

# DĚTSKÉ HRY V SOCIÁLNÍ KOMUNIKACI SKUPINY DĚTÍ

Dana Bittnerová

## OBSAH

### ÚVOD

#### CHARAKTERISTIKA HERNÍHO REPERTOÁRU

Kategorizace podle Rogera Cailloise

Členění her podle symboliky v sociální komunikaci dětí

Sociální komunikace ve světle dětských her dětí ve třetí a čtvrté třídě

#### PODÍL TRANSMISE KULTURY NA PODOBĚ REPERTOÁRU DĚTSKÝCH HER

#### REPERTOÁR DĚTSKÝCH HER

Chronologie znalosti a hraní her

#### LITERATURA

## ÚVOD

Sociální komunikace dětí v dětské skupině probíhá po několika liniích. Děti vyjadřují vůli či naopak nezájem se společensky stýkat a prohlubovat vzájemné vztahy přímo, pomocí běžného verbálního a nonverbálního komunikačního kanálu. K realizaci interpersonálních vztahů využívají však také zjevné či skryté symboliky formalizovaných kulturních fenoménů přijatých v dětské skupině.

Jak hodnotit tyto kulturní fenomény? Jak nahlížet na dětské dávání dárků, rvačky, formalizované až folklórní hry, formalizované provokace (slovní škádlivky, gesta), vedení památníku atd.? Johan Huiziga ve svém díle *Homo ludens* uvažuje, že zdrojem kultury samé (tedy i zdrojem jejích prvků – kulturních fenoménů) je právě hra, že kultura sama je vybudována na aplikaci herních prvků. Jeho pojetí kulturní reality odpovídá i vztahu dospělých k činnosti dětí. Ti totiž intuitivně hodnotí vlastní aktivity dětí jako hru. Vnucuje se tak myšlenka hovořit o kulturních fenoménech dětské kultury jako o různých formách hry, nebo alespoň respektovat jejich přímou vazbu k ní. V kvalitativně různých úrovních dětského hraní lze bez ohledu na společenský význam a vnímání jevu herní prvky nalézt. Také Huizigovy a precizovaná Cailloisova definice hry rámcově odpovídají funkcím a podmínkám, za nichž se kulturní fenomény dětské kultury realizují.<sup>1</sup>

Význam tohoto dětského hraní je pak v sociální komunikaci dětí podstatný. I děti sami přitakají tomuto tvrzení, když větu: „Nechci s tebou kamarádit“ vnímají identicky jako sdělení: „Už si s tebou nebudu nikdy hrát.“ (Nad'a, 7.5.1997) O hře a hraní si lze tedy uvažovat jako o modu sociální komunikace dětí, jako o prostředníku, který komunikaci umožňuje, jako o realitě, v níž se také sociální komunikace uskutečňuje.

---

<sup>1</sup> Hra je definována jako činnost 1. svobodná, 2. vydělená z každodenního života, časoprostorově ohraničená, 3. vyvolávající nejistotu – napětí/ovšem domnívám se, že se jedná o charakteristiku doprovázející veškerou lidskou činnost/, 4. neproduktivní, 5. sevřená pravidly a 6. fiktivní – doprovázená specifickým vědomím alternativní reality (Caillois, s. 32)

Přijmout závěr, že všechny kulturní fenomény dětské kultury spadají do oblasti hry či lze jako hru interpretovat, ovšem přináší přinejmenším jazykový problém. Zastřešující termín hra, který by snad bylo přijatelné vysvětlovat slovním spojením „formalizovaná či organizovaná zábava“, náhle zavádí. Jak tedy vymezit mezi různými formami dětského hraní hru jako takovou, hru apriorní, prvoplánovou, hru, která neaspiruje být něčím jiným, dětskou hru jako žánr? Musím přiznat, že právě pro mne se tato pojmová vágnost stává limitou pro přesné vymezení předmětu mého zájmu. Proto se opřu výhradně o etnografii výzkumného terénu a budu dále hovořit pouze o těch hrách, které samy děti jako hru označují.

Tedy z různých forem kulturních fenoménů kultury dětí jsem si zvolila žánr dětské hry. Na jeho příkladě pak řeším problém, jakým způsobem tak osobitý kulturní fenomén jakým je žánr dětské hry, dětem umožňuje naplňovat sociální komunikaci ve vlastní skupině, jakým způsobem děti s tímto modelem sociální komunikace nakládají. V rámci vymezeného širokého tématu bych se soustředila na tři dílčí otázky:

1. Jakým vývojem prochází herní repertoár v průběhu času u konkrétní dětské skupiny a to s ohledem na potřeby v sociální komunikaci dětské skupiny?
2. Co ovlivňuje vlastní repertoár her, tedy podle jakých kritérií jsou voleny konkrétní hry do herního repertoáru?

Základem pro řešení zvoleného tématu a zadaných otázek se staly záznamy herních situací dětí ve sledované třídě školy Šedá, a to v její třetím a čtvrtém ročníku ZŠ, ve školních rocích 1996/97 a 1997/98. Výzkum zde probíhal především v rámci odpolední družiny. Komplementárně, především pro analýzu existence a působení dětské hry ve skupině dětí, jsou využívána data získaná jednak při souběžném výzkumu ve 4.A. školy Modrá, a to v době vyučování, a jednak při náhodných výzkumech u dětí nižších ročníků sledovaných škol. Použitou metodou se staly zúčastněné pozorování a položené rozhovory.

## **CHARAKTERISTIKA HERNÍHO REPERTOÁRU**

S ohledem na zadanou otázku: Jakým vývojem prochází herní repertoár v průběhu času u jedné konkrétní skupiny dětí?, opřu svoji analýzu her a závěry i hypotézy, které se budou nabízet, o rozbor typů a skladby her pouze jedné ze sledovaných tříd. Ve snaze uvažovat o určitém vývojovém směřování v sociální komunikaci dětí pak porovnam rejstřík dětských her dětské skupiny ve třetí a čtvrté třídě.

Moje pozornost se soustředí především na hry, které děti hrály v době společně trávené. Až na výjimky nezohledňuji ty hry, které nikterak nevstoupily do komunikace uvnitř skupiny, které zůstaly individuální záležitostí jednotlivce nebo záležitostí jeho a jeho kamarádů z jiné, nesledované skupiny dětí.

Předkládaný repertoár her sledované skupiny dětí není jistě úplný. V průběhu sledovaných dvou let se bezpochyby vynořilo množství her, které nevyhověly společenské cenzuře, tedy nebyly přijaty. Došlo-li k nástupu a pádu hry v době, kdy výzkum neprobíhal, nebyla ani tato hra většinou zaznamenána. O získaném souboru her lze říci, že obsahuje všechny oblíbené hry, které se opakovaně realizovaly ve sledované dětské skupině, a řadu dalších, které by příležitostně zpestřily sociální komunikaci – společenský život dětí.

Získaná data za třetí a čtvrtou třídu nejsou zcela vyvážená. Disproporce v prezentovaných datech vznikla vlivem změny ve zkoumaném terénu. Zatímco ve třetí třídě odpolední družinu, ve které výzkum převážně probíhal, navštěvovala více jak polovina dětí ze sledované třídy, ve čtvrtém ročníku zůstávala v družině pouze třetina dětí (maximálně osm dětí). Výzkum se proto ve čtvrté třídě často přesouval do doby po vyučování, kdy děti společně trávily před školou krátkou dobu, než se rozešly domů.

Tento nesoulad sice na straně jedné komplikuje možnost spojovat změny v repertoáru dětských her s duševním vyžíváním dětí ve sledovaném období. Na straně druhé zužování příležitostí sociální komunikace dětí v rámci školy předznamená následný vývoj. V časovém horizontu se doba společně strávená skupinou dětí ze třídy bude zkracovat. V zásadě se omezí na vyučování a dobu před a po něm. Naopak děti si budou vytvářet nové příležitosti sociální komunikace jdoucí za rámec školy, ovšem již výhradně po linii přátelských vazeb. Změna příležitostí sociální komunikace, která se odehrála mezi třetí a čtvrtou třídou, tedy umožňuje řešit otázku: Jak nové příležitosti sociální komunikace ovlivnily repertoár prostředků volených k její realizaci, tedy jak se tato změna promítla do užívání herního repertoáru.

Etnografická data a zadané otázky nutí mluvit o repertoáru dětských her dále, nejen v mezích výčtu jednotlivých položek- her. Nelze pouze detailně rozebírat jednotlivé hry a pak je mechanicky konfrontovat se stavem ve třetí či čtvrté třídě. Východiskem se musí stát uspořádání her podle jejich funkce v sociální komunikaci dětí. Na základě porovnání četnosti a oblíbenosti her v každé stanovené kategorii se lze zamyslet nad úlohou dětské hry v komunikaci dětí a její vývojové proměně. Tento postup umožní hodnotit podobu a směřování sociální komunikace dětí, která je realizována skrze hry.

### **Kategorizace podle Rogera Cailloise**

Bylo by neúctou k autoritám, nezmnít se a nevyrovnat se s jejich vědeckým vkladem do problematiky her. V oblasti analýzy her v širším slova smyslu, a jejich třídění vystupují do popředí dvě jména: již zmiňovaný Johan Huiziga a Roger Caillois. Roger Caillois, který vyšel z úvah Huiziga, nabídl vědecké obci svoji systematizující klasifikaci her.

Roger Caillois představuje svoji klasifikaci jako obecnou teorii nikoliv jako dílčí teorii jednoho žánru. Pojem hry tedy nechápe v užším slova smyslu, ale zahrnuje pod něj veškeré lidské aktivity, které lze chápat jako „nevážnost“. Ve svém pojetí nezohledňuje vnější, formální projevy a prvky her, ale naopak se snaží pohybovat se nad formou hry. Směřuje k vnitřnímu smyslu hry. Tímto vnitřním smyslem hry Caillois rozumí vztah hráče ke hře (co od hry očekává, v jakém ohledu a jakým způsobem je hráč „uspokojen“), jaký herní postoj v dané konkrétní hře hráč zaujímá.

Systematizaci svého vědeckého pohledu Caillois podkládá čtyři kvadranty, tedy hovoří o čtyřech základních typech- kategoriích her (*ágon*, *alea*, *mimikry* a *ilinx*), které charakterizuje vždy jeden hlavní princip (Caillois, s.33). V rámci každé kategorie pak uvažuje o stupni formalizace hry a terminologicky odlišuje spontánní hry – *paidia* v protipólu k pravidly sevřeným a komplikovaným hrám – *ludus*.

Systematičnost a filosofický vhled, který prostupuje Cailloisovo členění her, vyzývá i zavazuje k ověření a aplikaci jeho teorie. Obstojí badatel, který se pokusí prověřit malý soubor žánru dětských her? Může tato makroteorie přinést poznání v oblasti žánru dětských her? Pro zvládnutí tohoto úkolu se pokusím reinterpretovat Cailloisovy kategorie s ohledem na analyzovaný soubor her. Mou snahou není měnit jeho myšlenky. Vybírám a vyzdvihuji ty, které pokládám pro aplikaci jeho klasifikace za nosné, a schematizuji.

První kategorii, kterou detailně popisoval i Huiziga, vymezil Caillois pojmem *ágon* - *zápas*. Tento typ hry charakterizuje „ctížádost hráče zvítězit díky a jedině díky vlastní zásluze v soutěži, která má pevná pravidla.“(Caillois, s. 64) Schematicky lze vyzdvihnout pak následující znaky: Hra má cíl, jehož dosažením hra končí. Je manifestována shodnost výchozích podmínek pro všechny hráče (záleží na této rovnosti). Tyto podmínky se opírají o objektivní realitu a o pravidla hry. K cíli dovede hráče pouze jeho vlastní dovednost, jeho

vůle.

Druhým uváděným typem jsou hry *alea – náhoda*. Slovy Cailloise je pro ně podstatné, že dochází „ke vzdání se vlastní vůle ve prospěch úzkostného a pasivního čekání na výrok osudu.“ (Caillois, s. 64) Ve hrách typu *alea*, obdobně jako u *ágonu* platí rovné výchozí podmínky při vstupu do hry. Tyto podmínky byt' nevycházejí z vlastních možností hráče, jsou zaštitěny objektivitou herní aktivity, tedy pravidly hry. Ve hře nic nerozhoduje hráč, vše je dílem náhody a vše lze náhodě přisoudit.

Třetí zavedenou kategorií jsou *mimikry – předstírání*, které představují „chuť hráče vzít na sebe cizí osobnost“ (Caillois, s. 64). Hráč tedy vstupuje do fiktivního světa, nezřiká se tak však vazby se světem reálným. V tomto hraném světě se pak pohybuje pouze na základě vůle a fantazie své či svých spoluhráčů.

Poslední kategorii her nazval Caillois *ilinx- závrat'*. Radí sem herní aktivity, které v hráči vyvolávají závrat' (Caillois, s. 64), opojení. V těchto hrách hráč, obdobně jako v mimikrách opouští vlastní svět, ovšem pohyb v něm již nedokáže ovládat. Důležité pro pochopení této kategorie je uvědomit si, co všechno může působit stav opojení. Hráče vyvádí z míry motolice, stejně jako ho povznáší pocit sounáležitosti s masou (Caneti) či jej opájí vlastní důležitost.

Caillois dále rozvíjí svoji teorii. Uvažuje, že řadu konkrétních her nelze jednoznačně zařadit do jediné kategorie. Připouští i přesahy, tedy kombinaci dvou kategorií (Caillois, s. 89-96). Za základní spojení pokládá dvojice kategorií *ágon-alea* a *mimikry-ilinx*. Nahodilým spojením je pár *ágon-mimikry* a *alea-ilinx*, spojením nedovoleným *ágon-ilinx* a *alea-mimikry*.

\* \* \*

Roger Caillois nabídl celkem deset položek typů a kombinací typů her, které různé „čtyři distinktivní psychologické postoje“ (Caillois, s. 64). Před nimi nyní stojí 52 her z žánru dětská hra, her, které znaly děti sledované skupiny v průběhu třetí a čtvrté třídy. Na tomto místě je však nutno opět připomenout, že francouzský vědec svou klasifikaci formuloval pro veškeré lidské kulturní činnosti, které člověka odvádějí z reality každodennosti. Snaha třídit hry specifického žánru dětské hry podle Cailloisovy klasifikace může vyvolat zakřivení v některých kategoriích.

Soutěživý duch kategorie hry *ágon* z hlediska sociální komunikace dětí měří síly členů skupiny. Může tedy posilovat či přeskupovat hierarchii uvnitř skupiny podle měřítko navrženého hrou. Ty dětské hry, jimž bych přiřkla ágonální charakter, nesou v sobě možnost v průběhu či na konci klání porovnat herní výsledky jednotlivých hráčů. Z těchto důvodů, z důvodu prestiže, kterou hráči zajišťuje momentální či konečné vítězství, jsou herní pravidla přísně sledována a evokována i v průběhu hry. Jedná-li se o soutěž, děti málokdy přerušují z vlastní vůle účast na hře v průběhu jednoho kola. S ohledem na svoji prestiž nemohou takto náhle, nedohodnou-li se na tom všichni, hru opustit a tak přiznat své selhání. Učiní-li to, jsou spoluhráčem či spoluhráči označení za poražené. Na nudu, nedoržování pravidel či indispozici se tedy musí, aby neprohrál, vymluvit až v kole následujícím. Mezi hry, v nichž se uplatňují tyto postoje a strategie dětí, patří: *Formule* (neujala se), skákání *gumy*, *Koulování*, *Mikádo*, *Piškvorky*, *Stolní fotbal*, *Tanky* (neujaly se), *Šibenice*, *Země město*.

Dětské hry, v nichž se uplatňuje princip *alea*, mají z hlediska sociální komunikace buď zábavnou nebo denuncující funkci. Podle společenského kontextu jsou chápány naprosto nezávazně (náhoda je naprosto bagatelizována), nebo naopak je jim přičítána vysoká vypovídací hodnota (náhoda – osud na člověka prozrazuje to, co sám nechce sdělit nebo co ještě neví). Dvojímu přístupu dětí odpovídají i odlišné reakce. Zatímco v prvním případě výsledek hry vyvolává smích, v kontextu druhém může spokojenost, tajnosnubný úšklebek

přerůst i v agresivní slovní či fyzickou obranu, která vždy následuje po provokacích. Hra náhody je dětmi využívána ke dvěma cílům v kontextu společenského dění. Buď je nástrojem k rozdělení rolí pro zamýšlenou společnou činnost skupiny, nebo je činností samou.

Musíme použít však i jiný pohled na otázku cíle těchto her. Ve hrách, kde panuje pouze postoj *alea*, děti usilují o odhalení pravdy nebo prognózu budoucnosti (hry hadačské a věštecké). Z předkládaného souboru dětských her by sem náležely: *Losování*, *Nebe peklo ráj*, *Štěstí, neštěstí, láska, manželství*, nebo neuváděná hra *Flaška* – kterou se bavily děti v paralelně sledované čtvrté třídě v květnu 1998. Rysy her typu *alea* nesla také inovovaná verze hry *Kdo má rád, co má rád* (viz níže). Společné pro tyto dětské hry z hlediska formálního je, že hráči nestojí v rovnocenném postavení. Je vždy jeden, který osud vyzývá, administruje hru. Je tak buď přímo vyloučen z výroku „vyšší moci“, nebo alespoň má jistou výhodu, že s osudem spolupracuje (vykřikuje otázku, roztáčí flašku). Pravidla tak částečně vymezuje tento privilegovaný hráč, on je jejich arbitrem a ostatní na ně částečně rezignují.

Princip *alea* se uplatňuje i v dětských hrách, jejichž cílem je určení vítěze. Jak uvádí Caillois, tento typ her se pak velmi často pojí s *ágonem*. Rozpočítadla, *Kámen, nůžky, papír*, *Házení mincí* (tedy *Panna nebo orel*), hry na principu *Člověče nezlob se* – zde *Na zajíce*, popřípadě karetní hry (chlapci hráli v červnu 1998 karetní hru *Prší* - nebyla popsána, neboť se jedná o hru dospělých) jsou pak v sociální komunikaci prožívány a hodnoceny obdobně jako hry *ágonu*. Skutečnost, že se jedná o náhodu, která ovlivní herní výsledek, rozvíjí ovšem obhajovací řeč prestiže dítěte při prohře. Argumenty dětí znějí - „*to nemá cenu, ty máš pořád větší štěstí*“. Nebo přebíjejí svůj neúspěch konstatováním „*Neštěstí ve hře štěstí v lásce*.“ Náhoda relativizuje všechny výsledky. Přesto touha dětí uspět v těchto hrách je silná, neboť jim často otevírá cestu k získání prestižního postavení v další hře.

Typické pro dětské hry, v nichž se uplatňuje pouze princip *ágon* a *alea* je malý počet hráčů (ve sledované třídě tyto hry hrály dvojice, trojice, maximálně čtveřice). Větší počet hráčů by dětskou hru narušoval, znepřehledňoval dodržování pravidel a sledování úspěšnosti jednotlivých aktérů. Hráči navíc hrou prochází jako individuality, pravidla v zásadě nevedou hráče, aby po herní stránce reagoval na konání spoluhráče.

Třetí základní princip her - *mimikry* nabízí dětem být někým jiným. Zprostředkovává komunikaci se spolužákem na úrovni jiné reality. Dává prostor vyzkoušet v nové roli nejen sám sebe, ale i konfrontovat svoji vizi s chováním druhého dítěte. Umožňuje také realizovat jinak tabuizované představy, a to jak ve vztahu k sobě, tak v komunikaci se spoluhráči (natlouci – neposlušnému děcku, mazlit se – s malým psíkem atd.) Skutečnost, že dětskou hru na principu *mimikry* nesvazují žádná strukturovaná herní pravidla, že je vymezena pouze tématem, v němž může každý improvizovat podle vlastní invence, dovoluje hře trvat déle. Přestože dětská hra na ... není na první pohled koncipována jako soutěž, někdy i zde vzniká, stejně jako u her *ágon* a *alea*, požadavek odvěty. Odvěta však spočívá ve výměně prestižních a méně prestižních rolí. Ve sledované třetí a čtvrté třídě k této kategorii her náležely *Hra na rodinu* a popsání hry: hra chlapců na vyšetřování *FBI a Bojovka* organizovaná dívkami pro jednoho chlapce a *Blančín Test správné (sportovní) ženy*, který byl prakticky otevřen všem.<sup>2</sup>

V repertoáru dětských her jsou zastoupeny také složitější, koncipovanější hry vystavěné na principu *mimikry*. Jedná se o hry, které se nehrají pouze pro sebe, v rámci herní skupiny. Tyto

---

<sup>2</sup> Pravdou je, že boom *her na ...* zasáhl sociální komunikaci dětí v první a ve druhé třídě. Realnost, s jakou děti vnímali propůjčené role, vedla nejednou ke konfliktu vyvěrajícího ze „špatného“ pojetí role některým z aktérů. Např. ve druhé třídě Tomáš pozoroval, jak si dívky hrají na rodinu. Chování Nadi jej rozrušilo a uštědřil jí několik políčků za to, že ona – otec rodiny fyzicky trestala Romanu – dítě. A proč? Nad'a: „Protože, jí miloval.“ (duben 1996)

dětské hry potřebují diváka. Jde o exhibici. Koncepce, jež opět vychází z vybrané předlohy, ovšem již nedovoluje tak vysokou míru improvizace. V repertoáru dětských her sledované skupiny dětí, takové povyražení skýtaly hry: *Nikdo není dokonalý*, *Pantomimické předvádění zvířat*. V divadlo proměnila Blanka původní stolní hru *Stolní fotbal*, když začala průběh utkáni karikovat a plastické figurky oživila jmény svých spolužáků, následkem čehož se ágonální charakter hry zcela vytratil. Jistá míra předvádění se se nachází i ve vymyšlené hře *Překreslování zvířátek*. Předlohou, konvencí je představa stylizované hlavičky zvířete, předvádění se soustřeďuje do výtvarného vyjádření. Hra určená jednoznačně divákovi naprosto závislá na dodržení správného postupu je pak hra iluze (Caillois, s. 58) *Autička na provázku*.

Pro mne snad nejbágnější kategorií her zůstává *ilinx*. Závrať, kterou má hra vyvolat, pojmám s ohledem na škálu dětských her patrně velice široce. Impulsem k mému přístupu bylo Cailloisovo konstatování, že ke hrám kategorie *ilinx* patří např. *Slepá bába* či *Všechno lítá, co peří má*. Vysvětlit si, jakou závrať či opojení hráč prožívá, mě vedlo k následujícímu zevšeobecnění, možná i k devalvaci principu *ilinx*.

Představa závratí a opojení v dětských hrách, kterým jsem přisoudila kategorii *ilinx*, se posunula, rozšířila. Hry zařazené k *ilinx* vyvolávají pocit „vykolejení“ z reality. „Vstup do jiné dimenze“ se uskutečňuje různými cestami.

Zprostředkovává jej například soustředění na vybranou rovinu činnosti či uvažování a náhlé vytržení z ní – překrytí jinou složkou reality (srov. Cailloisovo *Všechno lítá, co peří má*, Caillois, s.46). V předkládaném repertoáru dětských her je například rychlé vystřídaní fyzické a intelektuální aktivity zastoupeno v *tleskačkách* a v původní podobě hry *Kdo má rád, co má rád*. Překvapující pointa, založená na vědomém vedení spoluhráčovy pozornosti či jeho myšlenek jiným směrem, je cílem her: *Hroby*, *Jahůdky*, *Mouchy*, *Řekni cože*.

Pocit paniky pak jednoznačně vyvolává hra *Blesk, oheň, voda*, jedna složka hry *Letadlo, vymyšlená hra – TŘI* a také první část hry *Schovka a Mlsná koza* a jeden typ kroku– *Roztrhla se peřina* - ve hře *Honzo vstávej*, či úprk a strnutí ve hře *Cukr káva limonáda*, kdy hráči musí v určitém omezeném časovém limitu zaujmout žádoucí postavení.

Také hrou vyvolaný pocit napětí a strachu provázený vysilující a jakoby bezmocnou snahou vyvarovat se nebo naopak realizovat přímý či zprostředkovaný kontakt (úprk, uhýbání dotyku, dání *baby* ) je možností jak prožít něco za běžnou každodenností. Her tohoto typu je v repertoáru dětských her velké množství. I v předkládaném souboru je hra *na babu* zastoupena v řadě variant a odvozenin (z hlediska strukturální analýzy): *Braní osobní věci*, *Epidemie*, *Hra na upíry*, *Kuchařka*, *Mlsná koza*, *Mrazík*,<sup>3</sup> *Na jelena*, *Posílání nadávky*, *Rodino, rodino, hop*, *Schovka*, některé *tleskačky*, *Zlatá brána*.

Většina her *ilinx* nabývá ve srovnání s ostatními kategoriemi her masovější charakter. Právě skupinové prožívání paniky, pocitu strachu a vytržení hru naplňuje. Ve hře *ilinx* nikdo nečeká až na něj přijde řada (např. ve hře *Rodino, rodino, hop* na hop uskakuje i ten, komu očividně nehrozí, že by byl zasažen). Aktivními účastníky hry jsou všichni, nikdo není vyloučen. V některých hrách, kde regule *ágonální* princip akcentují na úkor *ilinx*, se dokonce uměle zavádí pravidlo několika životů, aby k vyloučení ze hry nedošlo. Hry tohoto typu tedy dávají pocit soudržnosti hráčů. Rozpoutané „bláznění“ často dovoluje zapomenout na výchozí pravidla a hra se pak plynule metamorfuje v hru jinou (srov. Caillois, s. 46).

Jak již bylo naznačeno výše, některé dětské hry, které ilustrovaly kategorii *ilinx*, v sobě dávají tušit *ágonální* princip. Všechny výše jmenované hry typu *na babu* jsou v zásadě

---

<sup>3</sup> Hra *Mrazík* není popsána, patřila k oblíbeným hrám ve druhé a poté až v páté třídě. Je paralelou hry na babu. Rozdíl však spočívá v tom, že baba se nepředává. Honí stále jeden a jeho úkolem je zmrazit všechny své spoluhráče. Ti, jenž nejsou zmrazení, naopak mohou oběti *Mrazíka* osvobodit. Hra končí v okamžiku zmrazení všech spoluhráčů.

soubojem dvou hráčů. V každém okamžiku proti sobě reálně stojí dva protihráči, byť je jejich zápas zasazen do scénáře kolektivně prožívaného napětí a nemusí vyústit ve vyhlášení vítěze. Přímo určit vítěze či poraženého dokázaly hry nebo jejich modifikace: *Blesk, oheň, voda, Kdo má rád, co má rád, Kuchařka, Rodino, rodino, hop*, některé *tleskačky*. Tedy po chybě spoluhráč opouštěl hrací plochu (byl vyřazen) a vracel se do ní až v dalším kole. Příznačné je, že *ágonální* princip ve hře *ilinx* prosadil kola na úkor souvislého prožívání hry. Navíc postupně eliminoval souběžnou akci nepřehledného množství hráčů, potencionálních ale v daném okamžiku ne reálných soupeřů. Ve svém závěru se hra pouze redukuje na regulérní souboj pouze dvou protihráčů. Touha zvítězit pak nastoluje diskusi o pravidlech.

*Ilinx* se pojí i s *aleou*. Nesmyslnost až „dadaistické“ věty ve hře *Napiš přídavné jméno...*, skutečně otvírá dvířka jiné realitě. Zmatení, kterému se děti těší, přináší právě *alea*.

Do jiné roviny převádí princip *ilinx* hry budované na principu *mimikry*. Do citovaných her: *Vyvolávání duchů* a dvou úkolů *Test správné (sportovní) ženy*, zavedl administrovaný strach společný emocionálně silně nabitý prožitek.

Zvláštní pozornost si zaslouží dvě dětské hry: *Cukr káva limonáda*, a *Honzo vstávej*. Z hlediska mechanického přiložení charakteristik popisující základní principy her by bylo možno označit obě dětské hry jako *ágon*. Až na jednoho hráče – soudce /termín DB/- dávají výchozí pravidla všem stejnou šanci. I cíl je jasný, je jím *pikola*.<sup>4</sup> Kdo se jí nebo soudce dotkne vítězí nad ním a stává se privilegovaným. Ovšem zatímco tažení na soudce ve hře *Cukr káva limonáda*, je závislé z větší míry na vlastní strategii hráče, ve hře *Honzo vstávej* se úroveň zdatnosti a chytrosti neuplatní. Dovednost je nahrazena buď sympatií, nebo náhodou. V rovině manifestované se pak *alea* stává rozhodující. Při tažení na pikolu pak hráči nesoupeří mezi sebou, ale ve svém důsledku se soudcem. Ten rozhodne o kolik kroků půjdou dopředu či se vrátí zpět. V některých okamžicích spontánního běhu k pikole se princip *ágon* mění v *ilinx*. Je zdůrazněn moment soudržnosti, emotivně silného pocitu štvoucí masy (Canetti 45).

Repertoár žánru dětských her dětí ze třetí a čtvrté „obstál“ v konfrontaci s Cailloisovou klasifikací. Naplnil většinu Cailloisových dovolených kategorií a jejich kombinací. Navíc ukázal i invenci dětí individuálně prožívat realizovanou hru. Některé dětské hry disponují více rolmi, a odlišné postavení ve hře přináší i jiný herní postoj – jiné uspokojení. Proto lze v dětských hrách nalézt i symbiózu „nedovoleného spojení“ *ágon* a *ilinx*. Vedle paralelních rolí v jedné a téže hře, žánr dětské hry dovoluje svým uživatelům používat a tedy i modifikovat formální pravidla a podobu hry, podle herního principu, který chtějí hráči v daném okamžiku prostřednictvím hry naplnit.

### Členění her podle symboliky v sociální komunikaci dětí

I když ve výše uváděné části textu byla symbolika dětských her v komunikaci dětí již naznačována, nebyla přestavena systematicky. Lze si položit otázku, zda opravdu vnitřní struktura her (rozložení rolí jednotlivých hráčů v nich) dokáže nabídnout všechny podstatné situace vztahů a vazeb, do kterých dítě v komunikaci se svými vrstevníky vstupuje nebo po nichž touží. Klady si za cíl, nalézt hry v nichž mohou děti manifestovat jak přátelské, tak nepřátelské vztahy, hry, které vyzdvihují jeho individualitu nebo naopak z něj činí součást celku. V tomto účelovém členění dětských her tedy bude zohledněna především funkce hry ze sledovaného úhlu pohledu a bude konfrontována i s její formou.

---

<sup>4</sup> Děti ovšem odmítli použít termín *pikola* pro jinou hru než pro *Schovku*.

Představa, že všechny dětské hry musí být nutně kolektivní, neobstojí. Existuje množství her, které dítěti dávají prostor k „exhibici“, které staví na individualitě hráče bez vazby na jeho pozici v rámci skupiny. Dětské hry, v nichž převládá tento rys, jsou vybudovány na akčně dominantním postavení jediného - prvního hráče. Ten je administrátorem herní akce a jejího průběhu, druhý či druzí jsou vedenými aktéry, často dokonce jen pasivními pozorovateli. Tedy tyto hry nabízejí prvnímu prožít značnou či naprostou převahu, a to bez ohrožení vlastní pozice, bez konfrontace vlastní pozice s pozicí druhých. Naopak druhému v hrách tohoto typu v lepším případě zbývá role trpného diváka, v případě horším status zesměšněného tedy společensky degradovaného člena vlastní skupiny.

Tento krajní zážitek však zprostředkovávají jen některé hry a navíc jej umožňují v úplnosti pouze jednou, neboť „dvakrát opakovaný vtíp, přestává být vtípem“. Ve hrách, kdy první hráč zadává hádanku nebo inscenuje krutý žert, nemůže být opakovaná ústřední pointa již tak účinná (žertovné hry *Hroby*, *Jahůdky*, *Mouchy*, *Řekni cože*). Navíc druhý hráč může zaujmout ke hře a priority odmítavý postoj, nebo hru zesměšnit.

Jiné hry naopak umožňují, aby představení proběhlo několikrát za sebou nebo se vracelo i po několika dnech (*Autíčka na provázku*, *Nebe peklo ráj*, *Pantomimické předvádění zvířat*, *Šibenice*). Prestiž budovaná pomocí těchto her není založena na zesměšnění druhého, ale na mimořádné znalosti, dovednosti či nápadu prvního hráče. Okouzlení hrou je pro děti přijatelné a zapojují se do ní i opakovaně.

„Protiúder“ v probíhající hře tohoto typu je druhým hráčům takřka odepřen, hra s vyrovnáním společenské nerovnováhy nepočítá. Dokonce i satisfakce v některých hrách vystupuje jako problematická, nelogická či bezúčelná. V jiných hrách, např. v *Šibenici*,<sup>5</sup> se možnost odvetvy odsouvá do další hry.

Další velkou skupinu dětských her by bylo možno označit jako hry „jednoho proti všem“. Jedná se o hry, v nichž masa spoluhráčů stojí proti jedinému hráči. Vyjadřují existenci polarit v hierarchickém uspořádání sociální jednotky, touhu individuality vymanit se z sevření skupiny nebo naopak zařadit se do ní. Vztah, který je ve hrách řešen, je tedy dvojího typu.

Osamocený hráč buď zaujímá privilegované postavení soudce, rozhodčího, říkače atd. Je hráčem číslo jedna. V jeho rukou je často organizace hry, ostatní musí podřídit své jednání jeho aktivitě. Proti prvnímu hráči je dav, který mu chce privilegované místo vzít (*Cukr káva limonáda*, *Honzo vstávej*, *Na jelena*, *Vymyšlená hra-Tři*). Tato myšlenka na jedné straně ostatní hráče spojuje, na straně druhé z nich činí konkurenty. I z hlediska formálního uspořádání hry je zde zdůrazněn distanc prvního hráče vůči skupině ostatních spoluhráčů. První hráč stojí mimo skupinu ostatních, většinou proti nim, často za reálnou či naznačenou čarou, nebo se symbolicky staví do jejich středu.

V druhém případě osamocený hráč je hráčem posledním, tedy marginálním, nežádoucím, vděčným terčem provokace. V hrách *Epidemie*, *Braní osobní věci*, i v *Posílání nadávky*. Všichni prchájí před posledním hráčem a před kontaktem s ním. Rádi by se izolovali. Do okamžiku, než je zasažen „nový“ hráč, je pak tento ostatními vnímán jako součást skupiny honěných, bez žádných pocitů soupeření. Ovšem pocit herní sounáležitosti není tak zřetelný, aby dal vzniknout společné obranné strategii (jako např. u *Mrazíka*). Zda-li je kamarád chycen nebo nikoliv nepřináší druhému či ostatním hráčům žádnou výhodu. Z hlediska formálního není poslední hráč prostorově oddělen od davu. Naopak se snaží vstoupit do davu a „prokletí“ se zbavit (např. jej předat na někoho dalšího).

Zvláštní sepětí obého vzniká ve hře *Rodino, rodino, hop*. Pověřený hráč, kterému bylo na okamžik propůjčeno privilegium moci, může zaútočit na kohokoli z davu. Po akci se ale vrací zpět mezi ty, na něž útočil. Stejně tak se představy marginality a prestiže snoubí v

---

<sup>5</sup> Satisfakci ve hře *Šibenice* by mohlo být vyplnění tajenky. Ovšem splnění úkolu představuje pouze vyrovnání sil, nikoliv převahu druhého spoluhráče.



improvizované *Hře na upíry*, ve které se vlastně „slabý osamělý jedinec“ vysmívá „silnému útočícímu davu“.

Řada her vybudovaných na principu *baby* v sobě potencionálně skrývá dvojí interpretaci sociálního významu osamocенého hráče. Podle záměru, podle okamžité nálady, podle individualní interpretace skupiny, podle schopnosti hráče vnútit spoluhráčům vlastní hodnocení je zdůrazněna buď marginalita osamocенého hráče nebo jeho prestižní postavení. Děti tedy buď z osamocенého hráče udělají „psance“ nebo ho podpoří v roli „krále“. Někdy dokonce pro naplnění své představy hráče- vůdce mění výchozí formu hry, přeskupují a dále rozvíjejí organizaci hry.<sup>6</sup>

Takto děti nakládají s dětskými hrami *Kuchařka*, *Schovka* nebo *hrou na pískovišti*.<sup>7</sup> Hry spojuje nesoulad výše definovaných formy a obsahu. Na jedné straně si osamocенý hráč udržuje distanc od svých spoluhráčů, avšak na straně druhé je „vysmíván“. Spoluhráči pak neusilují o jeho pozici, ale zkoušejí jeho dovednost. Ze zkoušky síly se však může stát i manifestace převahy. Dalším příkladem může být *Zlatá brána*. I když pravidla hry příkazují pohybovat se v těsné blízkosti nebezpečí brány, její výlučné postavení z hlediska scénického uspořádání hry může na sebe navázat představu o privilegované sociální roli těch, kdo ji drží.

„Deformované“ mohou být i dětské hry, jejichž forma se blíží ke hrám původně vyjadřujícím marginální postavení osamocенého hráče. „Zlo“, které tento hráč ve hře nese, je tak silné, že mu zajišťuje vyjímecné postavení. Hráč se tedy pohybuje v davu svých spoluhráčů, kteří mají z něho strach, ovšem předané „zlo“ ho nevysvobozuje, naopak zaklíná spoluhráče. Daří-li se mu získat své oběti, roste jeho prestiž. (Např. hra *Mrazík* srov. pozn. 3.) Podobně by se dalo uvažovat i o hře *Kdo má rád, co má rád*. Zde říkač zaujímá spíše privilegované místo. Přesto jeho slova jsou „babou“ – kletbou, která na základě reakce hráčů ulpí na některém z nich.<sup>8</sup>

V hrách „jednoho proti všem“ lze v podtextu herní aktivity nalézt „měření sil“ Existuje však soubor her, kde „rovný boj“ představuje ústřední myšlenku organizace hry. Hráč v nich přímo, nezakrytě usiluje o společenskou satisfakci, a to buď ve vztahu k jedinci (souboj mezi dvěma hráči) nebo v rámci vlastní skupiny. V těchto dětských hrách vystupují všichni účastníci jako sobě rovní po celou dobu, co jsou v herní akci. Tato rovnost je nejen respektována (je respektována do vyřazení hráče ze hry), ale dokonce i požadována (vítězství nad slabším není čestné). Toto uznání rovného vztahu však představuje jen jednu stranu téže mince. Soupeř nedává sice najevo svoji apriorní nadřazenost. Ovšem ve hře se skrývá touha druhého porazit – podrobit. Toto přání následně brzdí pocit sounáležitosti konkurentů. Hráč chce podpořit vítězstvím svoji prestiž, nebo dokázat soupeři jeho „neschopnost“, nebo obojí. Hra mu pomáhá buď monitorovat skutečnost (ukázat, jak na tom kdo je), nebo se stává prostředkem k posílení vlastního vlivu, k převrstvení společenské hierarchie ve skupině. Teoreticky by pak součástí hry měl být záznam úspěchu či neúspěchu hráčů, jenž by vyústil k sestavení pořadí nebo jej reflektoval.

V této skupině her se nacházejí všechny výše jmenované hry z Cailloisovy kategorie *ágon*, *ágon-alea* a *ágon-ilinx*. Ale i některé hry budované na principu „baby“ - hry *Rodino rodino hop* a *Kdo má rád, co má rád* v některých ohledech splňují podmínky „rovného boje“.

Právě poslední výše jmenovanou hru by bylo možno označit za určitý přechodový typ her

<sup>6</sup> V září 1998 hráli žáci druhé třídy hru *Kuchařka*. Ovšem Kuchaře po boku stáli dva rádcové, kteří jí říkali, co má volit. K dispozici měla i honiče, který za ní honil. Navíc nedocházelo k žádné cirkulaci rolí.

<sup>7</sup> Hru na pískovišti uvádím pro dokreslení bohatosti forem dětských her. Jedná se o hru, kterou v roce 1998 hrály děti různých věkových skupin ze ZŠ v Praze 9. Hrací plochou je pískoviště. Osamocенý hráč stojí uvnitř něho a hlídá své území. Ostatní hráči chodí dokola po „rantlu“, kde jsou v bezpečí. Když je vhodná příležitost (osamocенý hráč se nedívá), vbíhají do pískoviště. V tomto okamžiku je může osamocенý hráč chytit. Po té buď posiluje vlastní armádu, nebo se střídá s chyceným.

<sup>8</sup> Podobně by bylo lze uvažovat i o hře *Blesk-oheň-voda*, kdyby jejím cílem bylo označovat vyřazené.

„jednoho proti všem“ a typu „rovného boje“. V hrách typu „jeden proti všem“ je identifikován buď vítěz, nebo poražený (marginální), zatímco v měření sil všichni usilují o vítězství. Hra *Kdo má rád, co má rád* (nebo hra *Na trpaslíka*<sup>9</sup>) ovšem nehledá prvního, ale hledá posledního. Toho pak prohlašuje za odmítnutého. Ve srovnání s typem hry „jeden proti všem“ je však denuncovaný hráč označen až na závěr hry. Z hlediska formálního tedy není a ani nemůže být snaha prostorově se izolovat od posledního hráče (neprchá se před ním). O jeho handicapu se neví. Zůstává tedy ve hře jako rovnocenný partner, až do okamžiku, kdy je jeho marginalita odhalena, kdy je označen. Poté buď vstupuje očištěn do dalšího kola hry, nebo hru opouští.

Hry typu „rovného boje“ v sobě nesou dvojí interpretaci. Vyjadřují na jedné straně rovnost spoluhráčů, na straně druhé navozují řevnivost soupeřů. Záleží pak na aktérech, který rys v komunikaci s druhými dětmi – partnery či soupeři -vyzdvihnou, zda vyrovnanost sil a vztahu či rivalitu.

Na tomto místě by bylo možno zmínit hry na... (např. *na rodinu*, *na FBI* apod.) I v těchto improvizovaných hrách, které nemají přesnější pravidla, hráči usilují o pozici v rámci své skupiny, nebo naopak prožívají přátelské „souznění“.

Děti tedy i prostřednictvím her vyjadřují jistou míru harmonie svého vztahu – souznění či soudržnost celé skupiny. Tyto dětské hry nejsou budovány na polaritním postavení hráčů. Naopak většinou všichni hráči zaujímají ve hře tutéž roli, jejich podíl na její realizaci je totožný a ani v průběhu hry, ani na jejím závěru nedochází k hierarchizaci postavení jednotlivých hráčů. Mezi hry, jež manifestují sepjetí mezi dvěma kamarády patří bezpochyby *tleskačky*, které se hrají v páru, *Přebíraná*, *Překreslování zvířátek*. Dětské hry, v nichž se těší rovnocennému postavení všichni aktéři hry, mohou být opět *tleskačky*, patří sem *Napiš přidavné jméno...*, *Blesk oheň voda*, a druhá inovovaná podoba hry *Kdo má rád, co má rád*.

Nabídka dětských her disponuje i hrami, které vyjadřují konkurenční vztah dvou skupin dětí. V těchto dětských hrách se manifestuje soudržnost jednoho hráčského kolektivu vůči druhému. Spojuje je myšlenka, že v rámci jednoho týmu mají všichni hráči stejnou společenskou prestiž. Vítězství celku zaručuje čest a slávu všem jeho jednotlivcům a naopak. Příkladem takového typu dětské hry může být popisované *Koulování* nebo hry zaznamenané u jiných herních skupin: *Král vysílá své vojsko*, popřípadě sportovní zápasy ve *vybíjené* či *přehazované*.

Účelového členění dětských her z hlediska symboliky v sociální komunikaci dětí je vybudováno na základě respektování a prolínání několika poloh interpersonálních vztahů a společenských pozic ve skupině. Reflektovány jsou tedy pocit skupinové sounáležitosti a individualita, soudržnost a soupeření, které pak vyúsťuje v prestiž nebo v marginalitu. Kromě toho členění zohledňuje i formální organizaci hry.

Hry tedy nabízejí dětem možnost 1. posílit svoji individualitu bez ohledu na respektování vlastní skupiny 2. hrát o svoje místo v rámci skupiny, 3. soupeřit s partnerem, 4. manifestovat přátelskou vazbu, 5. pocítit sílu masy a popřípadě 6. uvědomit si soudržnost skupiny budovanou na polaritní vazbě k jiné skupině.

Vypracované členění je nutno chápat jako rámcové. V zásadě nezohledňuje další vnější faktory, které se na interpretaci symboliky dětských her v rámci sociální komunikace dětí

---

<sup>9</sup> Hru *Na trpaslíka*, jsem u sledované skupiny nezaznamenala. Hrály ji však ve školním roce 1997/98 žákyně druhé a třetí třídy v době odpolední družiny na vycházce v parku. Hra se hraje s míčem. Hráči stojí v kruhu a házejí si míč. Kdo jej nechytí, má trestný bod v podobě písmena ze slova TRPASILÍK (slova se mohou různit, např. BLBEČEK). Písmenka jsou přidělována postupně. Kdo první posbírá všechna písmenka je Trpaslík a hra začíná znova.

podílejí. Třídí repertoár získaných dětských her pouze podle jedné, ústřední myšlenky, kterou hra z hlediska vyjádření interpersonálních vztahů nese. Přesto přesahy mezi jednotlivými typy jsou zřejmé. Detailně však další symbolické významy, které obsahují jednotlivé prvky nebo části hry, dále analyzovány nebyly. A právě přítomnost několika symbolických obsahů v jedné hře, více či méně zřetelných, dovoluje hrám se dále vyvíjet, transformovat či alespoň reagovat na okamžitou snahu a vůli dětí vyjádřit své interpersonální vztahy.

### **Sociální komunikace ve světle dětských her dětí ve třetí a čtvrté třídě**

Repertoár dětských her a chronologie jejich znalosti a užití dává možnost zamyslet se nad otázkou zastoupení jednotlivých typů her v repertoáru dětí ve třetí a ve čtvrté třídě, nad mírou stability herního repertoáru dětí, nad problémem smyslu a symboliky her v sociální komunikaci dětí.

Ve třetí třídě dával společný pobyt dětí ze třídy v odpolední školní družině pravidelně prostor k hraní her. V průběhu výzkumu nedošlo jedinkrát k situaci, že by děti nevolili jako jeden ze svých komunikačních modů právě žánr dětské hry. Volba hry se podřizovala jak okamžité náladě dětí a „módě“, tak počtu potencionálních hráčů.

Přijmeme-li soupis her jako reprezentativní, stane se 62 zaznamenaných herních akcí východiskem pro následující konstatování. Ze sledovaného počtu her více než čtyři pětiny patřily k těm, jejichž symbolika pracuje se společenskou hierarchií ve vlastní skupině. Téměř polovina (48,4%) stavěla na herním vztahu „jeden proti všem“. Z této skupiny bylo na repertoáru dvanáct herních scénářů, budovaných na principu baby či pikoly. Druhou silněji zastoupenou skupinu her (27,4%), naplňujících podmínky „rovného boje“, reprezentovaly čtyři stálice a dvě náhodné hry. Ve výrazné menšině (9,7%) se pak na scéně společenského života ve školní družině objevovaly hry, zdůrazňující převahu jednotlivce nad ostatními- „ehibice“ (pět her).

Hry, které a priori vyjadřují soudržnost mezi kamarády nebo dokonce v celé skupině, se objevovaly při herních aktivitách minimálně (12,9%). Tomu odpovídá i malé zastoupení her tohoto typu v herním repertoáru dětí ve třetí třídě (čtyři hry). Pouze jedinkrát (1,6%) jsem pak zaznamenala hru, která byla budována na soupeření svou či více skupin proti sobě a na soudržnosti hráčů uvnitř skupiny. Při fotbalovém utkání však chlapci ze sledované třídy nastoupili proti soupeřům ze čtvrté třídy.

Jak vyplývá z výše uváděného shrnutí nejoblíbenějším komunikačním modem byly hry, které v sobě obsahovaly princip „jednoho proti všem“. Nejen četnost konkrétních her, nejen frekvence herních situací tohoto typu, ale také stabilita vybraných her v herním repertoáru dokazuje mimořádný význam těchto her ve společenském životě dětí ve třetí třídě. Jak interpretovat toto zjištění? Jistě velký vliv na oblibu těchto her má skutečnost, že se do jisté míry jedná o hry kolektivní a otevřené. Tedy herní akce se účastní větší počet hráčů a navíc děti mohou vstupovat – hlásit se - do hry v jejím průběhu či po dohrání kola, aniž by byly jakkoli handicapovány. Svou roli hraje i symbolická rovina her tohoto typu. Rozšíření a popularita her „jednoho proti všem“ ukazuje, že děti ve svém důsledku nechtějí respektovat svoje skutečné místo ve skupině. Všichni chtějí být první, nikdo poslední. Děti vítají možnost prožít roli krále či zbavit se „prokletí“. Ostatní přitom vědí, že je jim zaručena ochrana vnitřně sociálně nestrukturované masy. Tyto hry tedy na jedné straně umožňují změnit svoji pozici ve skupině (např. stát se privilegovaným), na straně druhé herní aspekt ovšem tuto skutečnost zpochybňuje. Obojí se podílí na vyrovnání napětí mezi členy skupiny (Kučera, 1994, 71).

Ze škály her typu „jeden proti všem“ se o největší popularitu dělilo pět her: *Cukr káva limonáda*, *princip Epidemie*, *Kdo má rád, co má rád*, *Kuchařka*, *Rodino rodino hop*. Zatímco

*Kuchařku* vystřídala hra *Rodino rodino hop* a tu posléze hra *Kdo má rád , co má rád*, zbyvajících dvě jmenované hry *Cukr káva limonáda* a *Epidemie* se vynořovaly po celý školní rok.

*Cukr káva limonáda* nabízela dětem užít si roli prvního a vychutnat si naprostou závislost ostatních hráčů na jeho rozhodnutí, které nejednou přerůstalo ve zvůli. V konkrétních sledovaných hrách si první hráč mocenskou převahu chránil do té míry, že dokázal ve své roli přetrvat až do vzpoury „poddaných“. Maření aktivní snahy ostatních hráčů útočících na pozici prvního bylo tak přitažlivé, že *Cukr káva limonáda* při výběru hry vítězila nad svou typovou paralelou *Honzo vstávej*. Děti překvapivě hru neodmítaly, i když příkoří, kterého se jim dostávalo od prvního, bylo značné. Doufali snad v „sociální spravedlnost“? Věřily, že i oni samy zaujmou mocenské místo a vše si vynahradí? Nebo si masochisticky vychutnávaly pokoření?

Na opačném pólu stála druhá stálice dětských her – *princip Epidemie*. V symbolice dětských her není žádná jiná, která by tak zjevně vyjadřovala odsudek toho, jenž dostal babu. Manifestovaný odpor k poslednímu hráči byl navíc často prožíván jako skutečnost. Symbolika se převáděla do reality. Děti tedy v těchto okamžicích přestávaly tuto hru respektovat jako žánr dětské hry. Hra se stala především médiem komunikace. Tomu také odpovídalo formální uvedení hry. Zatímco běžný postup velel dohodnout se na hře nebo hru vyhlásit: „*Budeme hrát ...*“, u *principu Epidemie* stačilo, aby se někdo někoho nedopatřením či v obranné pozici dotknul. Děti navíc spojovaly tuto hru s řadou ochranných praktik. Odpikání či jiné odhlášení se ze hry zaručilo, že hráč již nemohl být označen.

Další oblíbené tři hry, které se vystřídaly v repertoáru aktuálních skupinových her, nevyjadřovaly vyhrcošeně sociálně polaritní vztahy mezi hráči. *Kuchařka*, *Rodino rodino hop* a *Kdo má rád, co má rád* potlačovaly, relativizovaly či zdemokratizovaly roli prvního či posledního. *Kuchařka* nejen že nabízela dvojí interpretaci ústřední postavy *hloupé kuchařky*, ale navíc podmínky, za kterých se hra hrála, zaručovaly střídání rolí. Když ke střídání z nějakých důvodů nedocházelo, hra se rozpadala. Podobně i v *Rodino rodino hop* děti přitahovala možnost pravidelného a závazného střídání role prvního hráče. Ve hře *Kdo má rád co má rád*, docházelo ke střídání pouze v roli říkače, který mohl zvýhodnit hru ve vztahu k sobě, nikoliv ovlivnit ostatní.

Navíc všechny tyto hry dávaly prostor k měření vlastních sil. *Kuchařka* v běhu, *Rodino rodino hop* a *Kdo má rád co má rád* v postřehu a rychlosti. Přestože odhalovaly zdatnost hráčů, nebyla tato zdatnost vnímána jako ústřední cíle hry. Scénické ztvárnění zakrývalo jednoznačnost sportovního výkonu. Relativizace výsledku stejně jako relativizace rolí zaručovaly dětem, že v komunikaci vedené tímto způsobem obtojí.

V repertoáru aktuálních dětských her dětí ve třetí třídě tedy byly zastoupeny hry „jednoho proti všem“ ve třech symbolických rovinách. V rovině absolutní převahy prvního hráče, v rovině absolutního despektu posledního hráče a v rovině „demokratizace“ rolí. Zatímco hry významové roviny prvního hráče a demokratizace rolí pro děti zůstávaly herními akcemi (byly tak vnímány), hra posledního hráče nejednou přerůstala v cíleně mířené denunce.

V hrách „rovného boje“, měření sil, děti projevíly nejvyšší míru konservatismu. Pro tyto komunikační příležitosti opakovaně používaly čtyři hry: *Gumu*, *Pogy*, *Země město* a *Kámen nužky papír*. Vyjíměčně pak sáhly ke hrám jiným. Uspěly na krátkou dobu většinou ty, které nacházely záštitu v „oficialitě“ komerčně distribuovaných her (koupených v obchodě), ty, které ozvlášťňovala vyjíměčnost rekvizit (*Na zajíce*, *Stolní fotbal*). Ovšem měření sil v těchto hrách i s ohledem na to, že málo kdo znal přesně pravidla, ustoupilo exhibici. Nebo byla posílena složka rovnosti spoluhráčů - společného sdílení hry na úkor stanovení vítěze a pořadí.

Naopak čtyři oblíbené a opakovaně se objevující hry typu „rovného boje“ děti využívaly

k měření sil. Společná znalost týchž pravidel dovolovala věnovat se hře a nesváděla děti k vleklým sporům v průběhu hry. Je ovšem zajímavé, že mnoho partií her „rovného boje“, kterých se účastnily více jak dva hráči, směřovalo často k označení jediného – vítěze, popřípadě poraženého. Zřídka kdy se sestavovala se či jinak manifestovala výsledková listina. Hry tedy nebyly hrány na pořadí nebo pořadí na zbývajících místech bylo úmyslně mlženo.<sup>10</sup> V tomto ohledu jakoby děti chtěly i do her „rovného boje“ prosadit jeden aspekt z hry „jednoho proti všem“. Zaváděly do těchto her výhody anonymity davu – nehierarchizované masy, která chrání před přímou konfrontací pozic spoluhráčů. Ve hrách ve dvojici se tato strategie nemohla uplatnit. Ze dvou je vždy jeden vítěz a druhý poražený. Objevovaly se proto alespoň výhrady vůči „čistotě“ hry.

Dvojice popřípadě i více kamarádů využívaly herního plánu her rovného boje i k vyjádření či spíše naplnění přátelské vazby. Hry hrály pro ukrácení chvíle, aniž by tolik akcentovaly výsledek.<sup>11</sup> Rezignace na výsledek měla za následek i benevolenci v dodržování herních pravidel.<sup>12</sup>

Hry exhibiční, které druhým vymezují roli diváka či trpitele, byly u sledované skupiny zaznamenány v poměrně malé míře. *Pantomimické předvádění zvířat* a *Nebe peklo ráj* se v repertoáru opakovaly. V zásadě neútočily na prestiž druhých naopak je bavily. Tak vnímaly dívky i *Losování*, které se však neopakovalo, protože jej nedržela pevná forma hry (šlo o hru vymyšlenou).

Také hry *Jahůdky*, *Mouchy* a *Řekni cože* jsem zaznamenala pouze jedinkrát. Byly lstí, přechytračením či škádlením druhého. Lze však usuzovat, že hry tohoto typu mají v repertoáru dětských her daleko významnější místo. Jak dokládají výzkumy z páté třídy, přítomnost těchto her je větší, co do frekvence i rozmanitosti, než her jiných. Problémem zůstává jejich „jepičí život.“ Aktuálnost hry se poměrně rychle vyčerpá. Druzí si osvojí obranné strategie a hra již nesplňuje svůj původní cíl. Tedy i výzkum v odpolední družině ve třetí třídě pravděpodobně nezachytil hry, které se „odehrály“ v době dopoledního vyučování.

Děti ve třetí třídě snesou „exhibici“ svých spolužáků jen do určité míry. Ponížení, které hra přináší, nepřeklene ani herní charakter akce.

Hry soudržnosti se staly popelkou v repertoáru dětských her. Ve skupině hrály děti pouze *Blesk oheň voda*<sup>13</sup> a *Vyvolávání duchů*. Ve dvojicích se pak dívky bavily *teskačkami* a *Přebíranou*, chlapci se nechávaly unášet fantazií hry *na FBI*. Malá škála těchto her v herním repertoáru ukazuje, že právě manifestování harmonie vztahů ve skupině nepokládají děti za nejdůležitější výraz, kterého by chtěly v komunikaci užít.

Děti ve třetí třídě neuplatňovaly v komunikaci ani hry, které by demonstrovaly řevnivost mezi skupinami. Nelze říci, že by nepřátelství mezi skupinkami dětí, partami nebo dívkami a chlapci ve třídě neexistovalo. Sdružování a pocit sounáležitosti se zvolenou partou/skupinkou bylo každodenní realitou. Přesto prostřednictvím herních akcí se polarita a sepětí nevyjadřovaly. Děti dvou „nepřátelských“ skupinek nehrály hru proti sobě. Naopak společenská silně vnímaná negace spolužáka či skupiny se projevovala v odmítnutí společně hrát hru.

---

<sup>10</sup> Děti se vymlouvaly, že již zapomněly výsledky hry. Při zdůraznění jejich neúspěchu se ospravedlňovaly handicapem, se kterým do hry vstoupily, či který vznikl v důsledku nedodržení pravidel.

<sup>11</sup> Například hru *Pogy* hrály dívky Romana a Týna tak, že si nejprve rozdělily pogy na dvě stejné kupičky. Po té hrály až do okamžiku, kdy jedné z nich nezůstal jediný pog. Pak opět pogy rozdělily a hrály znova.

<sup>12</sup> Například *Gumu* skákaly společně Klára a Boja a Jiřina. Klára a Boja držely své sestavy, Jiřina vycházela z Klářiny skokové kombinace. Žádné z dívek však nevádilo že každá si skáče něco jiného. Nerespektovaly ani sled typů kombinací, ani důsledně nedokončovaly výškové stupně. „A teď mi udělejte vševedky.“ řekla Klára, když před tím skákala úzké trojky. Hra se tak přeměnila v exhibici každé z hráček.

<sup>13</sup> Pro notný ryk, který hra vyvolala, byl vzápětí vyhlášen zákaz hrát tuto hru.

Pro děti ve třetí třídě představoval žánr dětské hry významný komunikační modus. Z větší části děti využívaly formálně zakotvené – až folklorní scénáře dětských her a jen občas sestavili hru „vymyšlenou“. Skrze hry pak dokázaly simulovat hierarchické uspořádání skupiny. Pomáhaly jim posílit vlastní pozice. Bavily je, vyplňovaly jejich společně trávený čas. Dokud byla hra respektována v žánru dětské hry, byla určena výhradně pro děti, mezi kterými nepanovalo nepřátelství. Pouze princip Epidemie, který se vzdálil žánru dětské hry, děti využívaly k označení nežádoucího.

Se znalostí řady her, se vzpomínkou na zážitky, které zprostředkovaly oblíbené hry, se děti ocitly ve čtvrté třídě. Postoupily nejen v hierarchii školní kariéry zase o ročník výše, ale zároveň se změnila okolnost jejich neformálně tráveného volného času. Jedněm družinu nahradila půlhodinka před školou, druhí se staly „mazáky“ mezi mladšími dětmi z družiny. To vše mělo vliv na místo a význam žánru dětské hry v komunikaci dětí ve čtvrté třídě.

V první řadě ubylo herních akcí. Žáci čtvrté třídy, kteří pobývali v družině, si již tolik nehráli. Věnovali se raději „intelektuálnímu“ trávení volného času: např. četbě, povídání si. Až když vyčerpaly tyto zábavy sáhli k žánru dětské hry. Ovšem od her, které hrály mladší děti, se distancovali, i když ještě před rokem se do her druháků popřípadě prvňáků zapojovali. Dokonce devalvovali hodnotu některých her žánru dětské hry (*Kdo má rád co má rád*, květen 1998) konstatováním, že je to hra pro malé děti. Žánr dětské hry v komunikaci s mladšími dětmi zcela nezavrhovali. Volili však převážně hry, ve kterých se prokazovala jejich intelektuální převaha či šikovnost (*Mikádo*, *Piškvorky*, *Překreslování zvířátek*, *Šibenice*), hry, ve kterých nemohli prohrát.

Pro jiné žáky čtvrté třídy vznikla příležitost ke hraní her v době po dopoledním vyučování, v době, kdy se děti rozcházely do svých domovů. Jak z hlediska budoucí perspektivy, tak z hlediska společenského klimatu se jednalo o situaci přirozenější. Ovšem ani zde nezískaly hry svoje dominantní zastoupení v komunikaci dětí. Komunikaci rovnoměrně naplňoval dialog a různé fenomény dětské kultury (obdarování, škádlivky, rvačky atd.). Svě místo mezi nimi měl i žánr dětské hry. V tomto kontextu se ovšem hrála vždy pouze jediná hra, která byla v dané době aktuální a oblíbená.<sup>14</sup> Další hry z žánru dětských her přicházely na pořad až v okamžiku, kdy děti nevěděly, jak mají naplnit společně trávený čas.<sup>15</sup>

Tyto změny se odrazily i ve skladbě her z hlediska funkce v sociální komunikaci. Hry „jednoho proti všem“ již nezískaly zřetelnou převahu (30,4%). Jejich zastoupení v souboru zaznamenaných herních aktivit kleslo. I hry „rovného boje“ ztrácely částečně na popularitě (21,7%). Stoupl však počet her vyjadřující soudržnost i hry – „exhibice“. V herních akcích se začala pak v daleko větší míře objevovat soudržnost hráčů v soupeřivém postoji k druhé skupině. Solidaritu pociťovaly většinou dívky proti skupině chlapců a naopak.

Děti ve družině pak dávaly přednost, i s ohledem na nepočetnou skupinku, která zde zůstávala, hrám „rovného boje“, hrám vyjadřujícím soudržnost, popřípadě „exhibici“. Děti před školou se orientovaly více na hry „jednoho proti všem“, soupeření skupin, popřípadě opět exhibici.

Hry „jednoho proti všem“ ve čtvrté třídě reprezentovaly jiné hry než v nižších ročnících. Jen vyjíměčně, v okamžiku nedostatku jiného komunikačního modu, děti sáhly k *Cukr káve limonádě* a ke hře *Honzo vstávej*. V repertoáru dětských her tohoto typu získávaly na

---

<sup>14</sup> Ve čtvrté třídě se děti např. koulovaly, braly si osobní věci. Dívky vypověděly, že v jarních měsících roku skákaly společně *gumu*. Podobně i v říjnu a listopadu 1998, kdy děti postoupily do páté třídy, byla oblíbenou a opakovaně hranou byla hra *Mrazík*. Tedy děti vyšly před školu, někdo řekl, „Hrajem Mrazíka.“ Všichni se nato spontánně zapojili do hry. Z ní pak, s ohledem na dobu očekávaného příchodu domů, odcházeli.

<sup>15</sup> Takto např. děti sáhly ke hře *Cukr káva limonáda* na prosincové oslavě narozenin spolužáka Prokopa. Přesto, že hru ve čtvrté třídě do té doby nehrály, realizovaly ji shodně jako ve třetí třídě.

významu hry, které nebyly vybudovány na „folklórním“ scénáři. Prvoplánové *Braní osobní věci*, či *posílání nadávky* vytlačily dříve složitěji dějově konstruované dětské hry.

V porovnání s třetí třídou ze souboru aktuálních her „jednoho proti všem“ vypadly hry „demokratizace rolí.“ Děti volily pouze hry, které jim dovolovaly vyjádřit absolutní převahu v kontrastu absolutního ponížení druhého. Této myšlence vyhovoval jak scénář obou folklórních her *Cukr káva limonáda* a *Honzo vstávej*, tak průběh *Braní osobní věci* a částečně i *posílání nadávky*. Prostřednictvím hry *Braní osobní věci* se začal do her tohoto typu dostávat další aspekt. Hráči se výrazně stavěli na jednu či druhou stranu hráčského pole. Cítili soudržnost s částí hráčů a „nepřátelství“ vůči soupeřům. Hra v řadě případů měnila svůj významový charakter.

Hry „rovného boje“ jsem ve větší míře zaznamenala u chlapců než u dívek. Doznívala hra v *Pogy*, na jaře se obnovilo skákání *Gumy*. Hrály se ale též nově karty a *Pana nebo orel*.

U skupiny dětí v družině posílily hry soudržnosti, které manifestovaly přátelskou vazbu nejčastěji mezi dvěma kamarády. (*Tleskací hry*, *Překreslování zvířátek*, *Napiš přídavné jméno*)

Zaručenou exhibici přinášely hry *Tamagoči*, *Test správné sportovní ženy*, *Autíčka na provázku* a *Hroby*. V zásadě se jednalo o hry, které se na repertoáru dosud neobjevily. Kromě hry *Hroby* ostatní demonstrovaly dovednost, která neútočila na prestiž diváků. Naopak v komunikaci s mladšími kamarády děti ve většině volily právě tento typ her (popřípadě hry rovného boje), aby prokázaly svoji „nadřazenost“.

Změna společenských i časových podmínek pro hraní her se odrazila nejen v počtu realizovaných herních akcí, nejen v jejich skladbě. Znatelně se zúžil i repertoár her, které vstupovaly do komunikace. Děti užívaly některé z her, které si osvojily v předchozích letech. Repertoár ovšem také obohacovaly. Velký podíl na rozšiřování souboru aktuálních her měly často hry komerčně distribuované (*Tamagoči*, *Karty*) nebo hry, které si děti, inspirovány médií vymyslely (*Nikdo není dokonalý*, *Test správné sportovní ženy*). I prosazení her zbavených dějového scénáře dětských her jakoby ukazovalo snahu zbavit se "děckosti".

Materiál, který se stal základem těchto úvah, pokládám v mnoha ohledech za torzovitý. V porovnání obou tříd však lze nalézt trendy vývoje významu dětských her v komunikaci dětí. Repertoár realizovaných her se ve srovnání třetí a čtvrté třídy se redukoval. Postupně se omezila paleta „folklórních“ her typu „jeden proti všem“ ve prospěch nijak neformalizovaného *Braní osobní věci*. Jistá pestrost zůstala ještě na úrovni her, které se realizovaly ve dvojicích, popřípadě ve trojicích. V malé skupince ještě nebyla formalizovaná dětská hra zamítnuta. Osvojené dětské hry však z aktivní znalosti nemizely. Byly realizovány v okamžiku absence jiné zábavy nebo se staly modem komunikace s mladšími dětmi. Blahosklonné sestoupení na pozici mladších náhle dovolovalo představit i hry, které by byly ve vlastní skupině čtvrtáků vnímány jako společensky neatraktivní - „prošlé“.

## PODÍL TRANSMISE KULTURY NA PODOBĚ REPERTOÁRU DĚTSKÝCH HER

Repertoár dětských her neodráží pouze charakter sociální komunikace, společenského života dětské skupiny. Na jeho podobě se podílí i kontakt s dětskou kulturou jako takovou. Dětské hry nejsou pouze „užitečné“, musí být i „in“, alespoň v očích těch, kteří je hrají. V této části textu se tedy budu zabývat mechanismy, které se podílejí na transmisi dětských her v rámci dětské skupiny. Budu se tedy věnovat transmisi her mezi dětmi, výuka her učiteli a vychovateli bude stát mimo můj zájem.

Problém transmise poznání u dětí nebudu řešit na příkladu všech dětských her. Vědomě se zaměřím pouze na hry, které lze klasifikovat jako folklórní materiál. Jsou to tedy ty, které

jsou budovány na znalosti pravidel pohybové i textové stránky hry, a které tedy dítě nemůže zcela nahradit improvizací.

Jak tedy přistupuje jedinec – dítě, které je členem určité dětské skupiny – třídy k možnosti znát a osvojit si vybrané hry. Co ovlivňuje jeho přístup, jeho vůli naučit se hru, tedy co je podmínkou, aby se stal dalším článkem v transmisi poznání konkrétní hry.

Na výběru her do repertoáru dítěte se nejpodstatněji promítá členství v konkrétních užších i širších skupinách. Dítě volí pouze z nabídky her, která se v jeho okolí hraje. Jedním z důvodů, proč se naučit hru, je, že ji hraje většina kamarádů. Tato hra patří k pevným komunikačním modům v dětské skupině, k formám dialogu mezi členy dětské skupiny. Neznalost hry pak každé dítě a priori vylučuje z komunikace v rámci jeho skupiny. Do takto fungujících her ostatní již nikoho detailně nezasvěčují, ani jej nepřesvědčují, aby hru přijal. Nový člen skupiny, který by neznal notoricky známou hru, ji musí většinou odkoukat, naučit se ji v průběhu herní akce. Takováto hra je identifikačním projevem skupiny. Funguje většinou v jediné variantě, ovšem neznamena to, že by se tato varianta v průběhu doby nemohla změnit.

Jiná situace však vzniká, když si má dítě osvojit hru, popřípadě její variantu, která dosud není v repertoáru jeho skupiny, a tedy není ještě prověřena kolektivním přijetím. Tedy hra, která se má stát z jakéhokoli důvodu obohacením herních aktivit skupiny.

Výchozí poznání nové hry, posuzováno z hlediska skupiny, vychází z nejrůznějších zdrojů kontaktů kteréhokoli člena skupiny uskutečňovaných mimo danou skupinu. Ovšem ne každé hře je dovoleno stát se hrou skupiny, ne každý dokáže prosadit a naučit novou hru. Jaké jsou tedy mechanismy, které členovi skupiny umožňují zprostředkovat znalost.

Příklad starších vrstevníků - sourozenců, kamarádů či žáků vyšších tříd, tedy příslušníků téže generace, zavazuje. Naopak herní aktivity z repertoáru rodičů a prarodičů nemají úspěch. Naučit se hru, kterou umí starší dítě, znamená pro mladšího přiblížit se jeho úrovni, postoupit ve společenském žebříčku.

Proto také s hrami, které se naučily od starších předstupují před členy své skupiny. Předpokládají, že respekt, který neznámou hrou vzbudil v jejich očích starší sourozenec, kamarád či známý, získají i oni. Autorita staršího je pak záštitou nejen pro uvádění nové hry, ale také při inovacích her stávajících. V těchto případech platí hrát hru správně, znamená hrát ji podle pravidel starších. Jak se vyslovila jedna z dívek ve druhé třídě: „*Takhle to hází třetíáci, já je viděla, a ti to přece musí umět.*“ Dívka nejen nabídla nová pravidla, ale také využila autoritu staršího, aby prokázala svoji převahu nad protihráčem – tedy svoji autoritu.

Autorita staršího je ovšem záštitou především pro toho, kdo hru nabízí k naučení. Ostatní děti se již neučí hru od této autority, kterou navíc často neznají, ale od jejího žáka. Nemohou tedy vztáhnout svoji dovednost k ní. Roli učitele zde propůjčují sobě rovnému, stejně starému členu vlastní skupiny. Nyní záleží na postavení dítěte ve skupině a na strategii, zda hru prosadí, zda dojde k transmisi, (zda hra postoupí do stabilního repertoáru, zda se stane epizodou, či zda zůstane téměř nepovšimnuta).

Logicky nejvíce respektovány a přijímány jsou návrhy her, které přicházejí od dítěte, které se těší společenské prestiži ve své skupině (třídě, partě či kamarádské dvojici, trojici). Není bez zajímavosti, že ve sledované třídě i v několika třídách dalších, to jsou právě ti, kteří mají nejširší repertoár her a dokáží tyto hry velice dobře vysvětlit, tedy předat. Tyto autority svoji dovednost neutajují.

S novými hrami přicházejí však i ostatní děti. I oni chtějí prosadit svou hru- svou dovednost a získat uznání a respekt. Cesta k úspěchu vede však pouze dvěma cestami. Vydát se první, znamená intrikovat. Dítě musí vzbudit dojem, že se jedná o velice atraktivní superhru, a že on je ten jediný, kdo ji může předat. Nejosvědčenějším způsob je předstírat nechut naučit hru ostatní. Hru tajit. Právě přemlouvání v této situaci simuluje prestižní postavení, autoritu toho, kdo učí.



Druhá cesta je spíše určena upřímným a plachým. Tyto společensky neutrální a popřípadě i neatraktivní děti musí ovládat takovou hru, která je vůdcem skupiny pokládána za tak dobrou, že on sám má zájem se ji naučit. Kdo svou hru zaujme autoritu – vůdce, získá tak *raison d'être* k předání své znalosti. Je mu v tom okamžiku propůjčena role „kulturního hrdiny“. Vůle autority se hru naučit od „obyčejného spolužáka“ je výzvou i pro ostatní děti. Tedy v obou případech je to opět autorita, ať skutečná či simulovaná, která spouští transmisi.

Tak jako skutečná autorita vůdce není shodná s autoritou propůjčenou či simulovanou, tak také chování vůdce a ostatních při předávání znalosti hry není totožné. Vůdce skupiny upevňuje svoji autoritu nabídkou nových her. Nemusí se však již osobně předávání účastnit. Nežárlí na posly, kteří hru nesou dál. Ovšem ti, kteří si autoritu vydobyli jen na krátký čas se snaží si své převahy užít. Chtějí být jedinými učiteli hry. Toho, kdo chce převzít jejich roli, často mentorsky opravují. Jindy odmítají některým hru vysvětlit. Připomínají tak svoji propůjčenou či simulovanou autoritu.

Nelze tvrdit, že existují hry, které nevstupují do transmise. Jsou pouze okolnosti, které transmisi brání. Za určitých podmínek k transmisi nedochází a jindy je přímo odmítána. Odmítnutí či nezapojení se do transmise vychází jak z vůle dítěte hru nepřijmout, tak z rozhodnutí dívky nebo chlapce – nositele hry ji dále neučit.

Z rozboru vyplývá, že ne každému je umožněno učit své hry a tedy ne od všech je vždy možno hru přijmout. Obava ze znemožnění, limituje možnost přejímat hry od mladších. Problematickým se může stát, přijme-li chlapec hru, která je považována za dívčí a naopak. Atd.

Se zdrženlivostí přistupuje dítě i k novým variantám her, které již ovládá. Při konfrontaci staré a nové verze hry musí mít stále na paměti možnost jejího užití. Málokdy, totiž dítě ovládá zároveň obě nebo více variant a je schopno podle dětské skupiny v níž se nachází, variantu užít. Proto někdy dokonce ani autorita staršího jej nepřiměje k opuštění původní verze. Autorita skupiny stojí nad autoritou staršího. V případě, že dítě nevládne skutečnou autoritu ve skupině, nedokáže-li ji simulovat či není-li mu propůjčena, mladší hráč přijme pozměněná pravidla pouze pro okamžitou hru se starším. Návratem do vlastní skupiny se vrací k původní variantě.

Děti lpí na své původní variantě také v případě, když konfrontují svoji verzi s verzí dítěte, které zaujímá ve společenské stratifikaci skupiny stejné nebo nižší postavení. I když se často jedná o detaily, není zpravidla ani jedno dítě ochotno přijmout variantu druhého, podřídít se mu. Obava ze selhání, které děti pocítují při nezájmu o jejich hru, vede některé děti k tomu, že svoji znalost ani nezveřejňují. Nezasvěcují do ní mnohdy ani své nejlepší kamarády. Transmise hry tak končí. Tito neprůbojní jsou slepou větví transmise hry.

Nenabídnout hru do transmise může být i výrazem autonomie v rámci své skupiny, snahou odlišit se od jiné party či přátelské dvojice. Např. Řevnivost mezi Klářinou a Romaninou partou, která bránila členům obou zveřejňovat cokoli z jejich života, zasáhla i hry. Romana: „*Tiše, ať to neslyší. To je naše hra. Oni mají svoji a taky nám ji neřeknou.*“ Předání hry do nepovolaných rukou děti chápou jako zradu: Boja: „*Co to učíš ostatní, to jsem naučila jen tebe. Ty seš pěkná zrádkyně.*“

Někoho něco naučit zaručuje v očích dítěte autoritu. Naopak přijímat znalost od někoho přináší závislost. Podle situace, podle existujícího vztahu k původci hry, dítě přiznává nebo odmítá jeho podíl na své znalosti. Naučit se něco od autority přináší prestiž. Je to důkaz dobrého vztahu s ní. Proto nejednou děti připisují původ právě autoritě, i když se hru naučily od „posla“. Chce-li si dítě zachovat nezávislost může svoji znalost vztáhnout k nejlepšímu kamarádovi ze skupiny, nebo ještě lépe k osobě, která nemá žádnou vazbu k dané dětské skupině. Příkladem může být argument Jiřiny, který zazněl v hádce o původství a právu používat hru: „*No to už jsem uměla dávno předtím, od Zuzky z chaty.*“

Obava ze závislosti na původci hry, stejně jako strach z odmítnutí ne vždy dovolí dítěti,

aby se otevřeně přiznalo, že se chce hru naučit. Pouze silné osobnosti dokáží přijít za tím, kdo hru ovládá a vyzvat jej otevřeně, aby ho hru naučil. Nemá-li dítě tuto odvahu, musí spoléhat na svoji schopnost hru odpozorovat, nebo čekat na okamžik, kdy hra doputuje do jeho přátelské skupiny. Jsou však i chlapci a dívky, které dokonce předstírají negativní postoj k veškerým hrám, které učí konkurenční autorita. Ve své skupině se nepokusí hru uplatnit, neboť oni by již nebyli první. Hru však odpozorují a svoji převahu, obsaženou v dovednosti nové hry, která v jejich skupině sklidila úspěch, ukáží v jiné dětské skupině, často u mladších dětí.

Naučit někoho něco zvyšuje autoritu. Stát se učitelem zajišťuje ve vlastní skupině dětí prestiž. Naopak naučit se něco od někoho přináší závislost. To je též důvod, proč se děti, členové skupiny raději podřizují autoritě a tedy identifikují se s ní. Odmítnout přijmout znalost hry představuje manifestaci nezávislosti člena na skupině nebo na kamarádovi, spolužákovi.

---

## REPERTOÁR DĚTSKÝCH HER

### **Autíčka na provázku** (11.6.1998)

Hra s provázkem. Na provázku se udělají dva speciální uzlíky. Poté se trhaně tahá za provázek z obou stran, při čemž se oba uzlíky k sobě přibližují. Když se přiblíží na dotyk, rozváží se.

### **Blesk oheň voda** (3.6. 1997)

Hráči jsou soustředěni v prostoru. Kdokoli vykřikne jedno z trojice slov: blesk, oheň, voda. Podle volby musí hráči reagovat. Je-li vysloveno blesk – všichni si musí lehnout na zem, při ohni se všichni soustředí do kouta, představa vody všem přikazuje na něco vylézt – nemít nohy na zemi. Nikdo při hře není vyřazován, smyslem je společný zážitek.

Tato hra se ve škole hrála pouze jeden den o přestávkách. Masovost, kterou hra vyvolala, a s ní spojený hluk ve třídě, způsobily zákaz provozovat ji. Tento zákaz byl respektován.

### **Bojovka** (14.11.1996)

Dívky (Romana, Boja, Jiřka, Blanka), připravily pro jediného chlapce, který zůstal v družině, bojovku. Byl odeslán za dveře a během jeho pobytu na chodbě dívky napsaly dopisy s odkazy, kde najde další dopis. Cesta měla pět zastavení. Dívky provázely Štěpána na každém kroku, radily mu, směřovaly ho. Poslední dopis: „Klukům se přece nedá věřit. Blázne.“ Štěpán s návody a nápovědami vše našel.

### **Braní osobní věci** (5.2.1998)

Tato hra je podobná hře na honěnou. Honí jeden a ostatní utíkají. Posun je však v postavení a v motivaci *baby*. *Baba* nechce dát (*babu*), ale chce získat zpět, co jí náleží. Hru nechce opustit dokud se jí to nepodaří, je ve hře fixována. Ostatní hráči, aby se zapojovali podle chuti a potřeby do hry, si pak *babinu* věc předávají.

### **Cukr káva limonáda** (14.11.1996)

Jeden hráč stojí u pikoly, ostatní proti němu na pomyslné hranici. Hráč u pikoly se otočí a rychle odríkává formuli: Cukr káva limonáda čaj rum bum. Na bum se otáčí zpět. Hráči – dav po dobu odríkávání formule běží k pikole, aby se ho dotkli, tedy aby mohli v příští hře říkat oni. V okamžiku, kdy se ten, kdo říká, otočí, všichni strnou. Kdo se pohne, musí zpět, buď na výchozí hranici, nebo „říkač“ určí, kolik kroků se má vrátit. Hra končí, když se někomu podaří dotknout se toho, kdo říká. Následuje personální výměna a začíná další hra.<sup>16</sup>

### **Epidemie** (14.11.1996)

Tomuto typu hry se velice intenzivně věnoval dr. Kučera ve svých úvahách o struktuře interpersonálních vazeb

---

<sup>16</sup> Dne 26.3. 1998 hru *Cukr káva limonáda* hrály děti z 1.A. ze sledované školy. Aby zkrátily čas, kdy hráč u „pikoly“ je otočen zády k hráčskému davu a jeho pozice je ohrožena, říkaly děti místo obligátního říkání „Cukr káva limonáda čaj rum bum“ kratší formuli „Vidličky vidličky nože.“

dětí staršího školního věku. Opominout tuto hru z důvodu, že je již zpracovávána, by bylo s ohledem na popisovanou dětskou skupinu nedůsledné. Navíc četnost výskytu hry i chování dětí v ní nabízí materiál, který přispívá k odhalení otázky fungování a průběhu hry u dětí.

Hra „Epidemie“ není většinou uměle řízena. Vzniká spontánně. Vyvolává ji dotyk, který je chápán jako nežádoucí či jako projev nepřátelství. Tento dotyk je proto nutno ze sebe sejmout, odstranit. Děje se tak předáním, dotykem s jinou osobou, na kterou se dopad nevhodného dotyku přenáší. Eskalaci pak v zásadě vzniká honička-baba. Vedle dotyku rukou se médiem pro přenos „zla“ mohou stát i předměty. Ty pak létají vzduchem mezi zúčastněnými, neboť nikdo je nechce akceptovat.

\* Např. Romana a Boja se dohadovaly o vyžrazení hry. Romana náhle cvrnkla do Boji. Boja poté cvrnkla do mě. DB: Co to děláš?

Boja: Ona Romana do mě cvrnkla, tak jsem si to Vás otřela.

Vrátila jsem to Boje, ta se snažila to vrátit Romaně. Dívky se začaly honit. ... (14.11.1996)

#### **FBI (1.10.1996)**

Hra dvou chlapců, Prokopa a Štěpána inspirovaná seriálem Akta X. Sami se označovali za „Maldra“ a „Skelijovou“, i když ani jeden nechtěl přijmout jméno „Skeliová“. Chlapci se bavili vyšetřováním různých záhad. Různým lidem připisovali záhadné vlastnosti, zločinecké úmysly atd., tajemstvím ve svém vyprávění zahalovali i místa ve škole a v blízkosti bydliště. Svoji hru hráli po celou třetí třídu a ještě v prvním pololetí čtvrté třídy. Za tuto dobu vyprodukovali řadu písemného a obrazového materiálu, který byl důležitý pro jejich vyšetřování. Vyráběli vlastní legitimace FBI, protokoly z vyšetřování, karty z trestního rejstříku, mapy míst, kde se udály zločiny či záhady, fotografie-kresby těchto míst, kresby UFOů, do sešitů kreslili celé příběhy – několik obrázků, které popisovali průběh zásahu. Rozpad hry korespondoval s uvolněním jejich nerozlučného kamarádství.

#### **Formule (14.11.1996)**

Hra na papíře, na papír se nakreslí silnice. Její počátek a konec se ohraní obdelníky, v nichž je napsáno, 1. start a 2. cíl. V cílovém poličku jsou pak ještě dopsána bodobá hodnocení průjezdu cíle. Průjezdem rohem získává hráč 10 bodů středem 100 bodů. Hra začíná ze startovní čáry. Na ni se postaví tužka, hráč ji tlačí asi v úhlu 80 stupňů k papíru, ve směru dráhy zakreslené silnice. Tlak vynaložený na tužku ji pak vystřelí. Střela zanechává na papíře stopu. Na posledním zřetelném místě střelné čáry, které se ještě nachází na silnici či protíná mantinel, se vyznačí bod, z něhož bude hráč hrát v dalším kole hry. Kdo projede cílem jako první, vítězí. Děti si vedly i tabulky s bodovými zisky za jednotlivá kola her.

- Tato hra se však ve sledované třídě neujala. Představila ji Yveta, stojící na okraji společnosti. Sama ji odkoukala od o rok mladšího bratra. Pravidla si ovšem neosvojila dobře – při popisu uvedla řadu logických nesrovnalostí, které by v určitých okamžicích učinily hru neřešitelnou či alespoň nedůslednou. Obě okolnosti, tedy jak marginální postavení dívky, tak špatná znalost či dovednost hry zprostředkovat zabránily, aby se jinde rozšířená hra prosadila do herního repertoáru třídy či její dívčí části.

#### **Guma (13.5., 15.5. 1997)**

Skákání gummy se objevuje téměř výhradně v jarních a letních měsících roku, kdy se otvírá možnost hrát na volných prostranstvích (tedy mimo budovy). Je oblíbena především u dívek, ale v roce 1998 ji hráli i chlapci z první a druhé třídy, a to jak spolu s dívkami, tak v čistě chlapecké sestavě.

Ve sledované třídě však skákání gummy zůstalo doménou dívek. Provozovaly se v zásadě dvě verze skákání gummy: verze podle Kláry a verze podle Boji. Hra učená Klárou probíhala ve dvou liniích: v linii typů skokových kombinací a v linii obtížnosti skoku v rámci jednoho každého typu skokové kombinace (tedy výška gummy). Boja skákala pouze jedinou skokovou kombinací v respektovaných stupních náročnosti.

Základem hry – skákání gummy- je prádlová či kulatá guma o délce alespoň 2,5 metru. Hru hrají alespoň tři hráči. Dva z nich stojí naproti sobě a rozkročenýma nohama drží gumu tak, že obvod gummy vytváří obdelník, jehož vrcholy jsou nohy hráčů. Třetí hráč pak mezi dvěma linkami gummy skáče dohodnutou skokovou kombinací. Po jejím zvládnutí se výška gummy zvyšuje o jeden stupeň náročnosti. V případě chyby ve skoku (spletení sledu skoků, přišlápnutí gummy, zachycení gummy oděvem) hráč „vystupuje“ a na jeho místo přichází další v pořadí. Do hry se vrací až po vystřídání všech, kteří byli v pořadí za ním. Skáče pak celou tu sérii, ve které učinil chybu. (Nezačíná ani od začátku, ani chybou sérii nepomíná.) Vítězí ten, kdo nejdříve doskáče předepsanou sestavu ve všech stupních obtížnosti (výškových stupních, a popřípadě stupních rozchodu a skokových kombinací).

Výškové stupně - stupně obtížnosti:  
na kotníky – jedničky

na lýtka – dvojky  
ke kolenům – trojky  
pod zadek – čtyřky  
do pasu – pětky

(uvedené stupňování nelze pokládat za standardní pro tuto hru. Existuje zjevně několik variant. Na téže škole u jiných dětských skupin jsem zaznamenala jiné stupňování obtížnosti.

na kotníky – jedničky  
na lýtka – dvojky  
ke kolenům – trojky  
na stehna – čtyřky  
pod zadek – pětky  
přes boky – šestky  
do pasu – sedmičky  
přes hrudník – osmičky  
na krku – devítky  
na hlavě – desítky

Vzor jiných hráčských skupin sledovanou skupinu dětí ovlivnil. Když dívky viděly, že někteří hrají do desítek, a chtěly obstát v této výzvě. Výchozí škálu však nezměnily. Šestky začaly počítat od hrudníku, sedmičky vztáhly k ramenům, osmičky byly na krku, devítky na hlavě, u desítek nezbylo, než je držet rukama nad hlavou. Náročnost jejich improvizace ukázala, že není možné takto hru hrát a dívky se vrátily k výchozí variantě.

Jednotlivé série hry se až do trojek skákají, čtyřky a pětky se překračují nebo skákají „nůžkami“ (Devítky a desítky děti z jiných skupin ručkovaly)

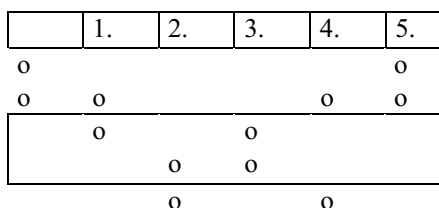
Sled jednotlivých her a popis skokových kombinací podle Kláry

1. jednoduché jedničky, dvojky, trojky, čtyřky, někdy pětky
2. úzké jedničky ...
3. široké jedničky ...
4. číslovky
5. pekařky
6. vševědky
7. rem tam tom
8. roční období

add 1.-3.

V jednoduchých, úzkých a širokých<sup>17</sup> jedničkách až „enkách“ (podle domluvy hráčů) se skáče základní skoková kombinace.

Základní skoková kombinace



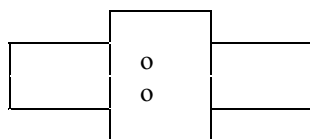
Šestý skok byl zpravidla nahrazen vystoupením z gumy. Chyba, která by při vystoupení nastala, nebyla tedy chápána jako důvod ukončení série skoků – vyloučení z ní.

V jednotlivých typech se však liší rozchod gumy (tedy vzdálenost mezi dvěma linkami gumy), přes kterou se skáče. Při jednoduchých mají hráči nohy volně rozkročeny (rozchod asi 40 cm). Při úzkých jedničkách hráči stojí ve stoji spatném, při úzkých dvojkách mají nohy křížem, při úzkých trojkách a čtyřkách gumu hráči drží pouze na jedné noze. Výše se úzké nehrály. Při širokých jedničkách hráči mají zešíroka rozkročeno, často

<sup>17</sup> Jana Pospíšilová ve svém výzkumu v Brně –Lišni v roce 1990 zachytila obdobný rozchod gumy – široké, nazýval se však „vrata“. Z jejího textu je možno dále usuzovat, že jednoduché se nazývaly v roce 1990 v Brně-Lišni „normálky“ a úzké „rusky“. Tyto dva rozchody však v textu nebyly popsány ani dloženy fotografií. (Pospíšilová 1993, s.121)



však v jejich průběhu. S ohledem na značnou fyzickou náročnost skoků básničku neříká hráč, jeho skoky rytmičují ti, kdo drží gumu.



#### Skákání gumy podle Boji. (15.5.1997)

Boja prosazovala odlišnou sestavu skoků – skokovou kombinaci. Zpočátku hrála pouze v rozchodu jednoduché a respektovala výškové stupně shodně jako Klára. Není však vyloučeno, že v okamžiku mého výzkumu dívky dosáhly v tomto ohledu kompromisu. Tato úvaha se opírá o zjištění, že i Boja a její „skokové“ stoupenkyně posléze převzaly od Kláry varianty rozchodu gumy. Do dvou týdnů hrály úzké, široké a vševědky. Skoková kombinace se původně skákala na básničku. Ovšem, jak sama Boja přiznala, básničku se nenaučila, takže do sledované dětské skupiny hra přešla v podobě redukované na pohybovou stránku hry.

	1.-2.	3.-4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.- 11.	12.- 13.	14.	15.	16.	17.	18.
o														o
o	o	o	o			o					o		o	o
	vp	vl	o			o					o	o		
				o	o			vp	vl	o		o		
				o		o	o	o	o	o			o	
							o							

vl – nakročení levou nohou a ťuknutí špičkou této nohy dovnitř obdélníku gumy

vp – tentýž krok prováděný pravou nohou

Toto nakročení se u každé nohy opakovalo dvakrát.

Skoková kombinace Boji je v zásadě shodná se základní skokovou sestavou, je obohacena a rozvinuta o zdvojení série a o již zmiňovaná nakročení pravé a levé nohy.

Velice zajímavé z hlediska transmise hry je zavedení dalšího prvku do základní skokové kombinace. Zatímco Klára a Boja na konci skokové kombinace původně standardně vyskakovaly či vystupovaly (13.5.1997), o dva dny později (15.5.1997) se prosadilo Klářino „vylepšení“. Toto „vylepšení“ jsem shodou okolností dívkám dva dny předtím jedinkrát ukázala jako vzpomínku na sestavu z mého dětství. Ať je zdroj nového prvku jakýkoli, byla to právě Klára, která jej dokázala organicky začlenit do vlastní skokové kombinace. Svoji sestavu nevnímala jako kánon a naopak snažila se o její zdokonalování. Navíc jednoznačně strhla původcovství na sebe. „Vylepšení“ spočívalo v drobné úpravě posledního skoku. Předposledním skokem hráč stál rozkročmo vně gumy, nato se postavil do stejné spatného tak, že dvě linky gumy probíhaly v sevření jeho kotníků. Učinil vlevo, či vpravo v bok (podle strany, na kterou chtěl vyskočit), uvolnil sevření kotníků a vyskočil mimo gumu.

#### Skákání gumy podle Yvety (20.5.1997)

Skákání gumy podle Yvety se ve sledované dětské skupině neprovozovalo. Výzkum však poskytl Yvetě prostor pochlubit se svojí znalostí. Jak sama uvedla, „své“ skokové kombinace skákala s dětmi z domu a okolí.

Coca-cola

Jak Yveta uvedla, skáče se skoková kombinace a doprovází se říkáním:

Coca-cola - Pepsi-cola.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> Identickou skokovou kombinaci doprovázenou říkáním „Kokaloly-cocacoly“ (zapsáno foneticky) jsem zaznamenala 18. 6. 1998 v Praze 9 u studentek 1. a 2. třídy osmiletého gymnázia.

	co	ca	co	la	pep	si	co	la
o								
o	o		o		o		o	
	o		o		o		o	
		o		o		o		o
		o		o		o		o

Jahody

Skákání je provázáno říkáním: Jahody do vody.<sup>20</sup>

	Ja-	ho-	dy	do	vo-	dy
o						o
o	o				o	o
	o				o	
		o		o		
		o	o	o		
			o			

### Honzo vstávej (27.5.1996)

Vyvolavač stojí naproti řadě hráčů, které postupně podle pořadí ve výchozí řadě vyvolavač oslovuje standardní větou „Honzo vstávej.“

Vyzvané dítě odpovídá otázkou: „Kolik je hodin.?”

Vyvolavač podle vlastní volby volí časový údaj, který představuje podobu, délku a počet kroků, kterými dovolí či zkomplikuje hráči přiblížit se k místu vyvolavače. Např. „Pět slepičích“. Cílem hry je dotknout se vyvolavače. Když se to podaří, kolo hry končí a vyvolavačem se stává ten, jenž se původního vyvolavače dotkl.

Škála kroků:

27.5.1996	
slepičí	malé kroky na délku stopy
obří	velké kroky s odrazem z místa-skoky
babička párala	hráč couvá až do okamžiku, kdy vyvolavač řekne stop
babička pletla	hráč rukama naznačuje, že plete a zároveň běží k vyvolavači, zastavuje ho vyvolavačovo stop
babička lezla potrubím	hráč se plazí k vyvolavačovi až do okamžiku, kdy vyvolavač řekne stop
babička lezla potrubím a pletla	kombinace dvou výše uvedených krokových typů, při plazení vpřed hráč musí ještě rukama pantomimicky znázorňovat pletení
roztrhla se peřina	všichni hráči běží vpřed, nejrychlejší se dotkne vyvolavače, vyvolavač nezastavuje hráče, neříká stop
3.10.1996	
babička jela stovkou	jako babička pletla, lze měnit rychlost
babička se spláchlá do záchodu a jedla čokoládu	hráč na toto kolo nepostupuje, sedne si na bobek s pantomimickým gestem, že splachuje a k tomu předstírá, že jí čokoládu
babička se hrabala potrubím	jako babička lezla potrubím
roztrhla se peřina	

### Hra na upíry (20.2.1997)

Živelná hra. Děti běhají, jedno z nich vykřikne: „Já jsem člověk!“. V tu chvíli je honěn a po dopadení lochtán. Jakmile zavolá někdo jiný: „Jsem člověk!“, oběť je puštěna a stíhá se nový cíl.

### Hroby (7.5.1998)

<sup>20</sup> U dívek z 1. A. sledované školy jsem 11.6.1998 zaznamenala na říkání „Jahody, jahody, jahody.“ odlišné skoky – skoky uvnitř obdélníku gummy. Kombinace sestávala z rychlého střídání tří postojů a trojího opakování jejich série: 1. levá vpřed - pravá vzad, 2. pravá vpřed - levá vzad, 3. vlevo skok – stoj spatný.

Jedná se v zásadě o hádanku s vtípem. Na papír se nakreslí pět náčrtků hrobu. Pak hráč sdělí spoluhráči zadání: „Jsi po smrti. Jakej hrob si vybereš?“ Spoluhráč si vybere. Hráč mu odpoví: „Jak si můžeš vybírat, když seš mrtvej?“<sup>21</sup>

#### Jahůdky (4.6.1997)

Tato hra se blíží vtípu. Je založena na aktivitě jednoho a pasivní účasti druhého hráče, popřípadě diváků. Jejím cílem je okamžik překvapení, ohromení a s ním spojené převahy hráče-znalce a pocitu újmy ze strany druhého pasivního účastníka hry. Její realizace je pak teoreticky omezena na jediné předvedení, odhalení pointy brání zamýšlenému zaskočení spoluhráče.

Aktivní hráč drží pasivního za ruku a přednáší říkání. Každé části říkání odpovídá specifický úkon (štípání, škrábání bouchání do ruky)

Jde pán do obchodu a koupí si slepici	prsty hráče jdou po předloktí spoluhráče hráč zatne nehty do ruky svého spoluhráče, jako by slepice zatínala své pařáty
jde pán do obchodu a za ním slepice a koupí si slona	prsty hráče jdou po předloktí spoluhráče hráč opakovaně zatíná nehty do ruky spoluhráče hráč bouchne spoluhráče silně do předloktí, na důkaz těžké váhy slona
Jde pán, a za ním slepice a za ním slon a koupí si hada.	opakování výše uvedených „kroků“ hráč rukou a svým předloktím naznačuje na předloktí spoluhráče plazivý pohyb hada
Jde pán a za ním slepice a za ním slon a za ním had.	opakování výše uvedených kroků
Jdou na zahradu. Slepice tam udělá d'ůlky On tam zasadí semínka,	hráč vrývá svůj palec do spoluhráčova předloktí hráčovy prsty ťukají do předloktí a lehce štípají kůži na znamení, že zahrnují hlínu
slon to udupe, had uhladí.	hráč bije pěstí do předloktí spoluhráče hráč opět naznačuje pohyb hada
Odejdou a přijdou za rok.	
Jde pán a za ním slepice a za ním slon a za ním had	opakování výše uváděné série „kroků“
A vyrostly ti tu jahůdky.	kůže na předloktí spoluhráče je od ran a štípanců zarudlá

#### Kámen nůžky papír (3.10.1996)

Losování, které se používá, při situacích, když zúčastnění nechtějí ustoupit ze svých pozic. Např. při volbě, jaká hra se bude hrát. Losování probíhá vždy ve dvojici a to na třikrát. Vítěz z dvojice se utká s dalším, až zůstane jediný vítěz, který případně rozhodne, co se bude hrát. Ruce znázorňují kámen, nůžky a papír (pěst, natažený ukazováček a prsteníček, rozevřená dlaň). Vítězí se podle schématu: kámen tupí nůžky, nůžky stříhají papír, papír balí kámen.

#### Kdo má rád , co má rád (13.5.1997)

Hru zavedla Romana. Nejprve ji skrývala před Klárou a jejími věrnými jako protest proti utajování Jiřinina „Letadla“ (hru letadlo hrála Jiřina s Klárou a zapověděla jí hru prozradit).

Hráči stojí v kruhu vymezeném gumou. „Chodí dokola nebo i ne.“<sup>22</sup> Říká se: „Kolotoč se točí, okolo mých očí. Kdo má rád, co má rád.“ Ten, na kterém je řada či je jinak určen, řekne libovolné slovo. V případě, že se jedná o jídlo zůstávají hráči uvnitř kruhu, označuje-li slovo věc, musí hráči z kruhu vyskočit. Kdo vyskočí poslední nebo dokonce se mu nepodaří vůbec vyskočit z gumy ven, ten vypadává.

Dne 25.6.1997 již děti hrály hru s pozměněnými pravidly. Říkání se zkrátilo: „Kdo má rád, co má rád.“ Již nezáleželo zda je vyřknuto slovo označující jídlo či jinou věc a živého tvora. Hra se stala prostředkem

<sup>21</sup> Dívka z 2.B., která se hádanku naučila od Romany, hru rozšířila. Pro své spolužáky ji ztraktivnila „zalidněním hrobu“. Každý hrob nazvala podle spolužáků. Ptala se pak dále standardní otázkou a také podle vzoru odpovídala.

<sup>22</sup> Romana, která hru zavedla, znala patrně i jinou variantu hry, v níž se chodí dokola a hráči se drží za ruce. Místo aby vyskočili z kruhu, musí se rukama pustit. Takto jsem viděla hrát toto hru v květnu 1998 žáky prvních , druhých a třetích tříd sledované školy Šedá. Pro zajímavost uvádím, že říkání se rozšířilo na: *Kdo má rád, co má rád, tomu musí pusu dát a v posteli s ním spát.*, v případě, že se jednalo o člověka, nebo *Kdo má rád, co má rád, tomu musí jídlo dát.*, v případě jídla.



manifestování postojů dětí. Nikdo tedy nevyváděl a vykřikovaná slova velmi často představovala jména spolužáků, popřípadě učitelů. K výsměchu docházelo pouze, když guma uvízla na nohou některého z hráčů v okamžiku vyslovení všeobecně zamítaného jevu (např. šubánky, společensky odmítaný spolužák Patka atd.)

#### **Koulování (5.2.1998)**

Děti se při odchodu ze školy koulovaly. Využily zbytků sněhu. Spontánně na sebe pálily dva „týmy“ – kluci a holky (pět dětí), které střídavě před sebou utíkaly podle toho, kdo měl nabito. Při hře respektovaly pravidlo herního prostoru a čistoty zbraně (dohled, aby se nepálilo kamením).

#### **Kuchařka (27.5.1996)**

Hráči stojí či sedí proti kuchařce. Tu zpravidla dělí od hráčů nějakým způsobem vyznačená hranice (linka na chodníku), kterou kuchařka do okamžiku volby typu předmětu a výběhnutí jeho nositele nesmí překročit. Kuchařka oslovuje hráče: „Já hloupá kuchařka dala jsem do polívky např. boty – druhy (či gumičky – barvy).“ Volba předmětů, podle kterých se poté kategorizuje, je ponechána zcela na vůli kuchařky. (27.5.96 převládaly předměty – věci, ve třetí třídě se velmi často předměty stávaly živé osoby)

Hráči si zvolí z možných i nemožných škál typů zadaného předmětu a svoji volbu pošeptají jednomu ze zvolených hráčů – šeptárce. Ta kuchařce nahlásí všechny typy zadaného předmětu (tedy volby spoluhráčů i svoji volbu). Např.: „Kozáčky, polobotky, bačkory“ Poté kuchařka z nahlášených typů volí jeden a vyřkne jej. Např.: „Kozáčky.“ Ten hráč, který nahlásil „kozáčky“ vybíhá, v případě, že proběhne zadanou trasou (např. oběhnout stůl, lavičku v parku) aniž by se jej kuchařka dotkla (byl chycen), následuje další hra a role kuchařky se nemění. V opačném případě, ten kdo je lapen se stává kuchařkou.

#### **Losování (17.4.1997)**

Romana měla tři různé pogy (lesklý, Orion a růžový). Rozhodla, že se budou (ona a Týna) losovat odpovědi na otázku, kterou zadá. Lesklý – jo, Orion – nevím, růžový- ne. Týna si tahala odpovědi se zavřenýma očima.

#### **Letadlo (6.5.1997)**

Vymyšlená hra je kombinací schovky a blesk-oheň-voda. Jeden se dívá na obraz (ve třídě didaktické plátno s letadlem) a říká: „Viděla jsem na letišti letadlo 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.“ Mezi tím se druhý hráč schová. Po dořikání formule jde první hráč hledat toho, kdo se schoval. Když ho najde, vykřikne: Bomba! nebo Potopa! V prvním případě se oba hráči musí přikřčit, v případě druhém musí vyskočit na židli či lavičce, aby se nedotýkali nohama země, přičemž musí každý stát na vlastním „molu“. Hru představila Jiřina, hrála ji jen s Klárou-kamarádka.

#### **Mikádo (11.2.1998)**

Stolní hra, která se hraje s dlouhými zpravidla dřevěnými nebo umělohmotnými barevnými špejlemi. Špejle se sevřou do špalíčku, postaví se na podložku (stůl, zem), dlaní se drží seshora, tlak dlaně se uvolní a špejle se rozsypou po podložce. Hráči odebírají špejle z nepřehledné hromádky tak, aby se jiná nepohnula. Zachvěje-li se nějaká špejle či se dokonce skutálí, hraje další hráč. Na konci hry hráči počítají svůj úlovek, barvy špejlí, které v sobě nesou odlišné bodové hodnocení, však zohledňovány u sledované skupiny nebyly.

Hru děti ze sledované čtvrté třídy hrály sdívkami z 1.A. Mladší dívky hrály tuto hru s modifikovanými pravidly. Špejle rozhazovaly z výšky volně rukou, v každém kole si hráč mohl vytáhnout nanejvýš jednu špejli. Dokud hru hrály s dětmi ze čtvrté třídy, uznávaly jejich pravidla, po jejich odchodu se však vrátily zpět ke svým zaužívaným regulím.

#### **Mlsná koza (6.5.1997)**

Jeden jde dozadu. Ostatní stojí v kruhu a jeden z hráčů drží v dlaních drobný předmět. Každému v kruhu položí své sepnuté dlaně na jeho a naznačuje, že možná předmět propadl do dlaní spoluhráče. Nikdo neví, kdo má předmět. Když obejde kruh, volají na hráče vzadu: „Mlsná kozo pojd' na zelí, máme dobrý kyselý a kolče tvarohový makový.“ (domyslela Jiřina- někdy se to prý říká). Ten musí uhodnout, u koho je drobný předmět schován.

#### **Mouchy (4.6.1997)**

Hra na obdobném principu jako jahůdky.

Hráč drží spoluhráče za ruku a fixou mu udělá na hřbet ruky tři tečky. Komentuje je: „To jsou mouchy, první je němá, druhá slepá a třetí hluchá. Každá poletí a až budeš chtít, aby vzlétla řekneš: „Ted“, až budeš chtít zastavit, řekneš: „Stop“.“ Vezme fixu, opře ji první tečku. Spoluhráč řekne ted' a fixa se rozjede a zanechává svoji stopu na kůži. Spoluhráč v zápětí říká stop. Hráč přestává a jde na druhou tečku, vše se opakuje. U třetí mouchy však hráč na stop nereaguje. Spoluhráč se opakovaně dožaduje konce. Je mu však se smíchem vysvětleno, že moucha je hluchá.

**Na jelena** (26.5. 1997)

Hra s míčem. Hráči stojí dokola, jeden-jelen stojí uprostřed kruhu. Jelen je terčem palby hráčů, kteří stojí po obvodu kruhu. Kdo jelena vybije, stává se sám jelenem.

**Na zajíce** (26.5.1997)

Stolní hra. Přinesla ji do školy. Byla budována na principu průchodu hráče trasou, na které ho provázely tresty a bonusy. S ohledem na nepůvodnost hry v dětském prostředí jsem se o pravidla detailněji nezajímala.

**Napiš přídavné jméno...** (22.1.1998)

Každý hráč má svůj proužek papíru, položí jej kratší stranou nahoru. Pak podle výzvy zapisuje jakékoli slovo, které splňuje předepsané parametry slovního druhu nebo větného členu. Po té každý hráč své slovo skryje v přehybu papíru a svůj papír předává spoluhráči po pravé či levé ruce. Ten pod přehyb opět napíše další slovo a přeloží papír. Proužky kolují dokud se nevyčerpá řada slovních druhů a větných členů, které jsou využity k vytvoření věty. Tato řada obsahovala v den výzkumu: 1. přídavné jméno, 2. podstatné jméno, 3. co dělal, 4. kde to dělal, 5. v kolik hodin, nebo kdy, a 6. proč. Po dopsání všech položek se papírek rozloží a na papírové harmoničce lze přečíst nesmyslnou větu tvořenou slovy a slovními spojeními napsanými pod sebou.

**Nebe peklo ráj** (17.4.1997)

Skládačka z papíru je čtvercového půdorysu, postup pro její vytvoření je shodný s postupem výroby papírového parníčku. Do skládačky se wpisuje buď co jsi, nebo co můžeš vyhrát. Jakou variantu si hráč zvolí záleží na losu – na zadání dvou čísel. Prvního z vrchu skládačky (výběr ze čtyř možností), které odkrojuje střídání v pořadí liché a sudé plochy a zastaví na jedné z nich. Pak následuje druhá volba čísla, pod kterou se nachází vylosovaná osudová odpověď.

**Nikdo není dokonalý** (26.3.1998)

Dívky vyšly ze školy, povídaly si a nudili se. Z nedostatku inspirace, co budou dělat, se rozhodly, že uspořádají anketu, „Nikdo není dokonalý.“ Po poradě vybraly otázku: Jak je vysoká Sněžka? Když oslovili asi čtyři starší lidi a ti správně odpověděli, začaly hledat novou otázku, tu však nenalezly.

**Olympiády 1997** (11.6.1997)

Hru zavedla Klára.

Hra se hraje s prádlovou gumou, ale neskáče se. Dva hráči drží gumu oběma rukama. Načež začnou říkat „Olympiáda 1997“, a zároveň manipulují s gumou. Na „sedm“ gumu na libovolném místě přislápnou a ruce natáhnou tak, aby guma byla ve všech svých částech napjata. Vznikne tak nepravidelná síť. Skrz ní musí ostatní hráči prolézt, aniž by se gumou dotkli.

**Pantomimické předvádění zvířat** (4.11.1996)

Jeden hráč pantomimicky předvádí nějaké zvíře (podle vlastní volby). Ostatní hádají. Ten, kdo uhodne jako první, získává privilegium předvádět další zvíře. (Ztvárňována byla zvířata: páv – ruce za zadkem a pyšný krok, pes – leze po kolenou a kývá hlavou, ježek – jde po čtyřech a dupe) Hra se jednou samovolně přesmykla v lidské činnosti (šít)

- Hru jsem viděla hrát dvakrát. Vždy ji iniciovala Boja. A vždy byla ostatními dívkami přijata.

**Piškvorky** (7.5.1998)

Dva hráči zapisují do čtverečkové sítě střídavě své symboly, jeden křížky, druhý kolečka. Cílem hry je dosáhnout horizontální, vertikální nebo diagonální řady vlastních znaků v počtu pěti.

**Pogy** (14.11.1996)

Hra iniciovaná maloobchodem. Každý hráč vstupuje do hry s libovolným počtem koleček – pogů. Ty klade do sloupečku na pogy svých spoluhráčů. Po té hráč, který získal právo hrát první (řekl si o hru) pomocí otáčedla/házedla – silnějšího kolečka z plastu či kovu - se snaží obrátit co nejvíce pogů lícovou stranou navrch. Děti toho docilovaly dvojí technikou. Buď do okraje „komínku“ krajem otáčedla silně tlačily, až pogy uskočily. Nebo vši silou do sloupečku házedlem hodily, že se kolečka rozletěla na všechny strany. Děti hru hrály buď na ostro, nebo si pogy do hry vzájemně půjčovaly a po hře je opět vracely původnímu majiteli.

**Posílání nadávky** (5.2. 1998)

V průběhu hodiny si děti posílají buď tichou poštou či na papírku vzkaz „XY je debil“. (V květnu se na lístečcích objevovaly informace, kdo koho miluje.) Tuto zábavu uvádím v soupisu her proto, že jedna dívka na otázku, zda se ještě hraje epidemie, reagovala touto informací.

### **Přebíraná** (28.11. 1996)

Hra se hraje s provázkem svázaným do smyčky. Začíná se výchozí polohou – kolíbka, přebírá se „kříž“?, voda a zpět kolíbka (převrácená) a postup se opakuje. Dívky počítaly kolikrát se jim podaří přebírat v řadě. Usilovaly o osobní a párové rekordy.

### **Přehazovačka** či **Přeskačka** (1.10. 1996)

Princip uplatňovaný v různých hrách. Zde zaznamenaný jako součást hry Rodino rodino hop. Je postaven na zásadě, že vyřazení hráči se vrací zpět do hry v okamžiku, když je vyřazen ten, kdo prvé vyřadil je.

### **Překreslování zvířátek** (14.1.1998)

Hru vymyslela Romana. Hra se hraje na papíře. První hráč nakreslí zpravidla hlavu zvířete (kočka, pes, medvídek – stylizované hlavičky a la Fifinka) a druhému pošeptá, jaké jiné zvíře má z toho udělat. Třetí hráč pak může buď hádat. Nebo, hraje-li se hra ve dvojici, hráči sledují a radují se z tvorby, ze zapeklité situace, kterou spoluhráči připravili a naopak z toho, jak se jim překreslování daří.

### **Rodino, rodino, hop** (1.10.1996)<sup>23</sup>

Hráči stojí v kruhu, jednou nohou do středu kruhu (nohou, která je silnější pro odraz). Zvolený hráč řekne úvodní formuli: Rodino rodino hop. Na hop se děti rozskočí co možná nejdále. Na to hráč, který říkal úvodní formuli, se pokusí někoho doskočit a šlápnout mu na nohu. Jakmile se dá do pohybu, mohou i ostatní hráči uskakovat. Do té doby však není nikomu dovoleno změnit pozici. Ten kdo je zasažen, odchází ze hry. Po skoku, ať je úspěšný či nikoli, hráč předává možnost skákat, tedy útočit, dalšímu hráči a to výhradně podle svého rozhodnutí. Předávací formule zní: „Předávám slovo Michalovi.“ Postup se opakuje dokud v poli nezůstane jediný hráč, který nebyl vyřazen šlápnutím.

### **Rozpočítadla** (3.10.1996)

- Ententýky dva špalíky, čert vyletěl z električky, bez klobouku bos natloukl si nos. Boule byla veliká jako celá Afrika. Všichni čerti plakali a ten jeden neplakal, protože se pokakal. Zavolali doktora, jmenoval se Bačkora, Všichni čerti za rohem plácali se tvarohem.

- Plave mýdlo po Vltavě, jakou barvu asi má? Červenou Č-E-R-V-E-N-OU.

- Jede vláček motoráček, kolik vozů asi má? Pět a půl ty si vůl a to prase na terase, to jsi ty. A ta kráva pro ty práva, to jsi ty. (dodala Boja)

### **Řekni cože** (22.4.1997)

Dialogová hra, založená na vtipu.

Hráč 1.: Řekni cože!

Hráč 2.: Cože.

Hráč 1.: Cože,

hovno se klouže,

spadlo do louže,

už se neklouže.

Tato hra a mnohé jiné jí podobné (např. Proč-Neváhej a toč! květen 1998, kluk z 1.A) jsou geneticky spojeny se škádlivkami – formalizovanými, zpravidla veršovanými slovními projevy směřovanými jako „vtipná“ a provokující odpověď na narážku řečenou v běžné promluvě, či jako obrana před slovy a činy jiného dítěte.

Např.

\* Neoblíbená Yveta se ptala Kuby: Kolik je hodin?“

Ten se s ní nechtěl bavit a odpověděl: „Třičtvrtě na prtě.“ a odešel pryč. (11.6.1997)

\* Boja se ptala Nadi: „Kde je Yveta?“

Nad'a: „V prdeli na věži, serou tam papeži.“ (22.4.1997)

\* Jiřina několikrát v hádce řekla Blance: „Ty seš teda pěkná kráva“

Blanka: „Kdo to říká ten to je, tomu se to rýmuje...“ (17.10.1996)

### **Schovka** (hra na schovávanou) (1.11.1996)

---

<sup>23</sup> Vedle názvu Rodino rodino hop jsem zaznamenala též názvy: Šlapaná, Šlapka (sledovaná ZŠ 1994), Třista stop, Každá fuska jiná (ZŠ Praha 5, 1998). Hra zaznamenaná v Praze 5 navíc vykazovala řadu odchylek, lze tedy pravidla zde uvedená chápat jako pravidla platná pro sledovanou dětskou skupinu, popřípadě lokalitu vázanou na školu.

Jeden hráč piká. Stojí u pikoly- zvoleném místě (zpravidla u umyvadla vedle dveří- opíral se o zárubeň), čelem otočen tak, aby nemohl kontrolovat pohyb v herním prostoru, předloktím si navíc často zakrývá oči. Zpravidla pronáší formuli: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100. Už jdu. , nebo rozšířenější verzi 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100. Před pikolou za pikolou nesmí nikdo stát, nebo (jinak) nebudu hrát. Už jdu. Po dobu pikání se hráči schovávají v předem vymezeném prostoru. Po odříkání formule začíná, ten kdo piká hledat ostatní hráče, přičemž musí neustále střežit pikolu. Když někoho najde, vrací se urychleně k pikole a zapikává toho, koho našel. Formule zní: 10, 20, 30, Kamila. Jeho cílem je posléze zapikat všechny hráče. Snahou ostatních, každého jednoho je naopak zapikat toho, kdo piká. Nedokáže-li ten, kdo piká, uhlídat pikolu, piká i v následující hře.

### **Stolní fotbal (20.2. 1997)**

Základem hry je hrací pole, na němž jsou symetricky rozmístěny postavičky hráčů. Každá postavička je připevněna na pružince. Vše je uzpůsobeno tak, aby figurka mohla míč vystřelit, či nahrát na gól. Děti respektovaly auty (míč se ocitl mimo hrací plochu) a góly. To byly jediné důvody, kdy míč byl předán protihráči (nikoli omylem nastřelen k jeho postavičce hráče). Hrál se na skóre do devíti, neboť víc nešlo na tabulce nastavit. Hra pro dva hráče.

Jednou hru hrála Jirka a Dáša. Blanka je chvíli sledovala a pak začala hru komentovat: „Vážení diváci, vidíte mistrovství světa a už u míše je Bambus (přezdívka spolužáka) a přihrává Kokině. Ne vážení, ta to nedokázala a míč vzal Pošťák. Ne tomu ho opravdu nechtěla přihrát...“

### **Šibenice (7.5. 1998)**

Hrají zpravidla dva, ale ve sledované skupině jsem zaznamenala, že hru hrály i tři děti (každé hráčce se stavěla vlastní šibenice). Jeden hráč si vymyslí slovo, slovní spojení, popřípadě větu. Napíše první písmeno prvního slova a poslední písmeno posledního slova. Ostatní písmena – jejich počet vyčárkuje, a to podle seskupení ve slovech. Spoluhráči napoví – přiblíží mu oblast, ze které slovo pochází, nebo se oba na této oblasti dohodnou. Po té spoluhráč hádá písmena, každé písmeno, které se ve slově nevyskytuje, je stavebním prvkem šibenice (sled při stavbě šibenice: 1.zem – rovná čára, 2.kopeček – oblouk, 3.vertikální břevno – čára jdoucí z vrchlu kopečka, kolmá k zemi, 4. na něm horizontální břevno- kolmá čára k vertikálnímu břevnu, 5. vzpěra- diagonála protínající obě břevna, 6. provaz – čára vedoucí z horního břevna, 7. oprátka- ovál navazující na provaz, 8. tělo s rukama a nohama- hlava se již nemaluje, hlavou je oprátka). Dokud se postavička nehoupá na šibenici, může spoluhráč hádat. V dalším kole se zpravidla zadavač hádanky a hadač ve svých rolích vymění.

Dívky – Romana a Týna hrály tuto hru s dívkami z 1. a 2. třídy. Zadáním byla česká přísloví.

### **Šťěstí, nešťěstí, láska, manželství (11.6.1997)**

Jeden hráč drží švihadlo, zpravidla přeložené na půl. Stojí uprostřed pomyslného kruhu a točí švihadlem v horizontále, asi 15 cm nad zemí. Ostatní hráči stojí okolo něho a přeskakují točící se švihadlo. Při tom se říká: Šťěstí, nešťěstí, láska, manželství, kytička, růžička, dítě, smrt. Na jaké slovo se některému z hráčů nepodaří přeskočit švihadlo a švihadlo se u něho zastaví musí odpovědět na otázku spojenou se slovem.

šťěstí – musí říct, s kým by chtěl nějaké štěstí.

nešťěstí – jaké nechce nešťěstí

láska – koho má rád

manželství – s kým se chce vzít

kytička – komu by chtěl dát kytičku

růžička – komu by chtěl dát růžičku

dítě – s kým by chtěl dítě

smrt – kdo by chtěl, aby umřel

Hru prosadila Romana. Spojila vlastní znalost dvou typů her spojených s týmž říkáním. U dívek na louce na „Pecích“ viděla hrát typ hry se švihadlem a údajně rok před tím jí nějaký cizí kluk naučil zmiňované říkání na Vítkově. Netočili však švihadlem a neskákali, ale naopak seděli na stromě a jeden předříkával asi v duchu, druhý říkal stop a první musel odpovídat na výše uváděné otázky podle slova, na kterém stop zastavilo řadu. Hru však nehráli dlouho: „A když po druhý řek to LÁSKA, tak jsem se dopálila, on totiž řekl mě, a já jsem mu dala facku a on spadl ze stromu.“

### **Tanky (20.2.1997)**

Hra na papíře. Uprostřed papíru se nakreslí dělicí čára. Podle vlastní strategie každý hráč nakreslí pět a pět tanků dvojího typu. Jeden z protihráčů začne střílet tužkou z místa svého nakresleného tanku směrem s soupeřovu bojovému vozidlu. Tonda: „Nestačí vystřelit, ale musí také štrejchnout.“ Když tužka štrejchne je tank zasažen a jeho bojeschopnost se snižuje. Hra končí totálním zdecimováním jedné z tankových brigád.

Hru hrál Štěpán pouze s otcem a strýcem. I když ji ve třídě ukazoval, nesetkala se s velkým zájmem. Hru pak ani neučil. Naopak srovnávací výzkumy v ZŠ Uhelný trh ve 3.A. prokázaly velkou oblibu podobné hry u chlapců z této třídy.

### Test správné (sportovní) ženy (14.1.1998)

Hru vymyslela Blanka N. inspirovaná TV soutěží Český Bodygard. Sama vždy upravovala pravidla - tedy zadávala disciplíny, ve kterých se soutěžilo. Dne 14. 1. 1998 hrála s Týnou a Romanou. Disciplína 1. kdo nejrychleji doběhne do šatny, disciplína 2. kdo se dokáže vzepřít o věšáky tak, aby se nohy opíraly o protilehlou stěnu klece šatny, disciplína 3. kdo se proplíží pod vrátnicí, aby nebyl vidět, disciplína 4. kdo se odváží jít do sklepa. Nikdy se plnění úkolů nezapisovalo, ani jinak nevyhodnocovalo.

### Tleskačky

Umba má má má	1. tlesknout a pravá dlaň na pravou dlaň 2. tlesknout a levá dlaň na levou dlaň 3. tlesknout a obě proti sobě - opakuje se podle rytmu slabik, každá slabika jedno tlesknutí vlastní či tlesknutí s kamarádkou
Umba tá tá tá	
umba cepe cepe cepe	
umba tepe tepe tepe	
umba pepe pepe pepe	
umba maus maus maus	
Mickey maus maus maus	palce se dotýkají o spánky vlastní hlavy, pulsují- natahují se a pokrčují, dlaně rozevřeny – uši Mickey mause
cucá si prstíček	cucá si paleček, dlaň v pěst
natahuje budíček	pravá ruka uchopí palec druhé ruky a otáčí jako při natahování hodinek
vyplazuje jazyček	vypláznutý jazyk a vyprsknutí 11.4.1996

Přes řeku přeletěla kráva Za řekou zapískal slon písk písk Prase je překrásné ptáče Slepice snesla citron.	paže podél těla, předloktí v pravém úhlu s ní, ruce hráček se dotýkají levá pravé dlaněmi otočeny vzhůru, pravá vždy na hoře. Do rytmu střídavě plácá pravá ruka hráčky A pravou ruku hráčky B a naopak. Levá pouze podpěra. Pouze písk písk je netleskáno – vsuvka. Na poslední slabiku se uhýbá dlaní. 11.4.1996
--	--

Undra to léšo Eskita těšo Udra mona lisa Lisa lisa lo	Patrně základní tleskání, nápěv: „Když se tak dívám tak kvete jíva.“ Patrně zkomolen anglický text písně. 11.4.1996
--	---

Venku je bláto A vypadá to Že přijde jaro léto podzim zima A s ním první máj Vyletěl Vílík A za ním teta Kasandra.	Asi také základní tleskání. 11.4.1996
---	---------------------------------------

Měl jsem ženu, neměla mě ráda Měl jsem druhou měla kamaráda Měl jsem třetí, měla hodně dětí Měl jsem čtvrtou, měla hlavu dutou měl jsem pátou chodila s mým tátou měl jsem šestou utekla mi cestou měl jsem sedmou umřela mi chřipkou měl jsem osmou praštila mě botou měl jsem devátou a to už nevím jak to bylo dál, protože jsem zplesnivěl	Nově naučená sestava na škole v přírodě. Tleská základní sestava. 27.5.1996
---	---

Měl jsem ženu, neměla mě ráda měl jsem druhou měla kamaráda měl jsem třetí, měla hodně dětí měl jsem čtvrtou, praštila mě botou měl jsem pátou chodila s mým tátou měl jsem šestou utekla mi cestou měl jsem sedmou umřela mi chřipkou měl jsem osmou praštila mě botou (Jirina: honila mě s botou) a devátou jsem neměl, protože jsem zplesnivěl a desátá u stolu obědvala mrtvolu a jedenáctá za ledem líbala se s mývalem (Romana: s medvědem) a dvanáctá u koše vybírala langoše.	Romana, text rozšířila Boja. Romana se chlubila, že to už umí do 13. Tleská se jako Šly tři opice. Hrály většinou dvě ale i tři ale i dokola, a to bez závěrečného uhnutí rukou. 14.11.1996
--	---

### Vymyšlená hra – TŘI (16.1.1997)

(Šarlota, Jirina, Klára, Julie)

Klára: „Chodíme za sebou, pak ta první řekne: „Teď“. To znamená rozejděte se, pak se někam postaví a řekne: „Tři“. Seřadí se za ní a pak ten druhý, co se zařadí první zase říká TEĎ a TŘI.

### Vyvolávání duchů

Čtyři dívky sedí v kruhu, drží se za malíčky. V průběhu seance jsou zavřené oči a ve vrcholném okamžiku se mačkají malíčky. Uprostřed kruhu leží tužka (v další, později sledované hře dívky požadovaly dát doprostřed předmět černé barvy). Chtějí aby duch tužkou otočil.

Jedna říká: „Vyvolávám ducha dědy Josefa Nováka. Jak se máš je mi moc líto co se ti stalo, žes umřel a tak. Prosim dědo, abys otočil touto tužkou, aby sme poznaly, jestli jsi tady.“

Nato se čeká a mačká malíček. Pak se opět čeká, to vše se zavřenýma očima.

Nakonec: „Babičko uleť otevíráme oči./Dědo odleť, aby ses nelek.“

Dívka: „Když se to stane, tak všichni odprísáhnem, že jsme do toho žádná nekopla ani nestrčila.“

Pak se vyvolávání dělo v sedě s rukama nad hlavou a pak ve stoje?

### Země – město (14.11.1996)

Na papíru se vytvoří sloupec. Každý sloupec je nadepsán názvem, který udává obsah pod ním uváděných položek-slov. Ve třetí třídě se užívaly: země, město, zvíře, jméno (i příjmení), rostlina, barva, věc, poslední sloupec byl vyhrazen vždy pro bodové hodnocení - body. Poté se vyplňuje tabulka – pod každý název se píše slovo, které názvu odpovídá a které začíná dohodnutým počátečním písmenem. Vyvolený pak buď odříkával abecedu a druhý jej zastavoval, nebo se postupovalo systematicky podle následnosti písmen v abecedě, tedy od A po Z. Úspěch při vyplňování kolonek se boduje. Slovo které se opakuje i u jiných hráčů – 5 bodů, slovo lišící se od ostatních – 10 bodů, jediný případ, kdy je kolonka vyplněna (nikdo jiný ji nemá vyplněnu) – 20 bodů. Body se v každém kole sčítají souhrnně a na konci hry se body sečtou. Vítězí ten, kdo má nejvíce bodů. Děti tvrdily že se hra dá hrát pouze ve dvojicích, i když kamarádka ze 4. třídy je opravovala, že oni hru hrají i v pěticích.

### Zlatá brána (16.1.1997)

Dva dělají bránu – drží se za ruce v upažení. Říkají formuli: Zlatá brána otevřená zlatým, klíčem podepřená, kdo do ni vejde, tomu hlava sejde. Ať je to ten nebo ten, praštíme ho koštětem. Na poslední slabiku spouštějí ruce

dolů a někdo zůstává v objetí. Chycený si pak zvolí jednoho z brány, se kterým bude bránu tvořit v příští hře. Nevolí však přímo, ale vybírá si kód, na kterém se dohodli ti, jež dosud bránu drželi (např. Španěl, Ital) Opakuje se další hra.

### Chronologie znalostí a užití her

III třída

20.9.1996

- Kuchařka (dívky)

27.9.1996

- Pogy (kluci)
- Kuchařka (dívky)

3.10.1996

- Kuchařka (dívky)
- Honzo vstávej (všichni)
- Cukr káva limonáda (všichni)
- Kámen nůžky papír (všichni)

1.10.1996

- Rodino rodino hop (dívky)
- Schovka (dívky)
- Vyvolávání duchů (dívky)

4.11.96

- Rodino rodino hop (všichni)
- Pantomimické předvádění zvířat (dívky)

14.11.

- Formule (Yveta B. – 0)
- Země město (všichni)
- Pogy (všichni)
- Cukr káva limonáda (všichni)
- Měl jsem ženu (dívky)
- Náznak Epidemie (dívky)

28.11.1996

- Přebíraná (Romana-dívky)
- Vyvolávání duchů (dívky)
- Bojovka (Romana- všichni)

12.12.96

- Hra na rodinu (všichni)
- Pogy (všichni)

16.1.1997

- Rodino rodino hop (všichni)
- Zlatá brána (všichni)
- Vymyšlená hra (Klára-Šarlota- dívky)

20.2.1997

- Stolní fotbal (všichni)
- Pogy (všichni)
- Hra na upíry-mamuty (dívky)
- Tanky (Tonda-0)

20.3.1997

- Nebe peklo ráj (Romana- dívky)

14.4.1997

- Pogy (všichni)
- Nebe peklo ráj (všichni)
- Kámen nůžky papír (dívky)
- Losování (dívky)

22.4. 1997

- Řekni cože

6.5.1997

- Schovka (všichni)
- Pogy (všichni)
- Mlsná koza (dívky)
- Pantomimické předvádění lidí (dívky)
- Letadlo (Jiřina- Klára – dívky)

13.-15.5. 1997

- Guma (Klára, Boja- dívky)
- Kdo má rád, co má rád (Romana- dívky)

20.5. 1997

- Epidemie (všichni)
- Guma (dívky)
- Přebíraná (dívky)
- Kdo má rád, co má rád (všichni)

22.5.1997

- Kdo má rád, co má rád (všichni)
- Cukr káva limonáda (všichni)

26.5.1997

- Fotbal (kluci)
- Na jelena (dívky)
- Na zajíce (Šárka- všichni)
- Pogy (všichni)

3.6.1997

- Blesk, oheň, voda (původce neznám, možná Boja (není to však rozhodně Klára), všichni)
- Kuchařka (dívky)
- Země město (dívky-kluci diváci)
- princip Epidemie (všichni)

5.6.1997

- Jahůdky (Klára- všichni)
- Mouchy (Klára- všichni)
- Epidemie – AIDS (všichni)

11.6. 1997

- Guma (dívky)
- Olympiády 1997 (Klára-dívky)
- Štěstí, neštěstí láska, manželství (Romana - dívky)
- 25.6. 1997
- Kdo má rád, co má rád. (všichni)
- Guma (dívky)
- Cukr káva limonáda (všichni)
- Přebíraná (dívky)
- IV. třída
- 30. 10. 1997
- Pogy (všichni)
- Házení mincí (kluci)
- 4.11. 1997
- Tamagoči (Blanka N.)
- 12.12. 1997
- Honzo vstávej (všichni)
- Cukr káva limonáda (všichni)
- 14.1. 1997
- Teskáci hra- Undra to léšo (dívky)
- Překreslování zvířátek (Romana - dívky)
- Test správné sportovní ženy (Blanka - dívky)
- 22.1. 1997
- Test správné girl/boy ve styku se sportem (všichni)
- Napiš přídavné jméno ... (všichni)
- 5.2. 1998
- Koulování (všichni)
- Braní osobních věcí (všichni)
- Posílání nadávky (všichni)
- 11.2. 1998
- Mikádo (kluci a dívky z 1. A.)
- karetní hra Prší (kluci)
- 26.3. 1998
- Nikdo není dokonalý (dívky)
- 23.4. 1998
- Braní osobních věcí (dívky)
- 7.5. 1998
- Piškvorky (dívky s dívkami z 1.A)
- Překreslování zvířátek (dívky s dívkami z 1.A.)
- Hroby (Klára – všichni)
- Šibenice (dívky s dívkami z 1.A.)
- 11.6. 1998
- Autíčka na provázku (Romana – dívky)
- Šibenice (dívky s dívkami z 1.A.)

## LITERATURA

Bartoš, František: Naše děti. Brno 1888.

Doubek, David: Pravý život s příklady ze třetí třídy. In: 3. třída. Příloha závěrečné zprávy o řešení grantového projektu „Žák v měnicích se podmínkách současné školy“. Praha 1998, 19 s. rkp.

Frolec, Václav: Dítě a tradice lidové kultury. Brno, Blok 1980.

Canetti, Elias: Masa a moc, Praha 1993.

Caillois, Roger: Hry a lidé. Praha, Nakladatelství studia Ypsilon 1998.

Huiziga, Johan: Homo ludens. Praha, Mladá fronta 1971.

Kučera, Miloš: Láska v jedenácti a dvanácti. Pedagogika 44, 1994, č. 1, s. 68-76.

Kučera, Miloš: Pojmy pik a baba v dětské hře. Referát na 6. konferenci ČAPV. České Budějovice 1998

Mareš, Jiří, Křivohlavý Jaroslav: Komunikace ve škole. Masarykova universita, Brno 1995.

Pospíšilová, Jana: Folklor a život dětí. In: Sirovátka, Oldřich a kol.: Město pod Špilberkem. Brno 1993, s. 110 – 122.

Pospíšilová, Jana: O hrách a zábavách dnešních dětí. In: Národopisné studie o Brně. Brno 1990, s. 172-184.

Rybová, Markéta: Móda ve třídě aneb Móda, strach a kouzlo osobnosti. In: 3. třída. Příloha závěrečné zprávy o řešení grantového projektu „Žák v měnicích se podmínkách současné školy“. Praha 1998, 14 s. rkp.

Scheufler, Vladimír: Dětské skupiny. In: Stará dělnická Praha, Praha Academia 1981, s. 139-143.