0
27	1	1	0	1	0
28	1	1	1	0	0
29	0	0	0	0	0
30	1	0	0	0	0
Skupina č. 1	26	16	7	9	8
	87%	53%	23%	30%	27%
31	1	1	1	0	1
32	1	0	0	0	0
33	1	1	1	0	1
34	0	0	0	0	0
35	1	1	1	0	1
36	1	1	0	1	0
37	1	1	1	0	1
38	1	1	1	0	0
39	1	1	1	0	1
40	1	1	1	0	1
41	1	1	0	1	0
42	1	1	1	0	1
43	1	1	1	0	0
44	1	1	1	0	1
45	1	1	1	0	0
46	1	1	1	0	1
47	0	0	0	0	0
48	1	1	1	0	1
49	1	1	1	0	1
50	1	1	1	0	1
51	1	1	0	1	0
52	1	1	1	0	1
53	1	1	1	0	0
54	1	1	1	0	0
55	1	1	1	0	1
56	1	1	1	0	1
57	1	1	0	1	0
58	1	1	1	0	0
59	1	1	1	0	0
60	1	1	1	0	1
61	1	1	1	0	0
62	1	1	1	0	1
63	1	1	1	0	1
64	1	1	1	0	0
65	1	1	1	0	0
66	1	1	0	1	0
67	1	1	1	0	1
68	1	1	1	0	0
Skupina č. 2	36	35	30	5	19
	95%	92%	79%	13%	50%
Celkem	62	51	37	14	27
	91%	75%	54%	21%	40%

Klávesnice

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	1
2	1	1	1	0	1
3	1	1	0	1	1
4	1	1	1	0	0
5	1	1	0	1	1
6	1	1	0	1	1
7	1	1	0	1	1
8	1	1	0	1	1
9	1	1	1	0	0
10	1	1	0	1	1
11	1	1	0	1	0
12	1	1	0	1	1
13	1	1	0	1	0
14	1	1	0	1	1
15	1	1	0	1	1
16	1	1	0	1	1
17	1	1	0	1	0
18	1	1	0	1	1
19	1	1	0	1	0
20	1	1	1	0	0
21	1	1	0	1	1
22	1	1	0	1	1
23	1	1	0	1	1
24	1	1	1	0	1
25	1	1	0	1	0
26	1	1	0	1	1
27	1	1	0	1	0
28	1	1	0	1	1
29	1	1	0	1	1
30	1	1	1	0	0
Skupina č. 1	30	30	6	24	20
	100%	100%	20%	80%	67%
31	1	1	1	0	0
32	1	1	0	1	1
33	1	1	0	1	0
34	1	1	1	0	1
35	1	1	1	0	0
36	1	1	0	1	1
37	1	1	0	1	0
38	1	1	1	0	0
39	1	1	1	0	0
40	1	1	1	0	1
41	1	1	0	1	0
42	1	1	1	0	0
43	1	1	0	1	1
44	1	1	0	1	1
45	1	1	1	0	0
46	1	1	1	0	0
47	1	1	1	0	1
48	1	1	0	1	0
49	1	1	1	0	1
50	1	1	0	1	0
51	1	1	1	0	0
52	1	1	1	0	1
53	1	1	0	1	1
54	1	1	0	1	0
55	1	1	1	0	1
56	1	1	0	1	0
57	1	1	1	0	0
58	1	1	1	0	1
59	1	1	1	0	1
60	1	1	1	0	0
61	1	1	0	1	0
62	1	1	1	0	0
63	1	1	0	1	0
64	1	1	1	0	0
65	1	1	1	0	1
66	1	1	0	1	1
67	1	1	1	0	0
68	1	1	1	0	0
Skupina č. 2	38	38	23	15	15
	100%	100%	61%	39%	39%
Celkem	68	68	29	39	35
	100%	100%	43%	57%	51%

Bandiera

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	0
2	1	1	1	0	1
3	1	1	0	1	1
4	1	1	0	1	0
5	1	1	1	0	1
6	1	1	0	1	0
7	1	1	0	1	1
8	1	1	0	1	0
9	1	1	0	1	1
10	1	1	0	1	1
11	1	1	1	0	1
12	1	1	0	1	0
13	1	1	0	1	0
14	1	0	0	0	0
15	1	1	0	1	1
16	1	1	0	1	0
17	1	1	0	1	1
18	1	1	0	1	1
19	1	1	1	0	1
20	1	1	0	1	0
21	1	0	0	0	0
22	1	1	0	1	1
23	1	1	0	1	0
24	1	1	0	1	0
25	1	1	0	1	1
26	1	1	1	0	1
27	1	1	0	1	0
28	1	0	0	0	0
29	1	1	0	1	1
30	1	1	0	1	1
Skupina č. 1	30	27	5	22	16
	100%	90%	17%	73%	53%
31	1	1	1	0	0
32	1	1	1	0	1
33	1	1	1	0	1
34	1	1	0	1	0
35	1	1	1	0	0
36	1	1	1	0	0
37	1	1	1	0	1
38	1	1	1	0	0
39	1	1	1	0	0
40	1	1	1	0	1
41	1	1	1	0	1
42	1	1	0	1	0
43	1	1	1	0	0
44	1	1	1	0	0
45	1	1	1	0	1
46	1	0	0	0	0
47	1	1	1	0	1
48	1	1	1	0	1
49	1	1	1	0	1
50	1	1	1	0	0
51	1	1	1	0	0
52	1	1	1	0	1
53	1	1	0	1	0
54	1	1	1	0	0
55	1	1	1	0	0
56	1	1	1	0	1
57	1	1	1	0	1
58	1	1	1	0	0
59	1	1	1	0	0
60	1	1	0	1	1
61	1	1	1	0	0
62	1	1	0	1	0
63	1	1	1	0	1
64	1	1	1	0	1
65	1	0	0	0	0
66	1	1	0	1	0
67	1	1	1	0	0
68	1	1	1	0	1
Skupina č. 2	38	36	30	6	16
	100%	95%	79%	16%	42%
Celkem	68	63	35	28	32
	100%	93%	51%	41%	47%

Pavučina					
Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	0
2	1	1	0	1	1
3	1	1	0	1	1
4	1	1	0	1	1
5	1	0	0	0	0
6	1	1	0	1	0
7	1	1	1	0	1
8	0	1	1	0	1
9	1	1	0	0	0
10	1	1	0	1	0
11	1	1	0	1	1
12	1	1	0	1	0
13	1	1	1	0	0
14	1	1	1	1	1
15	1	1	1	0	1
16	1	1	0	1	1
17	1	0	0	0	0
18	1	1	0	1	1
19	1	1	0	1	1
20	1	1	0	1	1
21	0	1	1	0	1
22	1	1	1	0	0
23	1	1	0	1	0
24	1	1	0	1	1
25	1	0	0	0	0
26	1	1	0	1	1
27	1	1	0	1	1
28	1	1	1	0	0
29	1	1	0	1	0
30	1	1	0	1	1
Skupina č. 1	28	27	8	19	17
	93%	90%	27%	63%	57%
31	1	1	1	0	0
32	1	1	1	0	1
33	1	1	0	1	1
34	1	1	1	0	0
35	1	0	0	0	0
36	1	1	1	0	0
37	1	1	1	0	1
38	1	1	0	1	1
39	1	1	1	0	0
40	0	1	1	0	0
41	1	1	1	0	0
42	1	1	1	0	1
43	1	0	0	0	0
44	1	1	1	0	1
45	1	1	1	0	1
46	1	1	1	0	1
47	1	1	0	1	0
48	1	1	0	1	0
49	0	1	1	0	1
50	1	1	1	0	0
51	1	1	1	0	1
52	1	0	0	0	0
53	1	1	1	0	1
54	1	1	1	0	1
55	1	1	1	0	1
56	1	1	0	1	0
57	1	1	0	1	1
58	1	1	1	0	0
59	1	1	1	0	0
60	1	1	1	0	1
61	1	1	1	0	1
62	0	1	0	1	1
63	1	1	1	0	0
64	1	0	0	0	0
65	1	1	1	0	1
66	1	1	0	1	0
67	1	1	1	0	1
68	1	1	1	0	0
Skupina č. 2	35	34	26	8	19
	92%	89%	68%	21%	50%
Celkem	63	61	34	27	36
	93%	90%	50%	40%	53%

Živá abeceda

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	0	0	0	0
2	1	1	0	1	0
3	1	0	0	0	0
4	1	1	0	1	1
5	1	1	0	1	0
6	0	0	0	0	0
7	1	1	0	1	1
8	1	0	0	0	0
9	1	0	0	0	0
10	1	1	0	1	0
11	1	1	0	1	1
12	1	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0
14	1	0	0	0	0
15	1	1	0	1	1
16	1	1	0	1	0
17	1	0	0	0	0
18	1	0	0	0	0
19	1	1	0	1	0
20	1	1	0	1	1
21	1	0	0	0	0
22	1	0	0	0	0
23	1	0	0	0	0
24	1	1	0	1	0
25	1	1	0	1	1
26	1	0	0	0	0
27	0	0	0	0	0
28	0	0	0	0	0
29	1	0	0	0	0
30	1	1	0	1	1
Skupina č. 1	26	13	0	13	7
	87%	43%	0%	43%	23%
31	0	0	0	0	0
32	1	0	0	0	0
33	1	1	1	0	1
34	1	0	0	0	0
35	1	0	0	0	0
36	1	1	0	1	0
37	1	0	0	0	0
38	1	0	0	0	0
39	1	1	0	1	0
40	1	1	1	0	1
41	1	0	0	0	0
42	0	0	0	0	0
43	1	0	0	0	0
44	0	0	0	0	0
45	1	0	0	0	0
46	1	1	0	1	1
47	1	1	1	0	0
48	1	1	0	1	1
49	1	1	0	1	0
50	1	0	0	0	0
51	0	0	0	0	0
52	0	0	0	0	0
53	1	1	0	1	0
54	1	1	0	1	0
55	1	1	1	0	1
56	1	1	1	0	1
57	1	0	0	0	0
58	1	1	0	1	0
59	1	0	0	0	0
60	1	1	0	1	1
61	1	0	0	0	0
62	1	0	0	0	0
63	1	0	0	0	0
64	1	1	0	1	1
65	1	0	0	0	0
66	1	0	0	0	0
67	1	0	0	0	0
68	1	1	0	1	0
Skupina č. 2	33	16	5	11	8
	87%	42%	13%	29%	21%
Celkem	59	29	5	24	15
	87%	43%	7%	35%	22%

Slepý čtverec

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	1
2	1	1	0	1	1
3	1	1	0	1	1
4	1	1	0	1	1
5	1	1	0	1	0
6	1	1	0	1	0
7	1	1	0	1	1
8	1	1	0	1	1
9	1	1	0	1	0
10	1	1	0	1	1
11	1	1	0	1	0
12	1	1	0	1	1
13	1	1	1	0	1
14	1	1	0	1	0
15	1	1	0	1	1
16	1	1	0	1	1
17	1	1	0	1	1
18	1	1	0	1	0
19	1	1	0	1	0
20	1	1	0	1	1
21	1	1	0	1	0
22	1	1	0	1	0
23	1	1	0	1	1
24	1	1	0	1	0
25	1	1	0	1	0
26	1	1	0	1	0
27	1	1	0	1	1
28	1	1	1	0	1
29	1	1	0	1	1
30	1	1	0	1	1
Skupina č. 1	30	30	2	28	18
	100%	100%	7%	93%	60%
31	1	1	1	0	1
32	1	1	0	1	1
33	1	1	0	1	0
34	1	1	0	1	1
35	1	1	1	0	1
36	1	1	0	1	0
37	1	1	0	1	0
38	1	1	0	1	0
39	1	1	0	1	1
40	1	1	0	1	1
41	1	1	0	1	1
42	1	1	0	1	0
43	1	1	1	0	1
44	1	1	0	1	0
45	1	1	0	1	0
46	1	1	0	1	1
47	1	1	0	1	1
48	1	1	0	1	1
49	1	1	0	1	0
50	1	1	0	1	1
51	1	1	0	1	1
52	1	1	0	1	0
53	1	1	0	1	0
54	1	1	0	1	0
55	1	1	0	1	1
56	1	1	0	1	0
57	1	1	0	1	1
58	1	1	0	1	1
59	1	1	0	1	0
60	1	1	0	1	0
61	1	1	1	0	1
62	1	1	0	1	0
63	1	1	0	1	0
64	1	1	1	0	1
65	1	1	1	0	1
66	1	1	0	1	0
67	1	1	0	1	0
68	1	1	0	1	1
Skupina č. 2	38	38	6	32	20
	100%	100%	16%	84%	53%
Celkem	68	68	8	60	38
	100%	100%	12%	88%	56%

Tanec na kládě

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	1
2	1	1	0	1	1
3	1	1	0	1	0
4	1	1	1	0	1
5	1	0	0	0	0
6	1	1	0	1	1
7	1	1	0	1	1
8	1	1	0	1	1
9	1	1	0	1	0
10	1	1	0	1	0
11	1	1	0	1	1
12	1	1	0	1	0
13	1	1	0	1	0
14	1	1	1	0	1
15	1	1	0	1	1
16	1	1	0	1	0
17	1	0	0	0	0
18	1	1	0	1	1
19	1	1	0	1	1
20	1	1	0	1	1
21	1	1	0	1	0
22	1	1	1	0	1
23	1	1	0	1	0
24	1	1	0	1	0
25	1	0	0	0	1
26	1	1	1	0	1
27	1	1	0	1	0
28	1	0	0	0	0
29	1	1	0	1	1
30	1	1	0	1	1
Skupina č. 1	30	26	4	22	17
	100%	87%	13%	73%	57%
31	1	1	1	0	0
32	1	0	0	0	0
33	1	0	0	0	0
34	1	0	0	0	0
35	1	0	0	0	0
36	1	1	1	0	0
37	1	1	1	0	1
38	1	0	0	0	0
39	1	0	0	0	0
40	1	1	1	0	1
41	1	0	0	0	0
42	1	1	1	0	1
43	1	1	1	0	1
44	1	0	0	0	0
45	1	0	0	0	0
46	1	1	0	1	0
47	1	1	1	0	1
48	1	1	1	0	0
49	1	0	0	0	0
50	1	1	1	0	1
51	1	0	0	0	0
52	1	0	0	0	0
53	1	1	0	1	0
54	1	1	1	0	1
55	1	0	0	0	0
56	1	0	0	0	0
57	1	0	0	0	0
58	1	1	1	0	1
59	1	0	0	0	0
60	1	0	0	0	0
61	1	0	0	0	0
62	1	1	0	1	0
63	1	0	0	0	0
64	1	1	1	0	1
65	1	0	0	0	0
66	1	0	0	0	0
67	1	1	0	1	0
68	1	1	1	0	1
Skupina č. 2	38	17	13	4	10
	100%	45%	34%	11%	26%
Celkem	68	43	17	26	27
	100%	63%	25%	38%	40%

Mravenci

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	1
2	0	0	0	0	0
3	1	0	0	0	0
4	1	1	1	0	1
5	1	0	0	0	0
6	1	1	1	0	1
7	1	1	1	0	1
8	1	0	0	0	0
9	1	0	0	0	0
10	1	0	0	0	0
11	1	1	1	0	1
12	1	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0
14	1	1	0	1	1
15	1	0	0	0	0
16	1	0	0	0	0
17	1	1	0	1	0
18	1	1	1	0	1
19	1	1	0	1	0
20	0	0	0	0	0
21	0	0	0	0	0
22	1	1	0	1	1
23	1	0	0	0	0
24	1	0	0	0	0
25	1	0	0	0	0
26	1	1	1	0	0
27	1	0	0	0	0
28	1	1	1	0	1
29	0	0	0	0	0
30	1	1	1	0	1
Skupina č. 1	25	13	8	5	10
	83%	43%	27%	17%	33%
31	1	1	0	1	0
32	1	1	1	0	1
33	1	1	1	0	1
34	1	1	0	1	1
35	1	1	1	0	1
36	1	1	0	1	0
37	1	1	1	0	1
38	1	1	1	0	0
39	1	1	1	0	1
40	1	1	1	0	1
41	1	1	0	1	1
42	1	1	1	0	0
43	1	1	1	0	0
44	1	1	1	0	1
45	0	0	0	0	0
46	1	1	1	0	0
47	1	1	1	0	1
48	1	1	0	1	1
49	1	1	1	0	0
50	1	1	1	0	0
51	1	1	1	0	1
52	1	1	0	1	1
53	1	1	1	0	1
54	1	1	1	0	0
55	1	1	1	0	1
56	1	1	0	1	0
57	1	0	0	0	0
58	1	1	0	1	1
59	1	1	1	0	1
60	1	1	0	1	0
61	1	1	1	0	0
62	1	1	1	0	1
63	1	1	0	1	1
64	1	1	1	0	0
65	0	1	0	1	1
66	1	1	1	0	1
67	1	1	0	1	1
68	1	1	1	0	0
Skupina č. 2	36	36	24	12	22
	95%	95%	63%	32%	58%
Celkem	61	49	32	17	32
	90%	72%	47%	25%	47%

Dopravní zácpa

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	1
2	1	1	0	1	1
3	1	1	1	0	1
4	1	1	0	1	1
5	1	1	0	1	1
6	1	0	0	0	0
7	1	1	0	1	1
8	1	1	0	1	1
9	1	1	0	1	1
10	1	1	1	0	1
11	1	1	0	1	1
12	1	1	0	1	1
13	0	0	0	0	0
14	1	1	0	1	1
15	1	1	0	1	1
16	1	1	0	1	1
17	1	1	1	0	1
18	1	1	1	0	1
19	1	1	0	1	1
20	1	1	0	1	1
21	1	0	0	0	0
22	1	1	1	0	1
23	0	0	0	0	0
24	1	1	0	1	1
25	1	1	1	0	1
26	1	1	1	0	1
27	1	1	0	1	1
28	1	0	0	0	0
29	1	1	0	1	1
30	1	1	1	0	1
Skupina č. 1	28	25	8	17	25
	93%	83%	27%	57%	83%
31	1	0	0	0	0
32	1	1	0	1	1
33	1	1	1	0	1
34	1	1	1	0	1
35	1	1	0	1	1
36	0	1	0	1	1
37	1	1	1	0	1
38	1	1	0	1	1
39	1	0	0	0	0
40	1	1	1	0	1
41	1	1	0	1	1
42	1	1	0	1	1
43	1	1	0	1	1
44	1	1	1	0	1
45	1	1	0	1	1
46	1	0	0	0	0
47	0	1	1	0	1
48	1	1	0	1	1
49	1	1	0	1	1
50	1	1	0	1	1
51	1	1	0	1	1
52	1	1	1	0	1
53	1	1	0	1	1
54	1	0	0	0	0
55	1	1	0	1	1
56	1	1	1	0	1
57	1	1	0	1	1
58	1	1	0	1	1
59	1	1	0	1	1
60	1	1	1	0	1
61	1	0	0	0	0
62	1	1	1	0	1
63	1	1	0	1	1
64	0	1	1	0	1
65	1	1	1	0	1
66	1	0	0	0	0
67	1	1	0	1	1
68	1	1	0	1	1
Skupina č. 2	35	32	12	20	32
	92%	84%	32%	53%	84%
Celkem	63	57	20	37	57
	93%	84%	29%	54%	84%

Na středověk

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	0	0	0	0
2	1	0	0	0	0
3	1	1	0	1	0
4	1	0	0	0	0
5	1	1	1	0	0
6	1	1	0	1	0
7	1	1	0	1	0
8	1	0	0	0	0
9	1	0	0	0	0
10	1	0	0	0	0
11	1	0	0	0	0
12	1	1	0	1	0
13	1	0	0	0	0
14	1	0	0	0	0
15	1	0	0	0	0
16	1	1	0	1	0
17	1	0	0	0	0
18	1	0	0	0	0
19	1	0	0	0	0
20	1	1	0	1	0
21	1	1	0	1	0
22	1	0	0	0	0
23	1	0	0	0	0
24	1	1	0	1	0
25	1	0	0	0	0
26	1	0	0	0	0
27	1	1	1	0	0
28	1	0	0	0	0
29	1	0	0	0	0
30	1	1	0	1	0
Skupina č. 1	30	11	2	9	0
	100%	37%	7%	30%	0%
31	1	0	0	0	0
32	0	0	0	0	0
33	1	1	1	0	1
34	1	0	0	0	0
35	1	0	0	0	0
36	1	1	1	0	0
37	1	0	0	0	0
38	0	0	0	0	0
39	1	1	1	0	0
40	1	1	1	0	1
41	1	0	0	0	0
42	1	0	0	0	0
43	1	0	0	0	0
44	1	0	0	0	0
45	1	0	0	0	0
46	1	1	1	0	0
47	1	1	1	0	1
48	1	1	1	0	0
49	1	1	1	0	0
50	1	0	0	0	0
51	0	0	0	0	0
52	1	0	0	0	0
53	1	1	1	0	0
54	1	1	1	0	0
55	1	1	1	0	1
56	1	1	1	0	1
57	1	0	0	0	0
58	1	1	1	0	0
59	1	0	0	0	0
60	1	1	1	0	0
61	1	0	0	0	0
62	0	0	0	0	0
63	1	0	0	0	0
64	1	1	1	0	0
65	1	0	0	0	0
66	0	0	0	0	0
67	0	0	0	0	0
68	1	1	1	0	0
Skupina č. 2	32	16	16	0	5
	84%	42%	42%	0%	13%
Celkem	62	27	18	9	5
	91%	40%	26%	13%	7%

Ztracená čísla

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	0
2	1	1	0	1	1
3	1	1	1	0	1
4	1	1	0	1	0
5	1	1	0	1	0
6	1	1	0	1	0
7	1	1	1	0	1
8	1	1	0	1	0
9	1	1	1	0	0
10	1	1	0	1	0
11	1	1	0	1	1
12	1	1	0	1	0
13	1	1	0	1	0
14	1	1	0	1	1
15	1	1	0	1	1
16	1	1	1	0	0
17	1	1	0	1	0
18	1	1	0	1	1
19	1	1	0	1	0
20	1	1	0	1	1
21	1	1	1	0	1
22	1	1	0	1	0
23	1	1	0	1	0
24	1	1	0	1	0
25	1	1	0	1	1
26	1	1	0	1	0
27	1	1	0	1	0
28	1	1	0	1	0
29	1	1	1	0	1
30	1	1	0	1	0
Skupina č. 1	30	30	6	24	11
	100%	100%	20%	80%	37%
31	1	1	1	0	0
32	1	1	1	0	1
33	1	1	1	0	1
34	1	1	1	0	0
35	1	1	0	1	0
36	1	1	1	0	1
37	1	1	1	0	1
38	1	1	1	0	0
39	1	1	1	0	0
40	1	1	0	1	1
41	1	1	1	0	0
42	1	1	1	0	0
43	1	1	1	0	0
44	1	1	1	0	1
45	1	1	0	1	0
46	1	1	0	1	0
47	1	1	1	0	1
48	1	1	1	0	0
49	1	1	1	0	0
50	1	1	1	0	0
51	1	1	1	0	0
52	1	1	1	0	1
53	1	1	1	0	1
54	1	1	0	1	0
55	1	1	1	0	1
56	1	1	1	0	0
57	1	1	0	1	1
58	1	1	1	0	0
59	1	1	1	0	0
60	1	1	1	0	0
61	1	1	1	0	0
62	1	1	1	0	0
63	1	1	1	0	1
64	1	1	0	1	0
65	1	1	1	0	0
66	1	1	1	0	0
67	1	1	1	0	1
68	1	1	1	0	0
Skupina č. 2	38	38	31	7	13
	100%	100%	82%	18%	34%
Celkem	68	68	37	31	24
	100%	100%	54%	46%	35%

Angličané proti Skotům

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	1
2	1	0	0	0	0
3	1	1	0	1	1
4	1	0	0	0	0
5	1	1	1	0	0
6	1	1	0	1	0
7	1	1	0	1	1
8	1	1	0	1	1
9	1	1	1	0	1
10	1	0	0	0	0
11	1	0	0	0	0
12	1	1	0	1	0
13	1	0	0	0	0
14	1	1	1	0	1
15	1	1	0	1	0
16	1	1	0	1	0
17	1	0	0	0	0
18	1	1	0	1	1
19	1	1	1	0	0
20	1	1	0	1	1
21	1	1	0	1	0
22	1	0	0	0	0
23	1	1	0	1	0
24	1	1	0	1	0
25	1	0	0	0	0
26	1	0	0	0	0
27	1	1	1	0	1
28	1	0	0	0	0
29	1	0	0	0	0
30	1	1	0	1	1
Skupina č. 1	30	19	5	14	10
	100%	63%	17%	47%	33%
31	1	0	0	0	0
32	1	1	1	0	1
33	1	1	1	0	1
34	1	1	0	1	0
35	1	1	1	0	0
36	1	1	1	0	0
37	1	1	0	1	1
38	1	0	0	0	0
39	1	1	1	0	1
40	1	1	1	0	1
41	1	1	0	1	1
42	1	1	1	0	0
43	1	1	1	0	0
44	1	1	1	0	1
45	1	0	0	0	0
46	1	1	1	0	1
47	1	1	1	0	0
48	1	1	1	0	1
49	1	1	1	0	1
50	1	1	0	1	1
51	1	0	0	0	0
52	1	1	0	1	1
53	1	1	1	0	0
54	1	1	1	0	0
55	1	1	1	0	1
56	1	1	1	0	1
57	1	1	0	1	0
58	1	1	1	0	0
59	1	1	0	1	0
60	1	1	1	0	1
61	1	0	0	0	0
62	1	1	1	0	1
63	1	1	1	0	1
64	1	1	1	0	0
65	1	0	0	0	0
66	1	1	0	1	0
67	1	1	0	1	1
68	1	1	1	0	0
Skupina č. 2	38	32	23	9	18
	100%	84%	61%	24%	47%
Celkem	68	51	28	23	28
	100%	75%	41%	34%	41%

Topografické značky

Číslo účastníka	Pochopení pravidel	Aktivní zapojení	Sportovní styl	Hravý styl	Strategické přemýšlení
1	1	1	0	1	0
2	1	1	0	1	0
3	1	1	0	1	1
4	1	1	1	0	1
5	1	1	0	1	1
6	1	1	0	1	0
7	1	1	0	1	0
8	0	1	0	1	1
9	1	1	0	1	0
10	1	1	0	1	1
11	1	1	0	1	0
12	1	1	0	1	1
13	1	1	0	1	1
14	1	1	1	0	1
15	1	1	0	1	0
16	1	1	0	1	1
17	1	1	0	1	0
18	1	1	0	1	0
19	1	1	0	1	1
20	0	1	0	1	1
21	1	1	0	1	0
22	1	1	1	0	0
23	1	1	0	1	0
24	1	1	0	1	1
25	1	1	0	1	0
26	1	1	1	0	1
27	1	1	0	1	1
28	1	1	0	1	0
29	1	1	0	1	0
30	1	1	0	1	1
Skupina č. 1	28	30	4	26	15
	93%	100%	13%	87%	50%
31	1	1	0	1	0
32	1	1	1	0	1
33	1	1	1	0	1
34	0	1	1	0	0
35	1	0	0	0	0
36	1	0	0	0	0
37	1	1	0	1	1
38	1	0	0	0	0
39	1	1	1	0	0
40	1	0	0	0	0
41	1	1	1	0	1
42	1	1	0	1	0
43	0	1	0	1	0
44	1	1	1	0	1
45	1	0	0	0	0
46	1	0	0	0	0
47	1	1	0	1	0
48	1	1	0	1	0
49	1	1	1	0	1
50	0	1	0	1	1
51	1	0	0	0	0
52	1	1	1	0	1
53	1	1	1	0	0
54	1	1	0	1	0
55	0	0	0	0	0
56	1	1	1	0	1
57	1	1	1	0	0
58	1	1	0	1	0
59	1	1	1	0	1
60	1	1	1	0	0
61	1	0	0	0	0
62	1	0	0	0	0
63	0	1	1	0	0
64	1	1	0	1	1
65	1	1	1	0	1
66	1	0	0	0	0
67	1	1	1	0	1
68	1	0	0	0	0
Skupina č. 2	33	26	16	10	13
	87%	68%	42%	26%	34%
Celkem	61	56	20	36	28
	90%	82%	29%	53%	41%