

REALITA HRANÍ DĚTSKÝCH HER

Dana Bittnerová

OBSAH

ÚVOD

Zadané otázky

Děti z 5.A ZŠ Modrá a jejich vrstevníci

PRAVIDLA CHOVÁNÍ PŘI HŘE

Zahájení herní akce

Konec herní akce

Peripetie herní akce

FORMA A LEITMOTIV HER DĚTÍ V 5.A ZŠ MODRÁ

Návraty hry „Flaška“

Hry a jména

SOUPIS REALIZOVANÝCH HER DĚTÍ V 5.A ZŠ MODRÁ

ZÁVĚREM

ÚVOD

Tématem mé práce, analyzujícím dění v páté třídě ZŠ, se opět stala problematika hry v dětské skupině, otázka významu a místa dětských her, především dětských formalizovaných her,¹ v rámci dětské kultury. Navazuji tak na dvě své statě, které se zabývaly repertoárem dětských her dětí v první třídě, v druhé třídě, a především ve třídách třetí a čtvrté. Obě se z různého úhlu pohledu vyslovovaly k **otázce realizace her v dětské skupině**, k otázce, která se stává klíčovou právě pro předkládaný text.

První ze zmiňovaných studií se vztahovala k problému transmise a transformace dětských formalizovaných her. Realitu hraní dětských her zachytila v analýze empirického materiálu vypovídající o spontánních zásazích dětí do herních pravidel. Ukázalo se, že existuje řada důvodů (příčin), proč dochází k úpravám, transformacím herních pravidel. Ovšem jen málokteré zasahují, posouvají znalost regulí hry. Tyto proměny tedy neaktualizují hru, jsou pouze reakcí na okolnosti, v nichž herní akce probíhá. Mimořádnost situace, na níž musí děti ve hře reagovat, může být vyvolána jak z vnějšími materiálními či organizačními podmínkami, tak tenzí uvnitř vlastní skupiny dětí.

V souvislosti s předkládaným textem bych se nyní zastavila právě a pouze u společenských okolností, za nichž herní akce probíhá. Každá z dětských her se odehrává v určitém, okamžitým společenským klimatem ovlivněném komunikačním rámci, na určitém sociálním, společenském pozadí. Každá (alespoň každá formalizovaná) dětská hra má svá formulovaná a „teoreticky“ respektovaná pravidla (každý ve skupině, kde se hra realizuje, ví jak se hraje, jak se má hrát). Ovšem nástroje, které by dohlížely na „čistotu“ herních pravidel a podmínek hry, nejsou ve světě dětí zavedeny. Děti jsou soudci i hráči v jedné osobě, což znemožňuje zpětné vnější, objektivní zavádění pravidel hry. Absence nezávislého arbitra jejich hry dovoluje podřídit herní akci kontextu společenské situace. Pravidla každé konkrétní herní akce se tedy, jako již bylo řečeno, když ne přímo mění, tak alespoň upravují. V absolutním, trochu

¹ Dětské formalizované hry jsou budovány na relativně závazných pravidlech pohybové i textové stránky hry. Dítě je nemůže zcela nahradit improvizací. Díky relativní stabilitě formální a obsahové stránky na straně jedné, a díky variačnímu procesu, kterému podléhají, na straně druhé, je lze považovat za folklorní útvary, folklorní žánr.

nadsazeném soudu by bylo možno říci, že neexistuje hra, kterou by děti hrály od začátku do konce důsledně správně, tedy důsledně podle pravidel. Otázkou zůstává, jak se v herních akcích dětí, tolik vázaných na společenský kontext, zrcadlí společenské dění ve dětské skupině, okamžité klima skupiny i nálady jednotlivců, společenské pozice, sympatie a antipatie k členům dětské skupiny?

Druhá práce směřovala k analýze charakteru (typů) realizovaných her ve sledované dětské skupině, k popisu skladby repertoáru her. Východiskem se stal rozbor herního schématu hry. Cailloisova klasifikace her se stala mostem ke druhému, účelově zaměřenému třídění. To si kladlo za cíl analyzovat herní pravidla z hlediska jejich vnitřního smyslu v komunikaci dětí, z hlediska pozic, které se hráčům hry nabízí. Tedy, zamýšlela se nad „rozdáním“ rolí jednotlivých hráčů v konkrétní hře.

Dále pracovala s pěti základními vztahovými konfiguracemi herních rolí v dětských formalizovaných hrách: 1. hry jediného hráče (jen on administruje hru, ostatní zúčastnění jsou jen diváky), 2. hry jednoho proti všem (existuje první resp. poslední hráč a proti němu stojí masa ostatních hráčů, jejich role jsou konkurenční, především hry typu *na babu*), 3. hry rovného boje (hráči mají stejné role, ale zároveň jsou v konkurenčním vztahu, např. *skákáni gummy*), 4. hry soudržnosti (všichni hráči mají stejnou roli a nejsou v konkurenčním vztahu), 5. hry skupinové soudržnosti (v konkurenčním vztahu stojí dvě soupeřící skupiny, např. *vybika*).

Těchto pět kategorií se stalo východiskem pro řešení otázek: Jak jsou jednotlivé typy her zastoupeny v konkrétním herním repertoáru dětí ve třetí a čtvrté třídě? Kterým typům dávají přednost, které jsou nejčastěji realizovány ve sledované dětské skupině? Tedy následně jaké typy vztahů realizovaných prostřednictvím dětské hry nechávají děti rozehrát?

Ukázalo se, že mezi nejoblíbenější (nejčetnější) patří hry „jednoho proti všem“. Atraktivnost těchto her spočívala v do jisté míry dvojakém nasazení a prožívání hry tohoto typu. Děti se na jedné straně nemusely obávat absolutního vyřazení ze hry, absolutního hodnocení zduhu či nezduhu. Ovšem na straně druhé tyto hry měřítko úspěšnosti obsahovaly. Touha po relativizaci výsledků pak ovlivňovala realizaci her „rovného boje“. Naopak hry jediného hráče nebyly skupinou většinou akceptovány, i když pro jedince – jediného hráče představovaly možnost se „blýsknout“. V hrách typu jediného hráče ovšem exhibici jedince a vnucenou pasivitu ostatních - diváků dětská skupina odmítala. Také hry soudržnosti, hry v nichž nebyl realizován polaritní vztah, děti ve třetí a čtvrté třídě příliš nepřitahovaly. Nejinak tomu bylo i u her skupinové soudržnosti. Boje mezi kamarádskými okruhy, partami dětí, chlapci a dívkami se totiž ve třetí a čtvrté třídě prostřednictvím dětských formalizovaných her nevedly.

Sledování vývoje herního repertoáru dětí ve třetí a čtvrté třídě zároveň zachytilo tendenci ústupu „klasických“ dětských formalizovaných her ve prospěch spontánnějších, scénicky nepropracovaných herních akcí (braní osobních věcí). Opouštění formalizované hry na jedné straně a přejímání její funkce spontánní hrou na straně druhé do jisté míry uvolnilo, změnilo přístup dětí ke hře. Tedy, co bylo dříve škádlením – provokací, se nyní stalo hrou. Přijalo herní režim (respektuje se jistá nereálnost a nevážnost situace, rozpracovává se scéna), ale zároveň s ohledem na svoji genezi otevřelo „herní škádlení“ prostor ke stranění hráčů, vytváření konkurenčních týmů. Ve struktuře dětského hraní se tak začal etablovat vztah skupinové soudržnosti.

Třídění a interpretace repertoáru dětských formalizovaných her představilo realitu hraní her z jednoho úhlu pohledu. Analyzovalo pouze ústřední myšlenku, kterou hra z hlediska vyjádření interpersonálních vztahů (vztahu hráčských rolí) nese. Přesto 1. přesahy mezi jednotlivými typy jsou zřejmé a 2. „kontaminace“ či deformování herních pravidel podle okamžitých společenských okolností jsou možné (Bittnerová, 1999(2), s. 318). Tyto

charakteristiky (tato „nedůslednost, neabsolutnost vnitřního smyslu hry a zacházení s ním) dovolují hrám realizovaných v dětské skupině reagovat na okamžitou snahu a vůli dětí vyjádřit své interpersonální vztahy, naplnit, podpořit či posunout společenský kontext dění. A právě hlubší rozbor herních akcí a následné opětovné rozkrývání interpersonálních vazeb realizovaných skrze hry, hledání souvislostí mezi průběhem hry a společenským kontextem se stává novým úkolem. Ve srovnání se studii, z nichž vycházím, tedy již stěžejní otázkou nebude: jaké hry se hrají, jaké se udržují v repertoáru a proč. Výklad se zaměří na problém, jaké jsou společenské podmínky a pravidla, aby se hry hrály.

Zadané otázky

Zastřešující otázka, která na sebe váže další, zní velice lapidárně: Jaká je realita - kultura dětských her? Tedy jak děti hrají hry, jak je dovoleno hry hrát, jak se děti chovají v průběhu herních akcí, jaké postoje k herním akcím zaujímají? V popředí zájmu budou společenské podmínky- společenský kontext hraní dětských her. Otázky materiálního zajištění herních akcí zůstanou prozatím stranou.

V rámci takto široce zadaného tématu pak budou řešeny dva okruhy otázek.

1. Klíčovým problémem se jeví pravidla chování, které děti při hře uplatňují. Tedy existují nepsané normy, které jdou nad rámec konkrétních regulí té které hry; normy, které se uplatňují nezávisle na charakteru hrané hry. Tato pravidla regulují zahájení a ukončení hry ve skupině dětí, i vstup jedince do hry a jeho odchod z ní. Také průběh vlastní herní akce není vymezen pouze pravidly konkrétní hry.

Naopak pravidla chování uplatňovaná při hraní dětských her připouštějí různé manipulace s hrou jako takovou. Někdy až absurdně působí herní přesmyčky, setrvačnost hry, jindy burcuje do nebe volající podvádění, stejně jako překvapí limity hry - bariéry, na nichž hra troskotá. Zvláštní pozornost si pak zaslouží dětmi uvědomované i rozvíjené symboly interpersonálních vztahů, které stejně jako do běžné komunikace skupiny vstupují i do realizace dětské hry (často koresponduje s limitou hry).

2. S trochou nadsázky by bylo možno říci, že výše zmiňovaných pět typů her (konfigurací vztahů rolí hráčů – viz str. 2), scénické zarámování hry a nepsaná pravidla chování při hře jsou formou, která vymezuje vnější podobu hraní her. Hry však mají i svůj vnitřní obsah – myšlenku (konkrétní cíl hry, společenský nebo individuální dopad hry).² Tedy nejde pouze o to zrealizovat interpersonální vazby prostřednictvím her. Stejně důležité je zaštitit společenskou komunikaci adekvátní, věku a zájmu odpovídajícím leitmotivem, ideou hry. Dítě si tedy prostřednictvím hry zkusí společenskou roli vztaženou k adekvátnímu ději a myšlenke hry.

Ve vazbě na formu hry nakládají děti s vnitřním obsahem hry dvojím způsobem. Aktuální myšlenka buď dostává nový a nový háv, tedy novou a novou formu, často reagující na módnost a aktuálnost podle doby, v níž hra probíhá. Nebo se staré formy vracejí a jsou využívány pro sdělení náhle důležitější myšlenky. Vedou hráče k jinému cíli. Staré formy tedy získávají nový obsah.

(3.) Rozbor reálných rolí, které děti ve hře zaujímají zůstane prozatím nezpracován. Plně si však uvědomuji závažnost této otázky a její komplementárnost k výše zmiňovaným problémovým okruhům. Z tohoto důvodu alespoň zmíním některé aspekty přístupu dětí k rolím v herní akci, neboť se mohou v interpretaci dat vypořádat.

² Vnitřním obsahem her u dětí v pubertě se do jisté míry zabýval dr. Kučera, byť přímo tento termín nepoužil: (Kučera, 1999, s. 3-28).

K pravidlům realizace hry nutně náleží chování dětí, při volbě herních rolí. Prioritní, rozhodující postavení, roli arbitra nezaujímají pouze sociálně silní členové dětské skupiny, ale také podle okolnosti i majitelé herních rekvizit, původci her, jejich navrhovatelé. Do hry vstupují i děti - hráči tzv. do počtu atd.

Skutečnost, že ne každý účastník hry musí být hráčem, pokládám za zásadní. Role diváka má z hlediska dění ve skupině velký význam. Dokonce i vědomá a především manifestovaná distanc od herní akce, či hry jako takové je výrazem vztahu dítěte ke společenskému kontextu, který daná hra spoluvytváří. Podobně i vyloučení dítěte ze hry je odezvou na postavení dítěte ve skupině či na jeho chování.

Děti 5.A ZŠ Modrá a jejich vrstevníci

Zatímco zvolené téma dále rozpracovává problematiku hry, navazuje na dvě studie o transmisi a transformaci her a o skladbě repertoáru her, pocházejí bohužel analyzovaná data od jiné sledované skupiny, než tomu bylo dosud.

Předcházející studie věnované problematice her se opíraly především o data sebraná u skupiny dětí ze ZŠ Šedá, která byla sledována od první do čtvrté, páté třídy. Další údaje, získané jednak u dětí z nižších ročníků ZŠ Šedá a jednak u dětí téhož ročníku ze ZŠ Modrá, byly využívány doplňkově, jako srovnávací materiál. Nyní se však těžiště výzkumu změnilo, přeneslo se na skupinu dětí v ZŠ Modrá. Tato skupina, kterou jsem pozorovala v jejím druhém, čtvrtém a pátém ročníku ZŠ, se tedy stane klíčovou.

Ve výkladu analyzuji především situace a jejich okolnosti, které nastaly ve školním roce 1998/99 ve třídě 5.A ZŠ Modrá. V některých okamžicích se však vrátím k datům získaným v předchozích letech. Činím tak ze dvou důvodů. Srovnávací materiál z nižších ročníků této skupiny dětí v první řadě poskytne údaje o genezi určitého sledovaného jevu. Za druhé pak tato data i zápisy herních akcí, které jsem zaznamenala v ZŠ Šedá, pomohou osvětlit, zda popisovaný jev je či není ojedinělý, vázaný pouze na určitou věkovou a lokální skupinu. V obou případech však vždy budu s těmito údaji zacházet jako s doplňkovými (komplementárními) a budu důsledně upozorňovat na jejich odlišný lokální a „ročníkový“ původ.

Veškerá data, která jsou základem pro řešení zvolených otázek, jsem získala v průběhu terénního výzkumu vedeného metodou zúčastněného pozorování, a to ve dvou školách a několika ročnících prvního stupně ZŠ. Soubor dat od klíčové skupiny dětí z 5.A ZŠ Modrá zahrnuje především zápisy pozorování jednotlivých herních akcí, které se konaly buď v době přestávek a po vyučování pouze v rámci společenského života sledované dětské skupiny (třídy 5.A) nebo které byly administrovány učitelkami v rámci výuky či v rámci organizované zábavy (např. na konci školního roku). V této souvislosti byly zajištěny některé buď autentické nebo rekonstruované herní rekvizity či jejich xerokopie. S dětmi byly dále vedeny rozhovory o repertoáru her ve skupině, o jejich vztahu k jednotlivým herním rolím. Právě tak děti podávaly vysvětlení herních pravidel probíhajících her nebo komentovaly mě nesrozumitelný sled událostí při hře.

Údaji získanými v nižších ročnících ZŠ sledované skupiny dětí v ZŠ Modrá jsou zápisy herních akcí v průběhu přestávek, případně doplněné komentářem dětí. Data v paralelně probíhajícím výzkumu v ZŠ Šedá pak byla shromážděna jednak v době odpolední družiny, kam děti docházely, jednak v době osobního volna dětí, nejčastěji po vyučování, před odchodem domů.

PRAVIDLA CHOVÁNÍ PŘI HŘE

Herní pravidla nejsou jediným regulativem při realizaci her. Společenský kontext, ve kterém se hra odehrává, je často stejně důležitý a někdy i důležitější než hra sama. Proto tedy, aby hry mohly fungovat jako komunikační modus, jako prostředek k odehrání společenského života skupiny i naplnění osobních prožitků jejího člena, proto musí být zacházení s hrou otevřenější. Ve jménu společenského života dětské skupiny se tedy prosazují další zvykově kodifikovaná pravidla, která vystupují jako další regulativ při realizování hry.

I když si děti vybírají typ hry podle stávajícího společenskému kontextu, s „otrockou“ aplikací herních pravidel by nevystačily. Vždy, při vyhlášení, v průběhu a při zakončení hry se uplatňují „legalizované“ strategie, které vyrovnají disproporci mezi formalismem herních pravidel konkrétní hry na jedné straně a mnohoznačností společenské komunikace a proměnlivostí společenského kontextu a společenských vazeb na straně druhé. Jsou to pravidla – rámce chování, v nichž hra- herní akce probíhá od svého začátku až do svého konce, bez nichž by se vlastně hry ani realizovat nemohly.

S ohledem na rozsah textu se zaměřím pouze na strategie, které se vztahují k průběhu herní akce jako takové; na zásahy dětí, které mění tok hry. Prozatím nechám stranou strategie hráčů (jejich nasazení vstupovat a opouštět hru, jejich snahu zvrátit pravidla ve svůj prospěch), které tok hry neovlivňují.

Zahájení herní akce

Herní akce v dětské skupině se rozbíhají několikerým způsobem. Jakým, závisí na okolnostech, které hru uvozují, tedy na prostředí, na době a také na věku hráčů. Na těchto podmínkách záleží, jak může být hra uvedena.

Děti v 5.A ZŠ Modrá byly již v polovině své školní docházky. Vzdalovaly se mladšímu školnímu věku a připravovaly se postupit na druhý stupeň ZŠ. Přesto, či právě proto respektovaly všechny způsoby vedoucí k otevření – zahájení hry.

Hru rozbíhaly jednak jako východisko z uvědomované nudy. Hra se stala náplní jejich společenského života v okamžiku, když chtěly být spolu, ale nevěděly, co mají společně dělat. V této situaci se musely dohodnout na hře, kterou budou hrát. V diskusi buď ustoupily většině nebo vůdci skupiny. Hra pak byla „oficiálně“ vyhlášena, připomněla se pravidla, která pro hru platí (pohyb po prostoru, možnost dávat „oplatky“, atd.), zvolen byl ten, kdo herní akci zahájí. Hra se pak rozběhla přesně podle herního scénáře příslušné hry.

Tuto konsensuální „oficialitu“- jistou míru regulérnosti při započítí herní akce - děti zpočátku vyžadovaly i v době a na místě, které si vědomě pro hraní her sami vyhradily. Děti ze sledované skupiny hrály několik her na *Plácku*³ před školou. Po určité době se repertoár realizovaných her ustálil, hrály se tři hry (*Tři tisíce tři sta stop*, *Mrazík*, *Schovka*). Již bylo bezpředmětné dohadovat se o hře, o jejích pravidlech. Tehdy již stačilo vyběhnout ze školy, odhodit tašku, první vykřiknout název hry, aby začalo se hrát. Konsensus místa a času *Plácku* spouštěl hru.

Začít hrát hru bylo pak zpětně pro některé dokonce morálním regulativem, který umožňoval zůstat na *Plácku*. Takto např. Gita vyzývala kamarádky: „*Holky pojd'te hrát, jinak já tady nemůžu bejt.*“

³ Jednalo se o prostranství – náměstí před budovou školy. Název *Pláček* prosadila Darina. Inspirovala se četbou Mikolášových patálií.

Čas od času propadly děti kampani jediné hry. Taková vlna zasáhla postupně *hru Flaška, Labyrint, Války, Vole padni, Karty* atd. Nyní již nebo ani potřeba hru vyhledávat. Stačilo zazvonění – nastavení jiného režimu, aby se hra automaticky „sepla“. Někdy se čekalo na pobídku, kterou představovalo vyndání herní rekvizity, v krajním případě slovní vyzvání hráčů k akci. Takto například okamžitě po zvonění vytáhl Čenda láhev s pitím, běžel k dívkám a šibalsky na ně volal: „*Děvčátá!*“ Všichni věděli, že se bude hrát *Flaška*.

Zatímco některé hry herní kampaně dokázaly vázat pozornost celé třídy, byly jiné, které se odehrávaly ve skupinkách. Začátek hry pak nezinscenovala pouze doba přestávky. Podnětem pro zahájení hry mohlo být i hledání nového hráčského okruhu. Takto např. Tomáš, když vypadl z karetní hry (prohrál), vyzval jiné chlapce k účasti v nové hře: „*Kdo se mnou hraje?*“

Zaujetí pro hru bylo několikrát tak silné, že konec přestávky a zahájení vyučování hru pouze přerušilo. Následující tah se odložil na další přestávku. Když nastala, hra pokračovala tam, kde skončila. Takto hráli chlapci hru *Labyrint* nebo *Karty*. Naopak u *Flašky* zvonění hru ukončovalo (viz níže). Všichni rádi začínali o další přestávce nové kolo hry s čistým štítem.

Všechny tyto případy se týkaly her s poměrně pevným herním scénářem – s propracovanější scénou hry. Tyto typy her v zásadě nebylo lze začít hrát zcela spontánně. Jejich spuštění muselo vždy vyplývat z konsensu o formě, a to buď z okamžité domluvy hráčů, nebo z „tradicí“ (ze zaužívané herní praxe, která je pro skupinu v určité době takřka automatismem).

Společenské dění ve třídě však otevíralo prostor i hrám spontánním, v nichž leitmotiv často předcházela hru samu. Formoval její podobu, přičemž držel logiku posloupnosti akce. V zásadě se jednalo o hry sledující základní konfiguraci vztahu herních rolí bez jakkoli propracované scény. Z hlediska formy to byly většinou hry typu „jeden proti všem“ – tedy hry na babu, nebo hry „rovného boje“ – tedy rvačky. Zajímavé je, že děti by často těmito akcím status hry nepříznaly.

Začít spontánní hru bylo pojímáno jako spontánní akce. Hru spouštěl stejně tak nevědomky vykonaný neočekávaný čin, tak cíleně vedená provokace, která často náhodu „nehody“ simulovala. Druhou podmínkou, aby se spontánní herní akce realizovala, byla vůle „napadaného“ se bránit a postoj „útočnicka“ požadavku nápravy vzdorovat. Tedy ve skutečnosti mnoho neočekávaných podnětů zůstávalo bez odezvy. Buď nebyly nebo nechtěly být zaregistrovány nebo se „útočnick“ omluvil nebo protesty důsledně ignoroval. Např. Denisa si o přestávce přišla povídat s Kiškou. Sedla si na Mítovu židli. Ten ji z ní vyhodil. Když to spatřila Nina, chtěla rozběhnout provokaci. Sedla si proto opět na jeho židli ona. On však komisně přišel a poprosil ji, aby odešla, že se chce připravit na hodinu. Nechtěl podnítit přetahovanou o židli nebo inscenovat případnou výměnu své židle za její, potažmo spustit hru typu rovného boje, či jednoho proti všem. Podobně situaci vyřešila Gita (9.12. 1998), když ji Marcel bouchal pytle s věcmi na tělocvik. Otočila se a napomenula ho: „*Klídek!*“

Rvačky vyvolal buď neadekvátní přímý či zprostředkovaný fyzický kontakt nebo slovní narážka, které úmyslně či omylem vyvolaly herní akci (a to jak z legrace, tak doopravdy).

Také začít spontánní „babu“ souviselo s neadekvátním či jinak neočekávaným chováním. Ve srovnání s rvačkou se však do „nápravy“ muselo zapojit více hráčů. Také paleta činů, které pobouřily, vyvolaly obrannou akci, byla ve sledované třídě pestřejší.

Jedním z motivů bylo štítní, a to jak na základě přímého dotyku, tak prostřednictvím média – herní rekvizity. Např. nežádoucí dotyk zinscenoval honičku v paralelně sledované páté třídě. Jarmila si půjčila od Veroniky křečka. Když jí ho vrátila, otřela si do své neoblíbené spolužačky Jany ruce. Ta se ohradila a dotyk jí vrátila. Tak se spustila tato spontánní hra uplatňující princip *baby* (listopad 1998). Ve čtvrté třídě sledované skupiny dětí zase zahájilo hru „odporné“ medium. Darina našla na své židli ubrousek od svačiny, který tam upustil Vilík. Estétka Darina nutila Vilíka, aby ho po sobě uklidil. Chlapec však

vzdoroval. Proto Darina ubrousek tužkou nadzvedla a mrštila jím směrem k Vilíkovi. Ubrousek však spočinul na lavici Marcela. Vzduchem začal létat ubrousek, jehož se všichni štilili a posílali ho dál (únor 1998). Nebo chlapci z paralelně sledované páté třídy začali honit s rozměklým banánem dívky poté, co jedna utrousila, že je to hnusný (říjen 1998).

Nemusel to však být přímo pocit odporu z dotyku spolužáka či věci, který dítě nutil k symbolickému odstranění a odeslání toho, co na něm ulpělo. Jakékoli označení, vydělení jedince ze skupiny vyvolávalo potřebu předat to, očistit se,⁴ nebýt poznamenán, popřípadě tedy nebýt takto exkomunikován z vlastní skupiny. Z této příčiny se v páté třídě např. rozběhla akce s nalepováním lepicích papírků. První dostal, jako okamžitý nápad Pepíka na záda Martin s nápisem *SKIN HAED*. Ten papírek několikrát odstranil, útok se však opakoval. Východisko pak Martin našel v nalepení papírku na Milenu, která rozběhla babu (5.5.1999).

Dalším spínacím mechanismem bylo odebrání osobní věci a zoufalá snaha majitele ji dostat zpět. Takto se ve skupině spouštěla spontánní přehazovaná. Ve čtvrté i v páté třídě ve sledované skupině chlapce nejvíce inspirovala bota hvězdy třídy – Mileny. Škádřit se však dokázaly děti i kradením penálů a jiných věcí, které ležely na lavici.⁵

Ale i spontánní hry děti chtěly zarámovat do určité scény, vytvořit jim entré, zajistit jim posléze dramatickou podobu. Jak jinak si lze vysvětlit byť ojedinělé chování Evžena, který po mnoho týdnů vyvolával spontánní rvačky s Marcelem. V lednu přišel s nápadem formálně navodit zápas s protivníkem. Na místo „náhodného“ šťouchnutí vyhotovil *Petici proti Marcelovi*. Když získal několik podpisů, kterými ostatní chlapci podpořili úmysl zbít mnohým protivného Marcela, začal se s ním prát (13.1.1999).

Konec herní akce

Každá herní akce končí, když končí podmínky, za nichž se může herní akce realizovat, nebo když je hra dohrána. Ve společenském životě dětí přitom rozhodně častěji končí herní akce proto, že se nějakým způsobem změnila okolnosti hry, než proto, že by děti odcházely z hry s uspokojením z jejího průběhu a konečného výsledku. Tak tomu bylo i u sledované skupiny dětí třídy 5.A. Tento obraz pak do jisté míry umocnila specifika místa, kde jsem většinu her zaznamenávala. Přítomnost učitelského sboru stejně jako deset nebo dvacet minut přestávky byly významnou limitou.

Herní akce dětí v 5.A nejčastěji končily se zazvoněním či výzvou učitele k zahájení společné činnosti (např. při odchodu do tělocvičny, při zkrácení hodinového okna před odpoledním vyučováním). Jen výjimečně děti neovládly touhu pokračovat ve hře. V tom případě disciplinovaní hru neskončili, ale přerušili. Např. Před koncem velké přestávky přišla učitelka do třídy a vyzvala děti, aby se řadily. Čenda a Fanda měli rozehranou hru *Karty*. Čenda: „*Fanda budem hrát!*“ Fanda: „*Ne, já to dám takhle na sebe a potom to dohrajem.*“ (25.11.1998). Naopak desperáti pokračovali ve hře až do napomenutí učitelky.

Zákaz hry od učitelů byl tedy druhým důvodem, proč skončit herní akci. Někdy byl podpořen ještě zabavením herní rekvizity, jak se to např. stalo Heleně, která útočila na spolužáky laserovým ukazovátkem (23.3.1999).

Ale i sami děti měly někdy chuť hru skončit, utnout herní akci druhých. Stávalo se tak zvláště u spontánních her, u her, jejichž forma mohla děti nechávat na pochybách, zda jde ještě o hru, zda dění není z hlediska prožívání již realitou. Především ti, co se stavěli do

⁴ Aspekt očištění se v hrách dětí analyzoval Miloš Kučera (Kučera, 1999, s. 24).

⁵ V šesté třídě se často brání penálů řídí pravidly „rovného boje“. Soupeři si věc berou navzájem a pak problém (tedy podmínky návratu věci) řeší mezi sebou.

postoje, že jsou nad věcí (Gita), se nejednou snažily regulovat rozběhlé herní akce. Tyto děti, které cítily zodpovědnost za třídu, mnohdy až jalově a mentorsky vykřikovaly „*Nechte se!*“ nebo „*Nechte toho!*“, aby zamezily rvačce nebo hluku vyplývajícího z hraní hry. Pravdou však je, že tato umravňující doporučení většinou respektována nebyla.

Úspěšnější strategií bylo aktivně – činem zasáhnout přímo do děje hry, zasadit se o přerušení dějového „řetězu“ herní akce. Např. ve čtvrté třídě, když mezi dětmi poletoval ubrousek z Vilíkovy svačiny, Gita posléze vstala a významně odnesla papír do koše. Se zmizením rekvizity herní akce v dané chvíli končila (únor 1998).

Rekvizita – stěžejní součást mnohých her – mohla zmizet, a tak ukončit hru i z dalších důvodů. Např. majitel si ji odnesl s sebou domů (ve třetí třídě ZŠ Šedá si dívka odnesla gumu). On sám neměl zájem hru hrát a nechtěl půjčit herní rekvizitu druhým.

Konec herní akce vyvolávala i změna prostorových podmínek. Místnost nebo hřiště se ovšem samy o sobě nezmenšily. Místo pro realizaci hry bylo omezeno příchodem dalších hráčů nebo i jiných osob (např. chodci na *Plácku*). Herní akce se tak stávala z prostorových důvodů nerealizovatelná. Hustota lidí v herním poli znemožňovala hru.

Příliv dalších osob mohl být vnímán i jako narušení společenského klimatu hráčské skupiny. Vstup „cizinců“ – tedy těch, se kterými nebyla vůle hru hrát – narušoval intimitu herní akce natolik, že děti ji přerušily či dokonce opustily (záleželo na době, po kterou persona non grata byla přítomna). Takto např. Nina schovala papírovou skládačku *Nebe peklo ráj*, aby ji nemusela zadat Gitě (6.1.1998). S příchodem dalších dětí se ovšem mohl také objevit návrh hrát jinou hru (viz níže). Náhle pocítená nuda nebo silnější společenská pozice přichozích rozhodly ve prospěch nové hry a původní herní akci ukončily.

Hry jsou zároveň do jisté míry dimenzované na určitý počet hráčů. Děti sami nebyly mnohdy schopny odhadnout nebo si vůbec nekladly otázku, kolik hráčů hra snese. Překročení tohoto čísla vedlo k zhroucení hry. Takto nedocenili síly Vilík a Vanda, když dovolili Nině se přidat k jejich hře v *Piškvorky*. Tři značky v síti jim působily potíže, proto hru opustili (5.5.1999).

Ovšem nejen nadbytek hráčů vyvolával problém. Podobně i bez dostatečného počtu hráčů nebyla hra realizovatelná. Proto např. chlapci přestali hrát *babu*, když ostatní kamarádi odešli domů a z celé hráčské skupiny zůstali pouze tři (6.4.1999).

Ve sledované skupině dětí z 5.A ZŠ Modrá jsem nezaznamenala pád hry v důsledku nesrovnalostí ve znalosti herních pravidel. Ne že by se tento případ nevyskytl, byl však příčinou individuálního odstoupení ze hry, nikoliv ukončením herní akce pro všechny hráče. Naopak výzkumy u mladších dětí v paralelně sledované skupině tuto eventualitu nevykloučily. Např. Dvě dívky ze třetí třídy ZŠ šedá se pokoušely hrát tleskáci hru s mladší dívkou, která ještě neměla zažitý text. Dívka však vzdorovala požadavku, aby hru opustila. Nesoulad, který tak vznikl, přispěl k ukončení hry. V nižších třídách bylo typické i zmatení hry, které herní akci ukončilo. Pak se hrála jiná hra nebo se začalo znovu s čistým štítem. Podobně jsem v páté třídě nezaregistrovala, že by hráči zrušili hru pro opakované podvody – fixlování. Čistota herních pravidel zde byla spíše irelevantní. Obdobně si již děti vědomě nekazily hru natolik, že ji raději hráčská skupina skončila, že by se hra zhroutila upřednostněním vzájemných inzultací.

Konec hry vyvolávala ovšem nová, v eruptivnosti dětského vnímání samozřejmě lepší hra, kterou někdo navrhl a ke které se hráči případně obrátily. Hra se mohla přehrát i sama o sobě. Její leitmotiv se vyčerpával, fyzické síly došly. U dětí ze sledované skupiny jsem „vyšumění“ hry zaregistrovala pouze dvakrát, a to při hraní na *Plácku*. Ovšem neustálé proměny v repertoáru aktuálních her dětí sledované skupiny jsou nezvratným důkazem vůle nepřetržitě aktualizovat hry, hledat nové prostředky zábavy a komunikace.

U průběhů her, které jsem pozorovala u mladších dětí, konec hry často přišel po její eskalaci. Nemožnost hru ještě více vyhrotit měnila průběh hry v nudný stereotyp. Mladší děti

se většinou v tomto ohledu chovaly podle společensky nejsilnějšího kamaráda v herní skupině. Řekl-li on, že ho hra již nudí, přestala se hrát. Jindy, chyběla-li silná osobnost, děti postupně ze hry odpadávaly, až nebylo možno v malém počtu hráčů hru hrát.

Jedinkrát jsem zaznamenala, že vír hry stupňující herní prožitek vedl k drobnému úrazu. Bolest a zároveň představa bolesti (strach z trestu od učitelky) tenkrát náhle vytrhla hráčky ze světa hry a vrátila je do reality. Podobně děti ze hry dokázal vytrhnout i další průsečík fikce a reality - nechtěné materiální škody.

Peripetie herní akce

Pravidla konkrétní hry byla rámcem, v nichž herní akce probíhala. V řadě případů děti toto přímočaré směřování hry v herní akci respektovaly, byť pravidla různě modifikovaly podle aktuálních individuálních snah a společenských a materiálních podmínek. Na tomto místě bych se však chtěla zastavit u situací, které tuto přímočarost hry v herní akci narušovaly. Herní linii děti usměrňovaly s pomocí prolongace hry, cyklizace hry, zdvojení herní linie, setrvačnosti hry a přesmyčky hry.

Prolongace (prodlužování) herní akce, která se podle herních pravidel zadržela nebo dokonce měla skončit, děti využívaly v okamžiku, kdy se z jejich pohledu hra nedohrála. Nenaplnily se ještě cíle komunikace či osobní uspokojení jedince, které od hry děti očekávaly a které zároveň hra naplňovala. Způsobů (doložených konkrétními situacemi), kdy došlo k vědomému zásahu, aby hra mohla pokračovat, bylo v páté třídě několik.

Jeden z nich spočíval v okamžité úpravě pravidel, většinou v replikaci nějakého akčního parametru hry (např. dodatečné vyhlášení několika životů pro zasaženého hráče) nebo ve změně výkladu pravidel hry – v jejich reinterpetaci. Takto zareagoval i Jindra ve *Volbách*. Když viděl, že se nenajdou jiní zájemci pro účast v jeho hře, než ti, co již volili, našel pro ně další příležitost. Posunul herní pravidla a vyhlásil možnost odevzdat volební hlas třikrát (2.12.1999).

Někdy ani nebylo potřeba cokoli vysvětlovat, na něčem se dohadovat. Prolongace se projevila v plynulé cyklizaci děje herní akce. V okamžiku, když by měla hra skončit, hráči posunuli stav hry zpět, místo aby začali hrát znovu. Např. *Piškvorky* děti hrály stále ve stejné síti. Při dosažení pěti koleček či křížků pokračovaly dál, jen přeškrtnutých pět polí nezapočítávaly. Dokola se točila i hra *Flaška*. Když se Čenda svlékl, jak nejvíc mu morálka jeho a skupiny dovolovala (téměř do slípů), znovu se celý oblékl, aby čekal na los, kdy bude moci zase odložit část svého oděvu.

Prolongace směřovala také k nápravě průběhu (řetězení) herní akce, jenž byl neočekávaným činem spoluhráče či diváka narušen tak, že by při striktním dodržení pravidel hry nezbývalo než hru ukončit a začít ji hrát znova. Děti dokázaly navázat herní akci, která se zdála být ztracená. Hráči např. zvrátili „učitelský“ čin Gity, když jim vyhodila Vilíkův ubrousek – herní rekvizitu- do koše (viz výše s. 8). Pohroužily se pod lavice a našly jiný zbytek ubrousku a ve hře pokračovaly.

Hledáním nikoliv náhradní rekvizity, ale uvedením náhradníka do role „baby“ řešili chlapci zadržnutí honičky na *Plácku*. Fanda dal babu Edovi, ten však hrát nechtěl a do hry se nezapojil, i když byl spolužák vyzýván. Proto došlo k přidělení baby ad hoc Vráťovi, ten však zásadně protestoval. Vše zachránil Slávek: „*Tak mi ji dej. To nemá cenu.*“ „Babu“ převzal a začal honit.

Dání a sebrání baby velice často vystupovalo jako regulátor herních akcí dětí. Volnost, s jakou děti s tímto aktem zacházely, vedla i ke zdvojení herní linie a následně k znepráhlednění hry. Tuto situaci jsem zaznamenala u paralelně sledovaní páté třídy. Děti hrály na babu. Klára, která sice babu neměla, chtěla poškádlit Davida, který právě přišel do hry. Plácla ho a řekla: „*Máš ji!*“ Postarala se tak o dvě baby ve hře a následně o herní pauzu pro vyjasnění situace a opětovné sloučení baby.

Zatímco prolongace dětem umožňovala hrát hru déle, než by konkrétní pravidla dovolovala, setrvačnost působila opačně. Bránila hru skončit. Některé děti již nechtěly hrát hru, ze hry se odhlásily, přesto byly do ní nadále vtahovány, neboť bez jejich přítomnosti hra ztrácela smysl. Např. opět při hře *Flaška* hru v jistém momentě opustil Čenda, nejaktivnější hráč. Děti se přesto neustále snažily, aby hrdlo lahve ukazovalo na něj, a aby adekvátně na los láhve reagoval. Chtěly legraci a napětí. Podobně se chovali chlapci při honičce na *Plácku*, když dívky odstoupily ze hry, a oni zůstali v poli pouze ve třech hráčích. Dívky, které zůstaly v prostoru hry, chlapci opakovaně mylně či záměrně pokládali za hráče.

Plné nasazení do herní akce, podvolení se ději (komunikaci) někdy vedlo k pozapomnění, jaká konkrétní hra se vlastně hraje. Děti přestaly střežit pravidla a raději si užívaly radost z herní akce, z toku hry, z komunikace. V těchto případech pak nedokázaly držet pravidla konkrétní hry. „Společenská kontrola“ hráčské skupiny, která by zkorigovala pravidla do povoleného rámce, nefungovala. Jedna hra se tedy mohla snadno přesmyknout v hru druhou, a to jak z hlediska leitmotivu hry, tak z hlediska vystřídání formy (změna scény či herních rolí).

Při eskalaci herní akce přestalo být důležité, jaká konkrétní myšlenka hru spustila, jaká hra se vlastně hraje. Významný byl pohyb – reakce zúčastněných, který hra vyvolávala. Původní leitmotiv hry tak byly děti ochotny inovovat, nebo natočit jej jiným směrem. (Viz str. 12.)

Někdy posuny toku hry stály na rozhraní přesmyčky leitmotivu a scény hry. Změnila se scéna a tím byl i trochu posunut leitmotiv. Tak tomu bylo ve čtvrté třídě při spontánní hře odhazování počmáraného Marcelova papíru, kterého se všichni štítili. Když však přišla Kiška, která nevěděla, proč papír lítá třídou, zareagovala na Gitinou upozornění „*To je Marcela*“, zcela opačně. Myslela, že se jedná o odebrání osobní věci, že jejím úkolem je zabránit, aby se papír Marcelovi vrátil. Ostatním ale nevadilo, že Kiška změnila smysl hry. Líbilo se jim, že zase poškádlí Marcela, který marně čekal na přihrávkou (duben 1998).

K podobné drobné přesmyčce ve scéně hry a malému posunu v leitmotivu hry došlo v dětské skupině paralelně sledované páté třídy ZŠ Šedá. Zde chlapci honili dívky a jako stříleli na ně z rozměklého banánu. Dívky se banánu i chlapců začaly štítit. Běďa chtěl opravit jejich hodnocení, zdůraznit, že nikoliv na nich – chlapcích ulpí ono ohavné z banánu. „*Máme rukavice z NASA*“, volal. David však špatně rozuměl a začal hru rozvíjet jiným směrem (tím, co dívky). Vykřikl: „*Máme rukavice z masa, z masa a krve. Uáá*“. Podtrhl myšlenku, že jsou to skutečně oni, koho se mají dívky štítit. Zničil konstrukci Běďovy myšlenky, že si na dívky pořídili „nebezpečnou zbraň“.

Jindy přesmyčka naopak v určité fázi hry měla leitmotiv umocnit. Stalo se tak však na úkor formy – změny ve vztahu rolí hráčů a v pravidlech. Takto se zvrty Vilíkovi *Volby* (viz též níže). Děti - voliči se nemohli dohodnout, kdo má z voleb vyjít jako vítěz. Hra se proto přesmykla. Tři hráči, tři zaujatí fanoušci, změnilly *Volby* v nekontrolovatelné čárkování – udělování hlasů pro jejich kandidáta. Není vyloučeno, že v průběhu soutěže se ovšem původní leitmotiv vytratil a nahradil jej nový. Soutěž neprobíhala mezi leadery stran, ale transformovala se do měření, kdo ze zúčastněných udělá více čárek na dané ploše.

Prolongace hry, cyklizace hry, zdvojení herní linie, setrvačnost hry a přesmyčky hry – všechny tyto strategie nabourávaly vlastní pravidla her, přesto v zásadě nevyvolávaly společenský konflikt. Byly nejen respektovány, ale i vítány. Patřily k akceptovaným pravidlům chování při hře, protože pomáhaly naplnit účel dětské hry. V realitě dětského hraní děti nejsou zajatci pravidel konkrétních her, ale hry slouží jim.

FORMA A LEITMOTIV HER DĚTÍ V 5.A ZŠ MODRÁ

Aby bylo možno si hraní (komunikaci skrze hru) „užít“, nestačí pouze vybrat hru určitého typu a zvládat normy hry (tedy regule konkrétní hry a pravidla chování při hře). Hry mají i svoji vnitřní obsahovou stránku – pointu či leitmotiv, pro který je hra v dětské skupině oblíbená⁶ a který do jisté míry koresponduje se společenským kontextem, v němž je hra realizována. Určitý leitmotiv není ovšem pevně s vázán s určitou hrou. Naopak jsou to děti, které jej vkládají – hledají a nalézají v hrách. Proto nemusí být leitmotiv vůbec totožný s vnější podobou herního scénáře, s ústředním sujetem dramatu hry. Může to být epizoda hry, která potřebné naplnění ideového záměru dětem nabídne.⁷

Nechci však vstupovat do tak těžkého tématu, jako je hledání leitmotivu her dětí v páté třídě, či dokonce na prvním stupni ZŠ.⁸ Zůstanu věrna zadání a zaměřím se na otázku, jak děti pracují s formou hry, aby naplnily žádaný leitmotiv, tedy zavedly, prosadily do hry parametr, který je baví, který odpovídá společenskému kontextu hráčské skupiny. Neptám se jaké leitmotivy děti přitahují, ale otázka zní, jak korespondují s formální stránkou hry.

V repertoáru her skupiny dětí se kýžené leitmotivy etablují různým způsobem. Vedle hledání nových her s adekvátním leitmotivem mohou děti leitmotivy do her až programově vnášet, tedy podřídít formu hry žádanému vnitřnímu obsahu. Děje se tak dvojitým způsobem. Děti buďto „ušíjí“ hru leitmotivem „na míru“. Nebo použijí starou, známou formu a naplní ji novou myšlenkou, novým cílem hry. V zásadě se sice jedná o tentýž proces. Ovšem výsledkem prvního je vznik relativně nové hry, výsledkem druhého je vnitřní restrukturační již osvojeného herního schématu.

Z tohoto hlediska je pak zajímavé sledovat, jak děti ze sledované skupiny (5.A ZŠ Modrá) dokázaly pro jeden leitmotiv hledat a nacházet nejrůznější formy hry a jak v jedné a téže formě opakovaně aktualizovaly leitmotiv.

Návraty hry „Flaška“

Nový leitmotiv mohou děti tedy objevit v již známé a provozované hře. „Starou“ formu využijí pro sdělení nové myšlenky, pro praktikování toho, co je právě zajímavé. Ne vždy jsou tyto proměny pozorovateli zřetelné. Mnohdy pouze vnitřní prožívání herní akce mění její leitmotiv (společenský dopad, cíl akce), vytváří novou korespondenci se společenským

⁶ O tomto problému hovořili dr. Kučera, dr. Klusák a dr. Rendl v rámci svých příprav na seminář „Herní folklor“. Dr. Kučera dokonce aspekt, co děti na hře baví, pokládá za jedno z možných kritérií klasifikace her. Jistě analýza vývoje leitmotivů her dětí by doplnila poznatky v oboru vývojové psychologie.

⁷ Takto např. dívky ve třetí třídě si oblíbily hru *Hloupá kuchařka* - scénicky zpracovanější hru na babu, protože je bavil nejen dramatický rámec akce, ale také vymyšlení vlastní metamorfózy.

⁸ Problém je o to složitější, že každého může na určité konkrétní hře zaujmout jiná obsahová či dějová stránka. Pro někoho je hra oblíbená jen proto, že je módní.

kontextem. Tak lze také vysvětlit proč některé konkrétní hry zůstávají součástí společenských aktivit dětí od mateřské školy až na druhý stupeň základní školy nebo i do dospělosti.⁹

Existují však některé formalizované dětské hry, ve kterých jsou tyto posuny více než zřejmé. Někdy totiž nestačí pouze připisovat hře nebo její epizodě nový význam nebo užívat si jiný aspekt hry. Pro naplnění záměru je přece jen nezbytné trochu pozměnit obsah hry, zavést či potlačit některý z dějových motivů. Tyto zásahy však nenarušují původní herní schéma (formu) do té míry, aby bylo nutno hru označit za novou.

Situace, v nichž děti takto flexibilně přistupují k obsahu hry při zachování její formy, nejsou výjimkou. Jen pro ilustraci uvádím zápis dvou variant pravidel hry *Kdo má rád, co má rád*, kterou hrály nejdříve v jedné a poté v druhé verzi žáci třetí třídy ZŠ Šedá. (Srov. Bittnerová 1999, (1), s. 24). Podobně dokázaly děti z této skupiny inovovat obsah hry *Nebe, peklo, ráj*. Ve druhé třídě si prostřednictvím této hry losovaly výhry, ve třídě páté partnery.

Také děti ze ZŠ Modrá vědomě a cíleně přizpůsobovaly obsahy her novému leitmotivu, korespondujícímu se změnami společenského, popřípadě psychosociálního kontextu ve skupině dětí. Příkladem může být hra *Flaška*.

Hru *Flaška* hrály děti ze sledované třídy pod týmž názvem ve druhé, čtvrté a páté třídě. Pravidla, podle kterých se ve všech třech ročnících hrála, vycházela z téhož schématu. V době herní kampaně hry *Flaška* se děti o přestávce shromažďovaly u jedné z lavic ve třídě. Na ní jeden z hráčů (zpravidla sociálně silný – respektovaný), roztácel lahvičku od nápoje (o obsahu asi 0,5 l). Ten, na koho ukázalo hrdlo lahve, byl „zasažen“, v rámci hry se dostával do výlučného postavení. Co obnášelo toto označení, do jaké míry bylo pocíťováno jako degradující, jak bylo nazíráno spoluhráči a diváky, to vše záviselo na konkrétním leitmotivu, pro který děti v jednotlivých ročnících hru hrály.

Ve druhé třídě los flašky stavěl označeného do nezáviděníhodné situace. Komu padl, tomu se všichni ostatní účastníci hry smáli, ukazovali si na něj prstem a odtahovali se od něho. Bohužel mi děti nedokázaly sdělit příběh, který je vedl k tomuto jednání. Nechtěly nebo neuměly (ti co přišly do hry později) vysvětlit, co los na oběť přenáší, čím se dotyčný stává.¹⁰ Z jejich chování však lze usuzovat, že leitmotivem jejich zábavy, bylo simulovat marginalizaci člena vlastní skupiny. Děti si užívaly pocit uvolnění, že to nejsou oni, komu se smějí. Vylosovaný si zkusil, jak zvládá jejich výsměch. Příznačné je, že jsem tuto hru viděla hrát pouze chlapce.

O dva roky později, ve třídě čtvrté, děti - chlapci „oprášili“ zavedenou formu hry *Flaška*. Los však již nepřinášel opovržení a priority. Tentokrát pároval chlapce a dívky, v zásadě sestavoval libovolné dvojice dětí – členů skupiny. Ten kdo, roztočil láhev, popřípadě i někdo jiný, vyslovil jméno osoby, která tak byla určena jako první člen páru. Na koho hrdlo láhve ukázalo, ten se stal jeho partnerem. Vyloučeny tedy nebyly ani izosexuální páry. Leitmotivem hry se nyní stal průzkum vzájemných sympatií mezi dívkami a chlapci, potažmo manifestace postoje k vyvolané osobě. Hráči totiž různě spontánně reagovali na toho, kdo byl vyhlášen. Ve skrývaném napětí čekal ten, komu se dotyčný líbil. V hraném děsu se jiní nebo i všichni schovávali pod lavici, aby los nepadl na ně, a s úlevou se vysmívali těm, komu los přiřkli.

⁹ Dalo by se říci, že je to vlastnost hry nebýt z hlediska nabízeného leitmotivu utilitární, být flexibilní. Zároveň by však bylo chybou odmítat myšlenku, že existují hry, které dokáží týmž leitmotivem zaujmout hráče různých věkových a sociálních skupin.

¹⁰ Do jisté míry pokládám absenci těchto údajů za selhání. Na děti jsem však nechtěla naléhat, neboť jsem s výzkumem této skupiny dětí právě začínala. Obávala jsem se, že by má dotěrnost podpořila jejich ostrážitost a nevěli mne přijmout.

V okamžiku eskalace hry se pak leitmotiv opět posunul. Vyvolávači vykřikovali výhradně jména problematických osob (např. jména učitelek, ve výhradně chlapeckém hráčském kroužku jméno neakceptovaného chlapce- Martina). Všichni hráči pak s odporem padali na zem, z dosahu hrdla lahve. Oběť nehledali. Manifestovali sociální nepřijatelnost vyvolaných osob pro sebe.

Hra *Flaška* se objevila i v páté třídě (14.10.1998). Dětské vysmívání však bylo to tam. Hra se zahalila v háv dospělosti. Oficiálním cílem *Flašky* bylo se odhalit, postupně podle losu láhve odkládat oděvní součástky. Leitmotiv však nespočíval v napětí, že děti konečně uvidí svlečené spolužáky. Hra měřila odvahu každého v oblasti sexuálního nasazení.

Z tohoto hlediska je pak zcela srozumitelné, proč chlapec, který se nejvíce zajímal o otázky sexu, se svlékal téměř do slipů. Ani třídní hvězda Milena se hře nebránila. Nonšalantně, s vědomím, že je nad věcí, odkládala společensky neproblematické části oděvu: boty a ponožky. Když vyčerpala tyto možnosti obětovala některý z mnoha náramků. Nikdo ji neopravoval, neobviňoval z nekorektnosti, protože vlastně leitmotiv hry nekazila. Naopak jiní, „dětinštější“ spolužačky i spolužáci se nedokázali dát v šanc jako ona. Nezapojili se aktivně do hry. Stávali se pouhými diváky, nebo se dokonce o hru nezajímali.

Vedle odvahy se svlékat významnou roli při prožívání hry hrálo i tabu. Vědomí, že se děje něco nepřístojného, mobilizovalo třídu v ostraze vůči učitelům a sjednocovalo ji. Tedy i ti, kteří neměli kuráž se přímo do hry zapojit, si vychutnávali pocit společně sdíleného tajemství.

V páté třídě, v únoru se *Flaška* mihla ve společenském dění třídy ještě jednou (24.2.1999). Milena, Gita a Kiška, společensky nejúspěšnější dívky, roztočily láhev, podobnou té, se kterou hráli v říjnu. Leitmotivem tohoto jediného kola hry bylo strhnout pozornost Čendy, přivábit ho. Proto, když se láhev dotočila, dívky protahovaly pohybem ruky přímku osy hrdla láhve směrem k chlapci. Protože by však minula jejich cíl, příslušně její průběh zakřivily. Šťouchly do Čendy. Ten se ohradil: „*To už nehraju!*“ Přesto se však přistoupil k jejich lavici, aby si roztočil láhev. Přišla však učitelka a herní akce skončila. Nasnadě je, jaký leitmotiv chtěli dívky a chlapec v tuto chvíli roztočit.

Pět snímků hry *Flaška* dokazují, jak je důležité, aby forma hry byla podložena leitmotivem, který odpovídá panujícím společenským – resp. psychosociálním okolnostem v dětské skupině. Zároveň, nad rámec zadaného úkolu, ukázaly jeden vývojový aspekt v realizaci dětských formalizovaných her. Se vstupem do puberty z leitmotivu hry *Flaška* mizel surový výsměch. Na významu získávalo měření sil, ocenění druhého a společné sdílení zakázaného. Původně chlapecká (izosexuální) hra se nyní, v páté třídě, neobešla bez smíšeného (heterosexuálního) publika.

Hry a jména

Druhý příklad z repertoáru her dětí v 5.A ZŠ Modrá dokládá, že děti dokáží vymyslet hry, vytvořit formu, v níž by se odehrál kýžený leitmotiv.

Tedy zatímco z hlediska formy byla mezi hrami stálicí *Flaška*, společenským dění v páté třídě hýbal opakovaně leitmotiv sociometrie, tedy zjišťování nebo manifestace osobních vztahů k jednotlivým členům dětské skupiny. Pro realizaci tohoto leitmotivu pak vznikala řada herních schémat, která určitým způsobem zacházela se jmény či přezdívkami dětí, popřípadě s přezdívkami dospělých členů třídy (učitelů a výzkumníků).¹¹ Ve většině případů cílem hry bylo sestavit žebříček úspěšnosti nebo jinak představit společenský kredit spolužáka

¹¹ Sociometrií bylo i rozřazování dětí do družstev v hodinách tělesné výchovy. Mnozí skutečnost, že nebyli vybráni kamarádem do jeho týmu, pokládali za újmu.

(*Bodování, Fotbalová liga, Volby politických stran, Volba zlatého slavíka, Karikatury spolužáků, Války*, karetní hra, desková hra). Jiné hry pak simulovaly možné či nemožné uspořádání interpersonálních vztahů dětí ve skupině (třídě). Většinou navozovaly či potvrzovaly představu možné lásky s někým ze třídy (*Horoskop, Sedmikrásky, Táta a máma*, popřípadě aktivita blízka hře: sestavení listiny zamilovaných.), nebo přátelství (*Táta a máma, Výzkumnice*) Míra utajení či naopak přístupnosti her se lišila. Některé hry se neobešly bez účasti publika, jiné přímo závisely na vůli dětí zapojit se do hry. Jiné byly tajeny uvnitř hráčské skupiny nebo byly osobní satisfakcí hráče a autora hry v jedné osobě.

Myšlenka, prostřednictvím hry si ujasnit nebo se vyrovnat se společenskými pozicemi dětí ve skupině, nevznikla až v páté třídě. Herně se realizovala již ve třídě čtvrté.¹² Nebyla to pouze již výše zmiňovaná *Flaška*, která dávala prostor k vyjádření postojů ke členům dětské skupiny. Eda s Jindrou vypracovali dvě varianty zasedacího pořádku, ve kterém prostorově řešili svoji aversi vůči některým spolužákům a zároveň tak naplňovali představu o uspořádání interpersonálních vztahů ve třídě (duben 1998).

Jindra, bolestínský chlapec, který měl potíže zařazovat se do akcí dětské skupiny a respektovat je, se pak pustil do důsledného hodnocení vztahu okolí k němu. S pocitem nepochopením své osoby ze strany spolužáků (a poté i učitelů) se vyrovnával s pomocí bodové tabulky (*Bodování*). V ní pravidelně oceňoval chování svých spolužáků a podle „zásluh“ jim přiděloval či ubíral body a aktualizoval pořadí. Výsledkovou listinu spravoval nejprve doma. Ve škole si prý pouze poznamenával mimořádné bodové plusy či minusy pro ty, kteří ho svým chováním k němu překvapili.¹³

Tento způsob vyrovnávání se společenskými vztahy uvnitř vlastní skupiny přenesl i do páté třídy. Nyní však, s ohledem na svoji rostoucí prestiž, jej představil spolužákům. Již se neostýchal s nimi hovořit prostřednictvím své hry. Výroky typu „Umažu ti (mu) body!“ mu usnadňovali vyjádřit nesouhlas s okamžitým chováním spolužáků.

Buď zájem ostatních dětí o takovouto zábavu nebo záliba ve virtuální realitě Jindru inspirovaly k vytvoření komplikovanější herní formy (říjen 1998). Chlapec použil schéma bodového hodnocení českých fotbalových soutěží a podle tohoto vzoru začal hrát vlastní ligu. Řada týmů nesla ve svém názvu jména jeho spolužáků – chlapců. Složitým rozlosováním s pomocí jedné či několika i mnohostranných kostek získával údaje o tom, kdo s kým se utká, a výsledky zápasů. Z hlediska logiky pravděpodobnosti překvapující bylo, že štěstěna většinou stála na jeho straně. Nad svými spolužáky rozhodně vítězil. *Fotbalová liga* nepřitahovala pouze pozornost diváků, některé chlapce podnítila k následování. Ovšem zatímco Jindra zůstal věrný svým hrám, ostatním se hra po dvou až třech týdnech přehrála.

Leitmotiv sociometrie, myšlenka ověřit si či vyjádřit reálné i nereálné pozice dětí ve skupině, tím nezapadl. V listopadu se objevila nová hra se jmény, kterou její iniciátor Vilík nazval *Sedmikrásky*.¹⁴ Na první pohled se zdálo, že otázkou tentokrát není, kdo je jak úspěšný, kdo získá lepší skóre. Na papírky se napsala jména chlapců a dívek a vhodila se do sáčku. Ve skupince chlapců vedené Vilíkem se pak z něho losovaly dvojice chlapec – dívka. Protože však počet dívek ve třídě byl 9: 15 ve prospěch chlapců, bylo nutno nedostatek dívek doplnit z řad žen učitelského sboru. Hra se tak posléze změnila v pomyslné přidělování „bodů“ za to, komu jakou partnerku hráči vytáhli z osudí. Tuto hypotézu podporuje i skutečnost, že se této herní akce neúčastnily dívky. Distancovali se od ní drželi i chlapci okolo Fandy, okolo chlapce s největší společenskou prestiží ve třídě. Tedy, ačkoli losování párů

¹² Bohužel nevím, zda se hry sociometrie neobjevily již ve třetí třídě. V tomto ročníku jsem třídu nesledovala.

¹³ Tyto informace mi Honza sdělil v páté třídě. Ve svých poznámkách za třídu čtvrtou jsem tuto jeho aktivitu zaznamenanou nedohledala.

¹⁴ Tato hra korespondovala s verzí *Flašky* hranou ve čtvrté třídě.

v sobě zahrnovalo myšlenku pohrát si s uspořádáním lásek ve třídě, hra se opět v konečném pojetí organizátorů i v důsledku nezájmu ostatních spolužáků stala tribunou pro vyjádření společenských pozic ve skupině. Rozpačitost, kterou tato herní aktivita vyvolala, způsobila i její rychlý pád. (Hra se hrála asi dva dny.)

Leitmotiv sociometrie byl potřetí vyvolán v život v době konání doplňovacích senátních voleb (hra pozorována 2.12.1998). Nápad s největší pravděpodobností prosadil opět Vilík. Snad právě on měl největší zájem si ověřovat své postavení v rámci skupiny dětí v páté třídě. Agitace a především průběh a vyhodnocování voleb ho inspirovaly. Tentokrát se mu podařilo strhnout spolužáky k zavedení volebních listin a ke kandidatuře v třídních volbách. Na jejich základě děti – volební leadeři svých stran vyzývali spolužáky, chlapce i dívky, aby svým hlasem podpořili jednoho z uchazečů o pomyslné senátní křeslo. Činily tak čárkou na papír, na kterém byly vyznačeny sloupce pro každého kandidáta. Hra si získala i další stoupence – administrátory, kteří si chtěli ověřit svoji pozici ve skupině, nejen chlapce, ale i dívky.

Do každého kola vstupovali většinou tři kandidáti, a to stejného pohlaví. Reprezentovali buď sami sebe nebo koaliční uskupení několika kamarádů. Již z názvů jimi založených stran bylo patrné jak chtějí, aby je okolí vnímalo, k čemu se hlásí, či jak hodnotí ty, které vyzvali k volebnímu boji. Např. vznikla *Jindrova strana chytrolínů* (JSCh), *Slávkova, Pepíkova, Vráťova a Fandova strana sportovců* (SPVFSS – reprezentovaná Fandou), *Vilíkova strana Čiňánků* (PSC) nebo *Martinova blbá strana debilů* (MBSD). Dívky svá jména politickými stranami nezaštitily.

Ve volebních kolech, které jsem pozorovala a jejichž administrátorem byl Vilík, soupeřil vždy Vilík s Fandou – vůdcem třídy. Třetí volební rival se střídal. Někdy byl vyzván i úplný outsider třídy, snad aby se Vilík umístil nejhůře druhý. I ostatní chlapci používali tuto strategii – ověřit si vlastní pozici a zároveň neprohrát. Naopak dívky do voleb nasadily nejpobulárnější trojici vybranou ze svého středu (Gita, Kiška, Milena). Důvod, proč tak udělaly, nedokáži nalézt. Nezachytila jsem totiž, kdo volby vyhlásil, zda jedna z kandidátek či jejich spolužačka. Ale i tak lze konstatovat, že dívky pojaly hru trochu jinak. Buď dovedly hru dále než chlapci. Měly odvahu zjistit, kdo je nejvlivnější z vlivných. Nebo jejich spolužačka chtěla rozběhnout stejnou akci jako kluci. Nedokázala však dát v šanc svoji prestiž. Do soutěže proto přihlásila ty, jejichž pozicím ve třídě nemohl podle ní výsledek či průběh voleb uškodit. Bez ohledu na skutečný záměr holčičí verze hry, pravdou zůstává, že volby tří společensky nejsilnějších dívek se rozběhly jen v jediném kole.

Z voleb ovšem nikdy nevyšel jediný vítěz. Jen z jejich průběhu mohli kandidáti vyrozumět, pro koho se ten který jejich spolužák vyslovil, a tak si rekonstruovat svoji popularitu. Hra se buď nedohrála, nebo ve finále, v herní euforii se totiž vždy volby strhly v soutěž dvou či tří voličů, který z nich udělá více čárek (viz výše, přesmyčka hry).¹⁵

O dva týdny později děti na chvíli aktualizovaly osvojené herní schéma (hra pozorována 16.12. 1998). Ovšem tentokrát se hra nevyvíjela jako volby politických stran, ale jako soutěž o *Českého slavíka*. Důvodem této kosmetické úpravy bylo patrně hodnocení učitelky v hodině angličtiny. Jednotlivě chválila děti nejen za naučení textu anglické vánoční písně, ale zvláště ocenila zpěv. V řeči pak udělala i poznámku na proběhlou volbu *Českého slavíka 1998*.

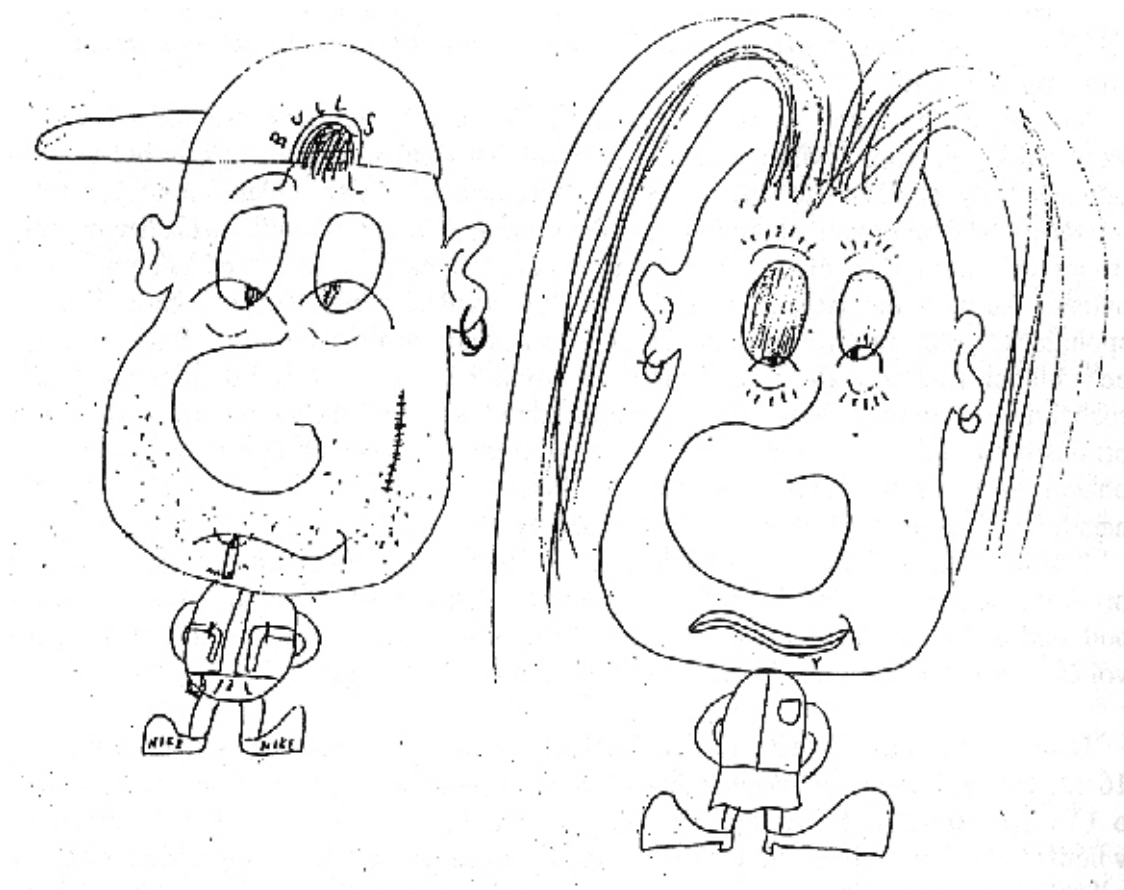
O přestávce se pak mezi dětmi rozpoutala soutěž o titul *Českého slavíka*. Tentokrát vystupoval každý za sebe. Soutěže se navíc mohlo naráz účastnit i více než tři kandidáti.

Do hry, kterou jsem zaznamenala, bylo zapsáno šest kandidátů: Pepík, Jindra, Martin, Čenda, Vilík a Helena. Tentokrát to ovšem měla být Helena, jediná holka mezi adepty na *Českého slavíka*, která měla být volbou či spíše nevolbou znectěna. Jakoby chlapci –

¹⁵ Toto zjištění podporuje také konstatování, že děti nemají zájem o výsledkovou listinu vzešlou ze společné hry, která by přesně určovala pořadí každého člena skupiny (Bittnerová 1999 (1), s. 12- 13).

organizátoři hry chtěli vyrovnat disproporci mezi vysoce kladným hodnocením zpěvu, které se Heleně dostalo od nejoblíbenější učitelky, a jejím nízkým společenským statutem v chlapecké části dětské skupiny. Neboť ovšem ne všichni pochopili tento nevyslovený, a i mnou dedukovaný záměr, hra probíhala jako jindy. Nejprve se děti rozhodovaly podle sympatií, které k uchazečům o titul chovaly. Např. Darina konstatovala: *“Oni jsou stejně všichni blbí. Hlavně jsem to nechtěla dát Masokombinátu /její přezdívka pro Vilíka/.”* (Hlas odevzdala Čendovi.) Poté se hra zvrhla ve zmatek a invektivy vůči „obtížnému“ Martinovi (Škádlili ho pokřikem: „Prasečí zpěv.“).

V lednu se ujal další způsob, jak zpřehlednit společenskou stratifikaci vlastní skupiny. Fanda uplatnil svoji znalost a zálibu v kreslení stylizovaných panáčků. Postupně, za přítomnosti některých spolužáků, kreslil karikatury dětí - chlapců ze třídy (13.1. 1999). Postavy se ovšem nepoznaly podle karikované fyziognomie dotyčného. Každého charakterizovaly rekvizity, které odpovídaly sociálnímu zařazení či zájmovým orientacím dítěte, tak jak je viděl Fanda a ti, co mu napovídali. Např. Slávek byl vykreslen jako fotbalista, Martin jako bezdomovec.¹⁶



Fandovi panáčci. Předloha karikatur spolužáků.

¹⁶ Myšlenka udělat z Martina bezdomovce odpovídala jak nízkému společenskému hodnocení chlapce, tak jeho nevyrovnaným rodinným poměrům (několikrát týdně spal v jiném bytě – u matky, u otce, u přítelkyně otce).

Po karikaturách přišlo na pořad dne přidělování států. Každé dítě i dospělý ve třídě se stal reprezentantem jednoho vybraného státu na světě. „Otcové“ myšlenky (Čenda, Fanda, Vráťa) hru zasadili do scény, že Česká republika je tzv. „uživacím místem“, kam přijíždějí lidé z různých států, aby se pobavili. Přidělování státu pak opět odráželo společenské postavení ve skupině, a to ve dvojí rovině. 1. Původci hry a jejich kamarádi obdrželi privilegium si svoji državu zvolit. 2. Ostatním spolužákům a nyní i spolužačkám ji vybírali s rozmyslem. Rozhodně se však nedrželi jednotného hodnotícího kritéria. Např. Marcelovi přiřkli Rusko, které stejně jako jeho vnímali negativně, Pepíkovi Mali, protože je malý, Mileně Turecko, protože bydlí v Tursku. Ne zrovna s obdivem přijímanou učitelku poslali do Německa a poté ke kolonce připsali slovo HITLER.¹⁷ Některým společensky nevýrazným spolužákům přidělili stát namátkou. Ovšem bez ohledu na to, jaký klíč k přidělení státu použili, bylo ve skupině jasně čitelné, kdo je a kdo není přijímán.

V jednom případě došlo dokonce k okamžitému (ale asi ne definitivnímu) vykázaní hráče ze hry, které symbolizovalo společenské vyloučení ze skupiny. Čenda, jeden z iniciátorů hry, poškádlil více než baculatou Helenu při vysvětlování, co vše se nalézá v uživacím místě České republiky: „*Je to moderní herna, tam se užívá... Kasino, sexshopy a Kolínská tam má svou jídelnu.*“ Dívka se rozzlobila a chlapce silně udeřila. Ten pro mne poopravil výčet: „*Tu jídelnu škrtněte.*“ a obrátil se na Helenu: „*Už tam ani nemůžeš.*“ (27.1.1999)

Poněkud komornější byla hra Lady z konce ledna. Byla určena jen malému okruhu spolužaček – kamarádek. Dívka ji koncipovala jako deskovou hru. Základem byl herní plán, vnitřní a vnější ovál rozdělený na 23 dvojpolí včetně startu a cíle. V každém dvojpolí bylo uvedeno jméno stávajícího či bývalého spolužáka - chlapce a jeho charakteristický znak (často překrytý přezdívkou), v jediném pak jméno problematicky vnímané učitelky a její znak. Tento Ladou herně pojatý hodnotící seznam představoval určitý typ sociometrie těch, vůči kterým ona stála v opozici.

Vlastní herní akce nabízela realizovat sociometrii podruhé. Byla založena na losování. Hodem kostky se hráčka nejprve dostala na znak – charakteristiku. Poté přestoupila na vnější ovál a hodem směřovala k původci, nebo k tomu s kým charakteristiku „ztriangulovala“. Např. Nina, která Ladinu hru hrála, se po prvním hodu dostala na slovo POLÍVKA. Vznesla tedy otázku: „*Kdo nám uvaří polívku?*“. Následující hod (6+3) jí určil Vilíka. „*To nám to bude chutnat.*“ odpověděla si Nina. (27.1.1999) Opět tedy došlo k zaujímání hodnotících postojů vůči spolužákům.

V únoru a březnu dávaly děti přednost hrám s jinými leitmotivy. Až na konci března se do společenského dění třídy vrátilo *Bodování* spolužáků. Zviditelnění hry, kterou nepřetržitě, několik měsíců hrál Jindra, způsobilo jeho stávající kamarádství s Vráťou. Jedním aspektem jejich vztahu bylo právě sdílení této hry. Vráťa i Jindra si vedli vlastní tabulku.

Je zajímavé, jak dokázal Jindra – autor hry za několik měsíců zdokonalit výchozí formu. Již nevystačil s pouhým seznamem dětí a jejich skórem. Nyní byly seznamy rozděleny do barevně označených pásem, které zlepšovaly orientaci v pořadí „účastníků“ bodování. Každý z chlapců si však zavedl vlastní barevnou škálu a její rozpětí. Jen v konci tabulky se shodli. Černá barva označovala, jak uvedl Jindra, „*nebezpečí všeho druhu.*“ Odlišně, zcela v souladu se svým vnímáním společenské přijatelnosti členů skupiny a třídy, obsadili chlapci poslední místa v bodování. Jindra na poslední dvě místa zařadil spolužáky Martina a Čendu, zatímco Vráťovu tabulku uzavíraly učitelky. Navíc Jindra pracoval s vlastními, ve třídě nekodifikovanými přezdívkami. Např. nenáviděného Čendu překřtil na Festera Adamse, třídní „sexbombu“ Milenu na Moniku Lewinskou.

¹⁷ Negativní hodnocení Německa přímo korespondovalo vyhraněným názorem dětí na okupaci a na události druhé světové války, který si právě vytvářely při probírání těchto témat v hodinách vlastivědy.

Děni na začátku dubna provázela láska Mileny a Čendy. Tato mimořádná událost našla své vyjádření také v herním zarámování jejich vztahu. Sociometrie nyní nesměřovala k hodnocení každého člena dětské skupiny. Jejím cílem bylo vytvořit či zmapovat síť vzájemných vazeb, odvíjejících se od ústřední dvojice. Pro vyjádření bylo zvoleno schéma příbuzenských vazeb evropského typu (příbuzenský systém eskymo).

Milena se stala maminkou všech dívek a Čenda jejich tatínkem. Chlapci však odmítli být jeho dětmi, podřídít se mu. Přesto Mileninu roli respektovali. Oslovovali ji: „*Maminko!*“ „*Mámo!*“ Uznávali i otcovský vztah Čendy k ostatním dívkám: např. Vilík oslovil Darinu: „*Co tady děláš dceruško Čendova?*“

Fanda, společensky nejuznávanější člen skupiny, se prohlásil za Čendova dědu, pradědu dětí. V genealogii, tedy z hlediska významu a závislosti v příbuzenském systému, se postavil nad Čendu. Slávek snad koketoval s myšlenkou, že by se stal Čendovým bráchou a staral se o nějaké spolužáky jako o své děti (o Mířu). Luděk si vybral roli nového strejdy a z Jindry si dělaly dívky legraci, že se stane prapraprapradědou. Upozorňovaly tak nikoliv na jeho možné vůdčí postavení, nýbrž na jeho dědouškovský vzhled a chování. Společensky problematicky vnímaného Martina pak děti škádlily výkřiky. „*Martin je pedofilní pán, ... cizí pedofilní děda.*“ Vyloučily jej z rodiny. Ovšem nevyškrtly ho ze hry, počítaly s ním. Snad i vítaly jeho do jisté míry pevné marginální postavení v rámci skupiny.

Tedy zatímco dívky i mnozí chlapci viděli v chování Mileny potvrzení její výjimečné pozice ve skupině, totéž ocenění se ve hře Čendovi nedostalo. Naopak byla to hra, která dovolila dětem-chlapcům napravit disproporci mezi „husarským kouskem“ Čendy (namluvit si nejatraktivnější dívku) a respektovanými společenskými pozicemi chlapců ve skupině. Hra jim tak zároveň otevřela cestu k manifestování další roviny postojů k některým spolužákům.

Láska zasáhla společenské dění ve skupině. Zároveň otrásla společenskými pozicemi členů chlapecké části skupiny. Snad proto, jako satisfakce, jako možnost obnovit či ověřit si vlastní postavení ve skupině, byla přijata a záhy rozšířena hra na válku, ve které proti sobě bojovali spolužáci, prezidenti či králové států (21.4. a 28.4.1999).

Hru inicioval Mířa. V zásadě vycházel ze tří zdrojů: z lednové hry se státy, kterou od té doby neopustil a po formální stránce stále zdokonaloval Jindra,¹⁸ z jedincem administrované hry *Labyrint* a v neposlední řadě jej inspirovaly aktuální události na Balkáně – válka v Jugoslávii. Herní schéma spočívalo v poměrně rozsáhlých tabulkových soupisech států světa. Každý řádek tabulky obsahoval, vedle názvu státu, jméno hráče, počet obyvatel a sumu peněz, se kterou mohl hráč disponovat. V rukou každého jednotlivého administrátora pak hra doznala dílčích formálních inovací. Např. Fanda doplnil tabulku vlajkami, Luděk zavedl do hry různé typy palebné síly jednotlivých zemí (bombardéry, atomovky), Evžen pak pracoval již pouze s tolika zeměmi, kolik bylo chlapců a dívek ve třídě, důkladný Jindra zase vytvořil algoritmus převodů počtu obyvatelstva, sumy peněz a útočné síly, navíc státy ohodnotil podle jejich významu kategorií 1-4. Kromě invenčního Jindry všichni chlapci, kteří si hru vypracovali (Fanda, Luděk, Evžen, Mířa), sami určovali průběh herní akce. Sami rozhodovali, zda se útok podařil, jaké ztráty stát utrpěl a posléze, zda již byla země podmaněna. Pouze Jindra svá rozhodnutí odvíjel od hodů kostkou. Složitost hry s ním však mnohé hráče odradila.

Naopak neobjektivní, zaujaté a přímočaré administrování hry lákalo řadu chlapců-hráčů k „vyřizení si účtů“ s některými spolužáky. Např. Tomáš, který jindy odmítal jakékoli herní akce třídy, využil hry k symbolickému zničení neoblíbeného Vilíka. Chlapci však jen neútočili na své rivaly. Hra jim dovoľovala uzavírat i aliance – pakty (po vzoru vedení války v Jugoslávii), aby zničili spolužáka-nepřítele. Přátelské vazby se promítaly i do průběhu

¹⁸ Honza ke každému státu vypisoval počet obyvatelstva, rozlohu území, zajímala ho vlajka státu.

válečné akce. Administrátor většinou nedovoľoval, aby byl poražen jeho kamarád, či snad dokonce on. Naopak útoky vedené majitelem hry byly vždy úspěšné. A proto také on vlastnil nejvíce držav, těšil se ve vlastní hře největší prestiži.

Do hry byly zvány také dívky. I ony mohly anektovat území některého ze států a útočit. Většina z nich si však po výzvě majitele hry zabrala jeden stát a jen výjimečně se některá pustila do boje. Vojenské strategie byly pro dívky nezajímavé.

V hrách na válku leitmotiv sociometrie opět silně zazníval, umožňoval zviditelnit existující či kýženou společenskou stratifikaci chlapecké části skupiny. Hry zaručovaly svému majiteli postavit se do čela tabulky. Dávaly prostor k vyjádření postoje administrátora hry k útočníkovi a k napadenému. Stejně tak bylo možno vycítit z chování hráčů jakou konkurenci v sobě spatřují, kdo jsou spojenci a kdo je právě nepřítel.

Hra na válku podpořila Jindru v rozhodnutí opět prezentovat svoji, jak jinak než zdokonalenou verzi *Fotbalové ligy* (28.4.1999). Je zajímavé, že z ní a priority vyloučil chlapce, s kterými nevycházela (Martin, Čenda, Slávek, Marcel), naopak dívky zahrnul pod jeden tým FC Babinec.

Ve stejné době také Helenu zajímalo, jaké jsou vztahy mezi dětmi ve třídě. Její hra byla nanejvýš přímočará. Vytvořila scénu, že je „paní doktorkou“ – výzkumníci (tedy mnou). Opatřila si stejný sešit, do kterého jsem zapisovala. Obcházela třídu a každého se ptala, s kým kamarádí a s kým nikoliv. (27.4. 1999)

Škola v přírodě znamenala opět posun v kvalitě vztahů mezi chlapci a dívkami. Alespoň volba her s leitmotivem sociometrie to potvrzovala. Byly to ovšem dívky, které přinesly hru *Horoskop* – věštění věcí budoucích a mezi nimi i budoucího partnera (19.5.1999). Budoucnost se „četla“ z ruky, kterou administrátor zájemci obkreslil na papír. Každý prst pak nabízel osudu tři možnosti volby v dané sféře: malíček-počet dětí, prsteníček-jméno partnera, prostředníček-profese, ukazováček-plat, palec-typ auta. Na dlaň se napsal věk zájemce o věštbu. Podle tohoto čísla se také odpočítávaly jednotlivé kolony. U které se odpočet zastavil, ta byla vyškrtnuta položka, která z trojice zbyla, stala se příslibem osudu.

Tentokrát již los, který určil dívce chlapce, nebo chlapci dívku, nebyl vizitkou úspěšnosti – bodovým ohodnocení. Představoval osud lásky, příslib vztahu, tedy jiné uspořádání vztahů uvnitř skupiny dětí v 5.A ZŠ Modrá. Nastartování této orientace při sledování sociometrie vlastní skupiny dokládá i seznam třídních lásek, který tajně vypracovali chlapci (snad Tomáš a Vráťa). Ovšem skutečnost, že listina vyvolala u některých dětí nevoli, se kterou se svěřily učitelce,¹⁹ zatímco jiní ji ani nezaregistrovali, nesvědčí ještě o plném zájmu dětí hledat v uspořádání společenských vztahů ve své skupině parametr lásek.

Naopak po návratu ze školy v přírodě se ve hře leitmotiv sociometrie promítl opět v původním smyslu, ve smyslu ohodnotit člena skupiny, nikoliv rozpoznat v jakém je vztahu k ostatním. Tuto příležitost si děti našly při výrobě hracích karet, podobných komerčně distribuovaným kartám motorových vozidel. Podle jejich schématu kreslily a vypisovaly parametry vlastních vozidel. Své fantazie pojmenovávaly nejednou jmény svými – jednalo-li se o kvalitní vůz, nebo naopak výběhovým typům přidělily značku odmítaného spolužáka. Ačkoliv tento prvek do hry vložily i dívky (Nina), prim opět hráli chlapci (zvl. Jindra, Martin).

* * *

¹⁹ Evžen: „ *My jsme to práskli, já a Pepík, protože se nám to nelíbilo.* “

Leitmotiv sociometrie provázel herní aktivity dětí po celý školní rok. Ve většině případů se dotýkal postavení jedince v dětské skupině. Jeho atraktivitu mnohdy zvyšovala i simulace výjimečného postavení iniciátora hry, který se buď stal nezúčastněným hodnotitelem, nebo si navíc v žebříčku „úspěšnosti“ zajistil první místo. Zároveň však neúspěch – tedy nízké hodnocení, které si děti případně přečetly či jinak zaregistrovaly, nebraly vyloženě jako újmu. Tedy otevřeně proti němu nevystupovaly, nevolaly po nápravě. Každou hru bylo možno ignorovat nebo nějak zrelativizovat: zaujatým pohledem administrátora hry, nepřítomností mých stoupců atd.

Být zahrnut do výčtu hodnocených osob, bez ohledu na to jaké hodnocení dítě získává, představovalo členství ve skupině. V některých případech ovšem osobní antipatie natolik převládly, že jedinci byli dokonce ze hry vyloučeni. Symbolicky bylo tak popřeno jejich místo v společenské struktuře skupiny. Nepatřili do ní.

Vědět, jaké popularitě ve skupině či u spolužáka, se kdo těší, zajímalo děti v první řadě. Ovšem postupně se k této otázce připojovala další: Jak je to s láskami? S nepochopením jak na straně organizátora, tak na straně hráčů a diváků byla přijata hra *Sedmikrásky*, první realizovaná hra v páté třídě, která měla zjistit lásky. Znovu byla tato otázka řešena až v okamžiku, když se ve skupině skutečná láska objevila. Hra se ovšem neptala na další možné lásky. Z tohoto hlediska pouze vysvětlovala, zpřehledňovala stávající vztah dívky a chlapce. Věštby lásky přišly více než o měsíc později. Nezávaznost, kterou přinášela tato hra, byla pro děti přijatelná na rozdíl od vypracovaného komplexního seznamu lásek. Mnozí tedy dosud nebyli připraveni vnímat a zacházet s hrami s leitmotivem sociometrie lásek srovnatelně jako s hrami, jejichž leitmotivem byla sociometrie jedinců.

Pro vyjádření leitmotivu sociometrie si děti nevystačily s jedinou herní formou, s jediným herním schématem, které by aktualizovaly. Naopak leitmotiv sociometrie vtělily do řady často autentických (vymyšlených) her, her šitých na míru sociometrii. Nejkomplexnější, a i z pohledu dětí nejméně (tedy i nejrozšířenější) byly vyčerpávající seznamy spolužáků (případně i dospělých členů skupiny). Právě jejich prostřednictvím mohly děti nejlépe manifestovat či zjistit, jaké popularitě, se kdo těší. 1. Seznamy měly podobu tabulek psaných i kreslených. Staly se součástí šesti her – *Bodování*, *Fotbalová liga*, *Státy*, *Války*, *Karikatury*, seznam párů. Tyto hry měly takřka totožné nebo alespoň podobné herní schéma. Měnila se pouze scéna hry. Ta reagovala na zájmy uživatelů hry a především na celospolečenský kontext – na mediální rámec života naší společnosti.

2. Jindy se seznamy staly součástí osudí. (*Sedmikrásky* a desková hra *Lady* pak kombinovala obojí, seznam i los) Tyto hry více než scénou se inspirovaly herními schématy jiných her. 3. Seznamem naruby se pak stalo deklarování společenské struktury v napodobovací hře na rodinu (*Táta a máma*). 4. Také *Výzkumnice*, stavěla na principu napodobovací hry, která v sobě však nenesla myšlenku soudržnosti, v zásadě byla hrou jediného hráče.

K určení pozice jedince ve třídě sloužily i hry, které soustředily pozornost pouze na několik vybraných členů skupiny. Ve *Volbách* i ve *Zlatém slavíku* si své postavení ověřovaly děti formou rovného boje. Ve hře *Horoskop* (hra jediného hráče) nechaly děti nejprve mluvit náhodu, aby ji příslušně okomentovaly. Naopak na kartách vymyšlené karetní hry cíleně vyzdvihovaly či snižovaly pozice své či některých oblíbených nebo neoblíbených spolužáků.²⁰

²⁰ Jako jeden z aspektů formy hry dokázaly děti vysoce kladně hodnotit výtvarné propracování herních rekvizit. Nejen u výše jmenovaných her vždy více ocenili hezky nakreslené plánky, vypsání seznamy. V konkurenci vyhrával většinou Honza Houška, který pro své aktivity získával i maminku. Sami děti ho přijaly za měřítko. Např. Pip: „*Houška to měl hezčí*.“ Kiška – „*dívka jak ze škatulky*“: „*No dal si s tím víc práce*.“

Ovšem nejen prostřednictvím výše jmenovaných her děti dokázaly sdělit své postoje k druhým. Otázka sociometrie byla skryta i v řadě epizod jejich herních akcí. Ty v daný okamžik rozšiřovaly obsah konkrétní herní akce, jejímž původním leitmotivem sociometrie nebyla.

Svoje názory na spolužáky děti transparentně vyjadřovaly i pomocí jiných jevů dětské a školní kultury. Např. škádlivky – formalizované pokřiky a verše – dnes doména především dětské kultury²¹ jsou k tomu přímo určeny. V páté třídě na Fandu a Marcela tradiční škádlivé lascivní básničky inovovala Helena nebo nové vymýšlela Lada (9.12.1998). Svoji antipatii daly děti najevo např. i při hodnocení obrázků slunce (19.5.1999). Na otázku učitelky: „*Je tam /mezi obrázky na výstavě–pozn. DB/ některý, který se vám nelíbí?*“, volalo několik dětí: „*Marcela!*“

Velkou příležitostí pro manifestaci vzájemných sympatií a antipatií se stala i námi administrovaná sociometrie třídy (10.3.1999). Přes informaci, že se jedná o anketu, která v žádném případě nebude ve třídě zveřejněna, se děti již v průběhu akce nezdržely komentáře. Vykřikovaly různé soudy. Např. „*Kolínský dám devadesátku!*“ O přestávce pak děti chodily mezi sebou a vyptávaly se na známky, které jim ti na nichž jim záleželo, dali. Odmítanou Helenu pak několik chlapců přímo oslovilo: „*Víš co jsem Ti dal? Pět, pět, pět!*“²²

Potřeba dětí až rituálně (s pomocí formy „postavené mimo realitu“) pojímat a manifestovat své interpersonální vazby je zjevná. Jakoby se zdálo, že přímé (civilní) upozornění na oblíbeného či naopak zatracovaného spolužáka nemá takovou společenskou váhu jako formální zarámování hodnotícího názoru. Navíc formalizovaná událost, která prvoplánově směřuje jiným směrem, může být pro dítě i zástěrkou, způsobem jak bez přímé konfrontace (bez výsměchu, odsudku skupiny) vyslovit svoji přízeň, popřípadě svůj nezájem, který ke členu své skupiny chová. A naopak, tato zástěrka může posloužit i „napadenému“. Nereálnost, imaginativnost situace definovaná formou lze dát do přímé úměrnosti s nereálným – nepravdivým obsahem sdělovaného. Označené dítě tedy může relativizovat obsah, který mu je skrze formu oznamován. Jako o hře, tak i o jejím obsahu je možno říci, že to není doopravdy.

SOUPIS REALIZOVANÝCH HER DĚTÍ V 5.A ZŠ MODRÁ

Soupis her představuje herní repertoár dětí v 5.A ZŠ Modrá, jak byl zaznamenán v průběhu terénního výzkumu ve školním roce 1998/99. Zahrnuje ovšem výhradně herní aktivity, v jejichž herním schématu lze vysledovat alespoň náznak formalizace, dramatické gradace opírající se o herní pointu. Do výčtu tedy např. Nebylo zahrnuto Fandovo předvádění kliků z 14.10.1998.

Soupis je koncipován jako chronologický přehled konkrétních herních aktivit dětí sledované skupiny. Toto řazení umožňuje vytvořit si komplexnější obraz o herních aktivitách dětí v páté třídě, o typech her, které je přitahovaly.

Datum tedy odpovídá datu výzkumu. Název hry je psán tučně kurzívou, v případě, že se jedná o název autentický. Jméno hry, které je psáno pouze tučně, ve sledované skupině dětí nefigurovalo, je mou sumarizací sujetu hry. Poté následuje stručný popis hry. V případě, že již byla hra popsána výše v textu, popis se neopakuje, ale je odkázán na předcházející.

²¹ Ve světě dospělých se dnes váží škádlivky především na oblast sportu. Provázejí sportovní utkání.

²² V rámci zadané sociometrie podle dr. Hrabala si děti vyžádaly ještě třetí parametr hodnocení – a to „charisma“, po vysvětlení se třída shodla na parametru krásy.

- 7.10.1998 – **Labyrint** - hra na papíře, inspirovaná strategickou hrou *Pán jeskyně (Dračí doupě)* a do jisté míry i počítačovými hrami. Hrdina, kterého vede hráč, se musí vyrovnat s nejrůznějšími nástrahami. Průběh hry určuje slovní doprovod majitele hracího schématu. Hru asi zavedl Vilík. Připojili se Martin, Pepík,
 - **Fotbalová liga** - rozlosování skóru zápasů týmu ligy. Mnoho týmů je spojeno se jmény spolužáků. Iniciátor hry Jindra vše řídil a rozlosovával mnohostrannými kostkami.
 - **Šerm s lahvemi** - spontánní hra, kterou hráli Eda a Marcel. Stáli proti sobě a snažili se dotknout plastikovými lahvemi od minerálky. Lahve zde byly vlastně prodloužením ruky. Pro leitmotiv „Koho se dotknu, ten je můj (otrok).“ účelově změnili dotek ruky za dotek lahví.
- 14.10. 1998 – **Flaška** – popis hry viz výše. Účastnila se celá třída. Neprobíhala jiná herní akce.
- 21.10.1998 – **Gesta nadávek** – rekapitulace pravidel, Fanda, Čenda, Slávek, Marcel si ukazovali gesta ruky. Rekapitulovali, která prstová konfigurace, co znamená. Např. paroháč.
- 4.11. 1998 - **Sedmikrásky** nebo také **Papírky** – hra chlapců, z igelitového sáčku vytahovali na papírku napsané jmenovky, aby určili páry-lásky. V případě, že vytáhli dvě jména stejného pohlaví, vraceli druhé vylosované zpět do osudí a volbu opakovali. Iniciátorem byl Vilík, hry se účastnil Eda, Pepík, Mít'a. Fanda a spol. se neúčastnili.
- 11.11.1998- **Saksofón** - vymyšlená hra dívek, herní „strofa“. Dívky stály proti sobě, upřeně se na sebe dívaly a v rytmu v jediném tónu zpívaly „Saksofón“. Poslední slabiku slova protahovaly, dokud jim stačil dech.
- 18.11. 1998 – pouštění **papírových vlaštovek** z WC na dvorek – Bořek, Pepík, Luděk byli učitelkou přistiženi, že z okénka na WC pouští a pozorují let vlaštovky.
 - **Ulička** - spontánní hra. Chlapci se nejprve na sebe útočili pytli. Po chvíli se přeskupili a utvořili uličku. Údery pytli byly tak soustředěny do prostoru mezi chlapci. Tam pak probíhal nejdřív Fanda, pak Marcel. Poté byla hra přerušena odchodem do tělocvičny.
- 25.11. 1998 – **Karty** - přebíjená podobná hře Červená bere. Kartami, s nimiž se hrálo, byly různé sady podle typů aut, tahačů či motocyklů. Každá karta obsahovala kromě fotografie dopravního prostředku, také parametry vozidla (obsah válců, nejvyšší rychlost, počet míst pro cestující, atd.). Ten, kdo vynášel si volil parametr, který se měl vážit. Kdo disponoval nejvyšší hodnotou, získal štych. Kartu zasunul jako poslední do svého balíčku. Vynášení a přebíjení záviselo tedy na náhodě. Až když zbývaly hráči poslední tři karty, mohl volit, kterou bude či nebude přebíjet. Vynášel vždy ten, kdo v předchozím kole udělal štych. Hráli všichni chlapci.
- 2.12.1998 – **Karty** – viz výše
 - **Volby** – viz výše
- 9.12. 1998 – hry se nehrály (skládání škádlivých veršů, směna práskaček)
- 16.12.1998 – **Zlatý slavík** – viz výše

- 6.1.1999 - **Kdo se bude smát první** – Fanda a Slávek soutěžili, kdo se bude smát první. Připojil se k nim Eda, že jim bude dělat rozhodčího a zároveň měřit čas.
- **Rozesmávání** - Podobnou hru jako chlapci hrály i dívky – Kiška, Gita a Milena. Kiška ležela dívkám na kolenou a ty na ni dělaly obličej. Podle Edy se tato hra hrála často.
 - **Karetní triky** – Pepík a Martin dostali k vánocům soubory kouzelnických karet. Předváděli své iluzionistické umění.
 - **Šachy** – tradiční deskovou hru hráli Marcel, Míťa, o další přestávce Vráťa a Tomáš.
 - **Nebe peklo ráj** – tradiční papírová skládačka, kterou zde s oblibou vyráběla Nina. Losovaly se výhry. (popis srov. Bittnerová 1999, (1) s. 26)
- 13.1.1999 – **Petice proti Marcelovi** – viz výše
- **Karikatury** – viz výše
 - **Vojáčci** – hra na papír. Částečně evokující počítačové hry, částečně hru *Tanky*, kterou jsem popsala ve 4. třídě (Bittnerová 1999 (1), s. 28). Hru hráli dva hráči, konkrétně Vilík a Martin. Na papír položený na šířku nakreslili v jeho první a čtvrté čtvrtině klikatou čáru – zákop. Do něj umístili vyrovnanou palebnou sílu skládající se z různých typů zbraní, které obsluhovali vojáčci. Pak začal boj, v němž měl každý voják právo ze své zbraně jednou vystřelit. Obě strany se pravidelně v útoku střídaly. Střely chlapci ovšem nijak neodpalovali. Projektil vedli pevnou rukou vždy k jejímu cíli. Naopak, podle okamžitého nápadu mohl úder zasáhnout i více vojensky strategických zařízení protivníka. Stačilo např. říci, že se jedná o superdělo, které zničí vše v okruhu 100 m. Podobně mohly střely létat klikatě – tedy i za roh. Jako reakce na svévolnost v balistice, začali hráči vymýšlet a v průběhu hry dokreslovat a deklarovat obranná opevnění. Generál pak měl několik životů. Tato hra, jak sdělili chlapci, se podobala zábavě Martina, který týden před tím kreslil *Kosmické přímky* (papír pokryt průsečíky přímkou).
- 20.1.1999 – **Šachy** – Fanda a Tomáš hrají, Čenda a Vráťa pozorují.
- **Vojáčci** – viz výše, ke hře se přidali: Pepík, Luděk, můj zájem přilákal i Fandu.
- 26.1.1999 – **Vole padni** – tradiční karetní hra pro čtyři hráče. Rozdají se všechny karty, poté postupně každý posílá následujícímu kartu, která se mu nehodí. Cílem hry je sestavit postupku od jedné barvy. Hráli: Gita, Fanda, Čenda, Pepík. Mnoho diváků kolem. Po té jinou hru hráli: Pepík, Gita, Milena, Marcel. Fanda a Čenda sledovali průběh. Tato hra do jisté míry podnícena učitelkou, která děti vyzvala, aby v době hodinového okna mezi dopoledním a odpoledním vyučováním si přinesly nějaké hry a hrály je, namísto aby křičely.
- **Přidělování států**- viz výše, od 25.1.1999 hrají Čenda, Fanda, Vráťa
- 27.1.1999 – **Labyrint** – viz výše. Schéma kreslil Martin.
- **Hra Lady** – desková hra, viz výše.
 - **Člověče, nezlob se** – tradiční desková hra. Opět iniciovaná výzvou učitelky, aby si děti přinesli nějaké hry. Hráli Helena, Gita, Denisa, Míša. V druhém kole vystřídal Denisu dr. Rendl.
 - **Vole padni** – hráli: Marcel, Martin, Luděk a Bořek. Pozoroval: Eda a Míťa.
- 17.2.1999 – **Tamagoči** – Hračka simulující živý organismus (virtuální realita) a tedy vyžadující systematickou péči. Hru vlastnili: Nina, Lada, Denisa, Darina, Vanda, Čenda.

- 24.2.1999 – **Flaška** – viz výše. Neúspěšný pokus Mileny, Gity a Kišky o znovuzrození hry. Kontaktovaly Čendu, Pozorovatelem Marcel.
- **Tamagoči** – viz výše. K majitelům Tamagoči se připojily Helena a Kiška.
- 2.3. 1999 – **Tamagoči** – Mezi majiteli přibyl Evžen.
- **Kanasta**- tradiční karetní hra. Hrají Denisa, Darina s cílem, že si budou psát výsledky jednotlivých her.
- 3.3.1999 – **Tamagoči**
- **Šamanský tanec** – Čendova taneční kreace pro publikum. Hýbá pánví a třese kyčlí. Předváděl na požádání.
- 10.3.1999 - **Tamagoči**
- **Prší** – tradiční karetní hra. Hráli Gita, Milena, Kiška, dr. Rendl.
- **Vole padni**
- **Aerobic** - Kiška a Gita tančily – cvičily sestavu podle Šípkové
- 23.3.1999 – **Laser** – Helena přinesla do školy laserové ukazovátko, které vyhrála na pouti. Mířila s ním na spolužáky. Ti se útoky cítili být zasažení a různě se bránili.
- 31.3.1999 - **Tamagoči** – měla ve škole jen Denisa. Avšak i ona manifestovala, že je vypnuté.
- **Bodování** – viz výše
- 6.4.1999 * na *Plácku po vyučování* – podle výpovědi dětí se hrály ještě hry: *Schovka*, *Pan čáp ztratil čepičku*.
- **Na babu** – hra na *Plácku*, tradiční herní schéma her na honěnou. Hráli Evžen, Bořek, Fanda, Slávek, Vráťa, Eda
- **Skoky z rantlu** – spontánní hra - soutěž chlapců, kdo dál doskočí z posledního stupně schodiště vedoucí ke kašně na *Plácku*. Hráli Fanda, Slávek, Eda, Vráťa.
- **Táta a máma** – viz výše
- **Stříkání vody z laviček** – spontánní hra – Vanda omylem stříkla vodu na Ladu. ta jí to vrátila. Poté Helena, Lada, Vanda si naplnily vodu do lahvíček a útočily na chlapce – Fandu, Čendu a Vráťu.
- **Braní osobní věci** – spontánní hra – Fanda jako protiútok vzal Eliščinu tašku a snažil se ji hodit do koše.
- **Šuplík** – hra se sirkami. Helena vysunula sirky z krabičky a zapálila je, objevil se velký plamen.
- 14.4.1999 – **Táta a máma** – hra doznívala
- **Rvačka** – spontánní záměrná hra. Evžen útočí na Marcela, vyprovokoval ho k zápasu
* na *Plácku po vyučování*
- **Třitisíce třista stop** – tradiční hra na *Plácku*. Popis viz Bittnerová 1999 (1), s. 27 pod názvem *Rodino, rodino, hop*. Hrály Gita, Milena, Kiška, Helena
- **Braní osobní věci** – spontánní hra. Tahanice o Fandovu tašku. Hrají Míťa, Pepík, Luděk, Slávek, Vráťa, Bořek
- **Mrazík** – tradiční hra – Popis viz Bittnerová 1999 (1), s. 6, pozn. 3. Hráli Helena, Milena, Vanda, Denisa, Čenda, Vráťa, Nina, Pepík.

- 21.4.1999 – **Války** – viz výše
 - **Kanasta** – karetní hra. Hráli Gita, Pepík, Míťa, Eda
- 27.4.1999 - **Výzkumnice** – viz výše.
- 28.4.1999 – **Války** – viz výše. Hráli chlapci a dívky – divačky.
Fotbalová liga – viz výše. Hra Jindry.
- 5.5. 1999 – **Přilepování papírků** - spontánní hra. Děti si přilepovaly a odlepovaly lepicí papírky na záda. V několika kolech různě hráli Pepík, Martin, Marcel. Milena, Lada, Nina.
 - **Piškvorky** – tradiční hra na papír. Hrála Vanda a Vilík. Po té se připojila Nina a hru hrály ve třech, se třemi symboly.
- 19.5.1999 - **Horoskopy** – hra na papír, viz výše. Hra se hrála zvl. na škole v přírodě. Tam hrály hlavně holky – pod vedením Kišky. Přidali se chlapci Marcel, Fanda, Vráťa.
 - **Gesta** – viz výše. Fanda dělal Heleně zaječí uši, Helena to samé Čendovi.
- 21.5.1999 – **Karty** - viz výše. Hráli chlapci z druhé třídy, kteří byli do 5.A rozdělení. Vilík, Pepík a Míťa pouze přihlíželi.
 - **Kartičky** – vymyšlená hra. Po vzoru *Karet* si děti vyráběly kartičky. První sadu vytvořil snad Martin, který si udělal kartičky do krabičky od zápalek, podle něj se opičila Nina, která s ním seděla v lavici a proto hru i hrála. Takto hru rozpracoval i Jindra. Tito tři měli hru poměrně dobře rozpracovanou. Na kartičce bylo vyobrazení fantaskního vozidla a popis jeho parametrů. Míťa hru zjednodušil. Podle něho si Kiška a Denisa o přestávce vyrobily také svůj set. Kartičku rozdělily na dvě pole, které označily barvou. Do obou částí kartičky pak zapsaly číslo – to pak při herní akci porovnávaly.
 - vzpomínka na seznam partnerských dvojic, který Tomáš a Vráťa vytvořili na škole v přírodě.
- 9.6.1999 – **Kartičky** – viz výše.

ZÁVĚREM

Sonda do pravidel chování při herní akci, analýza formy her z hlediska uplatňovaného leitmotivu i přehled konkrétních her ukázal, s jakou invencí děti přistupovaly k hraní her. Pravidla her nebyla kánonem, který by nebylo lze obejít. Bylo – li potřeba, tok hry se změnil. Bylo-li potřeba scéna hry se aktualizovala. Bylo-li potřeba vyměnil se leitmotiv. Když nebylo z čeho čerpat, co inovovat, vymyslely děti relativně novou hru s novými pravidly, se kterými samozřejmě začaly od počátku manipulovat.

Děti v páté třídě tedy nepotřebovaly odehrát konkrétní hry. Nechtěly zabít čas s pomocí tradičních dětských her odehraných podle jasných neoddiskutovatelných pravidel, jak si to dospělý člověk asi představuje. Hledaly a vymýšlely hry, které by chtěly hrát, které by jim nabídly vše, co od her očekávaly.

LITERATURA

- Bartoš, František: Naše děti. Brno 1888.
- Bittnerová, Dana: (1) Dětské hry v sociální komunikaci skupiny dětí. In: PSŠE: 4. třída. Příloha závěrečné zprávy o řešení grantového projektu: „Žák v měnicích se podmínkách současné školy“. Praha 1999, 32 s.
- Bittnerová, Dana: (2) Transmise dětských formalizovaných her v herním repertoáru dětské skupiny. Český lid, 86, 1999, s. 310-324.
- Doubek, David: Pravý život s příklady ze třetí třídy. In: PSŠE: 3. třída. Příloha závěrečné zprávy o řešení grantového projektu: „Žák v měnicích se podmínkách současné školy“. Praha 1998, 19 s.
- Frolec, Václav: Dítě a tradice lidové kultury. Brno, Blok 1980.
- 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. In: Sborník příspěvků z VI. konference České asociace pedagogického výzkumu. České Budějovice 1998, s. 222-224.
- Kučera, Miloš: K problematice hry: příklad pubertální třídy. Lidé města 1, 1999, s. 3-28.
- 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.
- Scheufler, Vladimír: Dětské skupiny. In: Stará dělnická Praha, Praha Academia 1981, s. 139-143.
- Šitinová, Markéta: Řekni, jak se jmenuješ, a já ti povím... co děti vypravují o svém jménu. Praha, Amadea 1999.