

EXPOZICE HER

1. [DOTKNOUT SE](#)
 - 1.1 [KEČÁRNY](#)
 - 1.2 [OČNÍ KONTAKT](#)
 - 1.3 [NA ROZESMAVÁNÍ](#)
 - 1.4 [NA LEKÁNÍ](#)
 - 1.5 [OŠAHÁVAČKA](#)
 - 1.6 [NA BLBEČKA](#)
 - 1.7 [PROVOKACE AUTORITY](#)
 - 1.8 [FLÁŠKA](#)
 - 1.9 [NA PRAVDU](#)
 - 1.10 [KUBA ŘEKL](#)
 - 1.11 [KDO MÁ RÁD, CO MÁ RÁD](#)
2. [V DOTYKU TĚLO NA TĚLO](#)
 - 2.1 [ZÁPAS](#)
 - 2.2 [NA PRANÍ](#)
 - 2.3 [ŠIKANA](#)
 - 2.4 [ČMÁRANÁ](#)
 - 2.5 [PÁKA](#)
 - 2.6 [PALCOVANÁ](#)
 - 2.7 [MASO](#)
 - 2.8 [OHNÍČEK](#)
 - 2.9 [NA PLÁCANOU](#)
 - 2.10 [KOHOUTÍ ZÁPASY](#)
 - 2.11 [ZAPAŠY NA KONÍCH](#)
 - 2.12 [KONÍČEK](#)
 - 2.13 [KRÁL VYSÍLÁ SVÉ VOJSKO](#)
 - 2.14 [OBRANA STÁTU](#)
 - 2.15 [FRONTA](#)
 - 2.16 [VLAČEK](#)
 - 2.17 [PŘETAHOVÁNÍ](#)
 - 2.18 [RAGBY](#)
3. [VRH OBJEKTU - S DOTYKEM NA TĚLO](#)
 - 3.1 [VYBIJENÁ](#)
 - 3.2 [HOUBOVANÁ](#)
 - 3.3 [KOULOVÁNÍ](#)
 - 3.4 [STRÍKANÁ](#)
 - 3.5 [STRÍLENÁ](#)
 - 3.6 [HAZENÍ PRASÁTEK](#)
 - 3.7 [HORKÝ BRAMBOR](#)
 - 3.8 [TRPASLÍK](#)
 - 3.9 [NA JELENA](#)
 - 3.10 [NA TŘETÍHO](#)
 - 3.11 [FOTBAL](#)
 - 3.12 [HOKEJ](#)
 - 3.13 [BASKETBAL](#)
 - 3.14 [PING-PONG](#)
 - 3.15 [VOLEJBAL](#)
4. [VRH OBJEKTEM - NA DRÁZE](#)
 - 4.1 [ČARA](#)
 - 4.2 [POGY](#)
 - 4.3 [HOD DO KOŠE](#)
 - 4.4 [HAZENÍ DO TERČE](#)
 - 4.5 [VÁLKA](#)

- 4.6 [DRÁHA](#)
- 5. [BĚH - S DOTYKEM NA TĚLO](#)
- 5.1 [HONIČKA](#)
- 5.2 [BABA](#)
- 5.3 [PSÍ HONIČKA](#)
- 5.4 [KRVAVÉ KOLENO](#)
- 5.5 [SLEPÁ BABA](#)
- 5.6 [MRAŽIK](#)
- 5.7 [SLAPANÁ](#)
- 5.8 [HONĚNÁ SE DVĚMA DOMEČKY](#)
- 5.9 [RYBIČKY A RYBÁŘI](#)
- 5.10 [HLOUPÁ KUCHARKA](#)
- 6. [BĚH - NA DRAŽE](#)
- 6.1 [ZÁVOD](#)
- 6.2 [JÍZDA PO ZÁBRADLÍ](#)
- 6.3 [CUKR, KÁVA, LIMONÁDA](#)
- 6.4 [HONZO VSTÁVEJ](#)
- 6.5 [MOLEKULY](#)
- 7. [KOMPOZICE POHYBU - ŽONGLOVÁNÍ A RYTMIKA](#)
- 7.1 [MÍČOVÁ ŠKOLKA](#)
- 7.2 [SKÁKÁNÍ PANÁKA](#)
- 7.3 [SKÁKÁNÍ GUMY](#)
- 7.4 [TOČENÍ](#)
- 7.5 [SKÁKÁNÍ PŘES ŠVIHADLO](#)
- 7.6 [TLESKÁNÍ](#)
- 7.7 [SLY TŘI OPICE DO PORODNICE](#)
- 7.8 [TANEC](#)
- 8. [KOMPOZICE OBJEKTU](#)
- 8.1 [PŘEBÍRANÁ](#)
- 8.2 [TICHÁ POŠTA](#)
- 8.3 [KDO, KDE, S KÝM - RULIČKY](#)
- 8.4 [VYDAVÁNÍ ČASOPISU](#)
- 8.5 [KRESLENÍ](#)
- 8.6 [MODELY, STAVEBNICE](#)
- 8.7 [DEMOLICE](#)
- 8.8 [SLOVNÍ FOTBAL](#)
- 8.9 [SBÍRÁNÍ](#)
- 8.10 [ZEMĚ, MĚSTO](#)
- 8.11 [SCRABBLE](#)
- 9. [HADÁNÍ](#)
- 9.1 [HADANKA](#)
- 9.2 [ŠIBENICE](#)
- 9.3 [NA ŘEMESLA](#)
- 9.4 [PTÁČKU PÍPNI](#)
- 9.5 [MAFIE](#)
- 9.6 [NA SCHOVÁVANOU](#)
- 9.7 [LUPÍČI A POLICAJTI](#)
- 9.8 [HLEDÁNÍ POKLADU](#)
- 9.9 [PEXESO](#)
- 9.10 [LODĚ](#)
- 9.11 [PIŠKVORKY](#)
- 9.12 [ŽIDI](#)
- 9.13 [DÁMA A ŠACHY](#)
- 9.14 [KARTY](#)
- 9.15 [TIPOVÁNÍ](#)
- 9.16 [KOLOTOČ ŠTĚSTÍ](#)
- 9.17 [VEŠTENÍ](#)

10. FIKTIVNÍ IDENTITY A PŘÍBĚHY

10.1 [NA ŠKOLU](#)

10.2 [NA RODINU](#)

10.3 [NA OVEČKY](#)

10.4 [NA PANÍČKA](#)

10.5 [BOJ](#)

10.6 [DRAČÍ DOUPĚ](#)

10.7 [CLOVĚCE NEZLOB SE](#)

10.8 [KARTY MAGIC](#)

10.9 [DOMĚČEK](#)

10.10 [UTĚK Z DRUŽINY](#)

10.11 [NA POVOLÁNÍ](#)

10.12 [NA MILENCE](#)

10.13 [NA VÍLY](#)

10.14 [KOSO ŠOULA](#)

[Literatura](#)

1. DOTKNOUT SE

1.1 KECÁRNÝ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Časopisy* ([7, mi, 95](#); [9, pr-te, 95](#)); *Čtecí kroužek* ([6, pr-ve, 00](#)); *Čtení a vyměňování časopisů* ([6, po-st, 99](#)); *Databanky* ([9, mi-pr, 98](#)); *Dopisy* ([5, má-má, 97](#)); *Hry s hesly* ([2, ml-kr, 99](#)); *Hra s prstovou abecedou* ([2, ml-kr, 99](#)); *Chození na hajzly* ([7, bí-pe, 00](#)); *Kecárny* (*Drbací kroužek*) ([6, pr-ve, 00](#)); *Kiss-mánie* ([6, po-st, 99](#)); *Kouření* ([7, bí-pe, 00](#)); *Lítání po chodbách* ([7, bí-pe, 00](#)); *Lov na devátáky* ([6, po-st, 99](#)); *Malování se* ([7, bí-pe, 00](#)); *Milostné psaníčko* ([1, kn-ně, 99](#)); *Nakupování v automatu* ([7, bí-pe, 00](#)); *Obléhání dívek se sušenkami* ([7, kr, 96](#)); *Polárkový dort* ([3, kr-vo, 98](#)); *Posílání psaníček* ([9, šu, 00](#)); *Poslouchání walkmana* ([9, pr-te, 95](#)); *Pozorování kluků* ([7, bí-pe, 00](#)); *Psaníčka* ([6, pr-ve, 00](#); [9, va-hu, 99](#)); *Psaníčka 3* ([6, pá-sm, 95](#)); *Seriály* ([6, pá-sm, 95](#)); *Smíšci* ([2, kr-su, 97](#)); *Telefoničky* ([6, pá-sm, 95](#)); *Testy z časopisů* ([9, pr-te, 95](#)); *Vtipy* ([6, hi-šm, 99](#)); *Vyprávění hororů* ([2, ml-kr, 99](#)); *Walkman* ([8, ka-ma, 95](#)); *Zábavná slova* ([3, má-za, 98](#)); *Znovuzrozená láska* ([7, mi, 95](#)); *Zpívání v kroužku* ([2, ká-sk, 00](#)) a *Ztracená láska* ([7, mi, 95](#)).

Hřištěm hry je *kruh* hráčů; případně jen dvojice. Hru děti hrály ve třídě, na chodbách, na záchodech, v jídelně, v tělocvičně, ale těž na pokoji na škole v přírodě, nebo venku. **Čas** na hru si děti udělaly o přestávce, při vyučování, před či po vyučování, nebo na škole v přírodě, a pak třeba i po večerce; hraje se do omrzení nebo do zásahu vyšší moci - nejčastěji učitelky.

Průběh hry spočívá v nějaké podobě protikladu ke hře *Walkman* ([8, ka-ma, 95](#)), pokud je omezena jen na poslouchání hudby ve sluchátkách, a to podle osobního vkusu jedince. Nakonec však ve školní třídě každý jedinec někomu musí říct, co poslouchá. V případě *Poslouchání walkmana* ([9, pr-te, 95](#)) pak studentky mohly pozorovat, že se aktivita týkala celé třídy, při cestě do a ze školy či o přestávkách. A nejdůležitější nakonec bylo porovnávání poslouchané hudby, vytváření skupinek poslouchajících stejný žánr, případně hanících žánry jiné, shánění novinek a informací o hudebnících, skupinách či zpěvácích. V případě hry *Kiss-mánie* ([6, po-st, 99](#)) chlapci společnou oblibu skupiny rozehráli i do nošení triček či mikin s nápisy či fotografiemi skupiny. Téma *Kiss* tedy bylo náplní jejich hovorů - pokud nemluvili o počítačích či sportu. Takže *kroužek drbací*, neboli *kecárna* je hlavní podobou hry. Kromě hudebních idolů se v kroužku probírají také idoly herecké či sportovní; čerstvé události, třeba i to, co se stalo v minulé hodině; dívky proberou kluky a jiné dívčí problémy. V případě hry *Seriály* ([6, pá-sm, 95](#)) skupina dívek pravidelně probírala poslední díly ze sledovaných seriálů *Beverly Hills* a *Pobřežní hlídka*; případně hodnotily díly předchozí; zvláště chování jednotlivých postav, zvláště oblíbených hrdinů; vyprávěly, co se v kterém dílu stalo, těm, které jej neviděly; sprádaly představy o možném pokračování; sdělovali si, co by ony samy na místě té či oné postavy v dané situaci. Podstatným zdrojem informací jsou vedle ostatních médií časopisy. Dívky i chlapci si většinou čtou své časopisy a ve svých kroužcích si pak říkají, co se dočetli, ukazují si zajímavé články, obrázky, časopisy si půjčují nebo vyměňují (někdy s výměnou počítali plánovitě již při jejich kupování - jedna *Bravo* druhá *Popcorn*); případně si v kroužku z časopisu předčítají. Pro sebe a své kroužky si tedy dívky četly *Bravo*, *Bravo-Girl*, *Cosmo-Girl*, *Popcorn*, *Dívka*, *Já a Ty*; chlapci četli *Score*, *Level*, o sportu, kulturistice; společně četli *Koktejl*, *Cinema*. Nezřídka se však stane, že chlapci mají zájem i o časopisy dívek, neb v nich se dočtou

o lásce, sexu. Jako dívčí záležitost byla pozorovaná vášeň pro v časopisech uveřejňované testy. Pravidly určeným cílem hry je tedy *dotýkat se druhého v kruhu hráčů v symbolické rovině vzájemné komunikace*.

Pozorovaná byla **varianta** hry specializovaná na dílčí téma komunikace. V případě hry *Zábavná slova* (3, [má-za, 98](#)) si menší skupinka chlapců a dívek z knihovničky ve třídě vybrala *Slovník spisovné češtiny* a v něm si vyhledávala slova, která jim připadla zajímavá, směšná, vyvolávající různé asociace, např. sexuálním podtextem apod. V případě hry *Vyprávění hororů* (2, [ml-kr, 99](#)) si skupinka chlapců na pokoji po večerce, potmě, vyprávěla strašidelné příběhy a zážitky, a pak hodnotili, které se nejvíce báli. Uspěšnější byly např. zážitky z nočních bojových her na letních táborech než vymyšlené příběhy s nadpřirozenými vlastnostmi. Jednou zkusili hráči vyprávění veselých historek, smích však hrozil odhalením učiteli, a tak se chlapci vrátili k hororům. V případě hry *Vtipy* (6, [hi-šm, 99](#)) se skupinka dívek sesedla dohromady a vyprávěly si vtipy. Populární mezi nimi byly údajně i vtipy typu „*Je to zelené a žere to kameny. Co je to?*” - což by mohly být třeba lišejníky nebo mechy, a hra by pak byla spíše variantou hry *Hádanka*. V případě hry *Smíšci* (2, [kr-su, 97](#)) si skupinka čtyř dívek před usnutím vyprávěla vtipy a veselé historky. Smát se si zakázaly; dívka, která by se zasmála, byla nařčena z toho, že miluje *Oskara* - spolužáka, *největší zlobidlo a třídního oblíbence*. Cíl hry tedy zůstává stejný, byť se hráči v podobě ústní slovesnosti blížili variantě hry *Vydávání časopisu*.

Pozorovaná byla varianta hry specializovaná na téma milostných vztahů. V případě hry *Milostné psaníčko* (1, [kn-ně, 99](#)) jedna z dívek dostala dopis od chlapce z druhého ročníku, který jí přinesl jeho spolužák. Dívka si sama nejdříve dopis přečetla, pak ještě jednou s kamarádkou, pak s dalšími dívkami začala probírat, zda odpovědět a jak, načež se kolem shromáždil širší kroužek dívek a chlapců, dopis koloval z ruky do ruky, padaly další návrhy, i na to, kdo napíše odpověď a kdo ji doručí, a vše ukončilo až zvonění. V případě hry *Ztracená láska* (7, [mi, 95](#)) dívka, která se s někým rozešla se svěřovala ostatním dívkám, které se jí snažily *opět rozesmát, odpoutat od problému, dát zapomenout, seznámit s novým objektem*; zhrzené dívky se dostávalo konkrétních rad jak postupovat, terapie ve formě zesměšňování chlapce, který ji opustil, i apelování na racionální úvahu - *Proč ho ještě máš rada? Co jste spolu dělali, že...?* Někdy se dokonce snažily dívky v komunikaci s chlapcem, který tragédii způsobil věc nějak řešit. V případě hry *Znovuzrozená láska* (7, [mi, 95](#)) se dívka po *seznámení se s novým objektem* zas s ostatními dělí o své štěstí - ve společném plánování svých schůzek, místa setkání, oblečení. To vše spíše zřídka o přestávkách, spíše v parku či u některé z nich doma. V případě hry *Malování se* (9, [pr-te, 95](#)) dívky v kroužku sledovaly módní trendy v dívčích a ženských časopisech a i soutěžily v tom, která má největší přehled a nejkvalitnější make-up. V případě hry *Obléhání dívek se sušenkami* (7, [kr, 96](#)) se skupinka chlapců pokoušela získat důkaz přízně od skupinky dívek ve formě sušenek, které měly k svačině; někdy však, když nebyli v přesvědčování úspěšní, jim sušenky prostě vytrhli - a hru rozehráli spíše jako variantu hry *Na lekání*. Obdobně tomu bylo v případě hry *Dopisy* (5, [má-ma, 97](#)), při které kroužek chlapců posílal dívkám dopisy, které ony nečetly a vyhazovaly do koše s tím, že celou věc oznamovaly kamarádkám - např. *Zas ten blbej Vondráček. Ten teda nemá šanci*. V případě hry *Telefoničky* (6, [pá-sm, 95](#)) si dívky vedly zvláštní sešity, zdobené ornamenty a citáty, s telefonními čísly chlapců, které byly ochotné zavolat - kvůli domácímu úkolu nebo schůzce. K číslům si pak připojovaly *tajné značky*: černý puntík - téměř opovrženíhodný, volat jen v nejkrajnějším případě; zelený puntík - dobrý kamarád; modrý puntík - dívka je přesvědčená, že ji miluje, ale lásku neopětuje; růžový puntík - potenciálně milovaný; červené srdce - dívkou milovaný. Případně si ještě značily barevnými vlnovkami, zda chlapce znají jen od vidění, jménem, jako spolužáka. Dívky v kroužku tak byly nejen zdrojem telefonních čísel do *sbírek chlapců*, ale též partnerkami v komunikaci o tom, kdo a jaké vůči komu chová milostné city. Někdy nechávaly dívky chlapce, aby do jejich telefoníků nahlédli a dozvěděli se o jejich citech, nebo o tom, že jsou spíše *na starší*.

Pozorovaná byla varianta hry, při které kroužek hráček kombinoval vzájemnou komunikaci s akcí zaměřenou na komunikaci s žáky z jiných tříd. V případě hry *Chození na hajzly* (7, [bí-pe, 00](#)) dívky v kroužcích se zvoněním opouštěly třídu a vydávaly se směrem k toaletám. Častokrát tam však nakonec ani nedošly, když se jim koukáním kolem sebe hlasitým smíchem podařilo upoutat něčí pozornost nebo se zabavit. V případě *Lítání po chodbách* (7, [bí-pe, 00](#)) se hra od předchozí lišila v tom, že dívky nezakrytě *korzovaly* po chodbách v úsilí o navázání komunikace se staršími spolužáky, nebo alespoň spolužačkami, které jim měly kontakt s chlapci zprostředkovat - čemuž se někdy věnovaly tak zaujatě, že se vrátily do své třídy po zvonění. V případě hry *Nakupování v automatu* (7, [bí-pe, 00](#)) procházely dívky o velké přestávce přes celou školu až do vestibulu; kontakt se spolužáky z vyšších ročníků jim pak usnadňovaly vzájemně nabízené limonády, čokolády, tyčinky. V případě hry *Pozorování kluků* (7, [bí-pe, 00](#)) se kroužek dívek již ve třídě po zvonění domluvil, že půjdou *pozorovat kluky*. Pak buď přecházely před zvolenou třídou s nadějí, že dveřmi zahlédnou některého ze svých *oblíbenců*; a pokud uspěly, v záchvatu smíchu rychle popošly dále po chodbě. Nebo na kluky narazili na chodbě a pokud si je zdálky prohlíželi, rychle zamířili za roh chodby a čekaly, zda

za nimi kluci poběží. V případě hry *Lov na devátáky* (6, po-st, 99) kroužek dívek někdy jen postával před svou třídou a devátáky vyhlížel, někdy se za nimi vypravil k jejich třídě; přitom se snažily postupovat *nenápadně* - jedna se schovával za druhou, vzájemně se postrkovaly. Někdy se odvažily hru rozehrát jako závod, při kterém *značkovaly* starší kluky samolepkou - devátáci byli za bod, osmáci za půl bodu. Pozorovaná byla varianta hry, ve které podstatnou roli hrála neverbální forma komunikace, resp. sdílení blízkosti druhého v kruhu hráčů. V případě hry *Polárkový dort* (3, kr-vo, 98) zavedla učitelka pravidlo, dle kterého každý žák, který přinesl pětkrát domácí úkol bez chyby, dostal polárkový dort. Na začátku velké přestávky se pak hráči se lžicemi seřadili do fronty, první na řadě si na lžici nabírali dávku zmrzliny a šli na konec fronty, aby si ji vystáli na další porci. Přitom se různě producovali při korzování po třídě a škádli, nebo se škádli, postrkovali a předbíhali ve frontě nebo po cestě na její konec - takže někteří hru nakonec rozehráli spíše jako variantu hry *Fronta*. V případě hry *Kouření* (7, bí-pe, 00) tři z dívek z výše zmiňované sedmičky někdy přece jen vytvořily kroužek s chlapci z vlastní třídy, a pak si na záchodech ve škole nebo venku společně nabízely cigarety a zakouřili si - a hru tak vlastně rozehráli spíše jako *Provokaci autority*. V případě hry *Zpívání v kroužku* (2, ká-sk, 00) si čtyři až osm dívek vzalo ze skříně ve třídě zpěvníky, posadily se do kroužku, a pak postupně vybíraly píseň, kterou si společně zazpívaly. Pozorovaná byla varianta hry, při které spolu komunikovali většinou jen dva hráči, a to zprostředkovaně - při hodinách tak hru rozehrávali spíše jako variantu hry *Provokace autority*. V případě hry *Databanky* (9, mi-pr, 98) si dva hráči při hodinách či o přestávce posílali elektronická psaníčka. V případě hry *Psaníčka* (9, va-hu, 99) si většinou dvojice při hodině posílala přes ostatní spolužáky nadepsaná a uzavřená psaníčka, s nějakými *drby* nebo návrhem na schůzku; nezářídka doplněnými výzvou - *Hlavně to nedej číst....* Někdy ovšem někteří spolužáci nerespektovali *listovní tajemství* a hru rozehráli jako variantu hry *Na pravdu*. V případě hry *Psaníčka 3* (6, pá-sm, 95) a *Psaníčka* (6, pr-ve, 00) si hráči krom běžné komunikace většinou při hodinách posílali též milostná psaníčka, někdy i se žáky z jiných tříd, někdy třeba doručená tajně a spolužákem v roli Pošťáka - např. do aktovky. Adresátka se pak třeba mohla dočíst: „*Milá Jano, jak jsem si z tebe dělal včera legraci před klukama, tak to bylo asi ode mě blbý. Nezlob se na mě. Nešla bys se mnou dneska do kina? Nevím co dávat, ale třeba něco najdem. Čekám na odpověď, dej jí Honzovi. A holkám nic neříkej jo? Tvůj L.*“ Pozorovaná byla též varianta hry, *Hra s prstovou abecedou* (2, ml-kr, 99), při které se dívky snažily před ostatními dívkami a před chlapci svou komunikaci chránit *tajným kódem*: nejdříve zkoušely před každé slovo ve větě zařadit např. slabiku *ho* - *Hojak hose homáš?*; přišlo jim to však *příliš složité*, a tak přešly ke komunikaci prstovou abecedou. V případě *Hry s hesly* (2, ml-kr, 99) bydlely děti na škole v přírodě ve dvou pokojích, v chlapeckém a dívčím. Večerní promítání pohádek probíhalo střídavě na jednom z pokojů. Některé děti tak vždy musely při promítání na své posteli hostit jednoho či více spolužáků. Přístup na svou postel pak podmiňovaly *znalostí hesla*. Děti používaly jména hrdinů z televizních seriálů či celopobytové hry (*Mauglí, Baghíra, Ká*); běžná slova (*prášek, myš, máma, táta, kombajn*); řady čísel, případně v kombinaci s písmeny (*643233, 007, 007*); oblíbená slovní spojení (*Sezame otevři se; Jak se do lesa volá, tak se z lesa ozývá; Hokej je dobrej*); slovní spojení nesmyslná (*kotěpotěmotě, bamtaratabum, ingemaringemaz*). V případě některých dětí byla znalost jejich hesla jen otázkou paměti; o některé děti však byl takový zájem, že si mohly dovolit své heslo měnit každý den nebo i během dne a sdělovat je jen vybraným druhým. Začátek večerního promítání se však neúnosně protahoval, a tak hru s hesly při této příležitosti učitelky později zakázaly. I vychovatelka se však nechala zatáhnout do hry s hesly pro přístup na jednotlivé pokoje, kterou rozehrávaly děti proti druhému pohlaví během poledního klidu. Někdy pak heslo obyvatel pokoje sdělovali nejen vybraným druhým, ale též formou písemné hádanky ponechané přede dveřmi. Někdy hru rozehráli i chlapci o přestávce ve třídě, když vstup do třídy nebo vydání mléka podmiňovali znalostí hesla či jeho uhádnutím (muselo se jednat o nějakou věc ze třídy). Cíl hry tedy zůstává srovnatelný. Jen výjimečně je totiž hra skutečně rozehrávaná jako varianta hry *Hádanka*. Většinou je utajovaný *kód* sdělovaný jako *privilegované zasvěcení*, zprostředkující členství v *kruhu hráčů* a chránící jej proti *druhým*. Většinou tedy nejde o *luštění* hádanky - hra je spíše rozehrávaná jako varianta hry *Obrana státu*.

Vzorec interakce se týká skupiny hráčů, výjimečně celé třídy, někdy však jen dvojice; většinou stejného pohlaví, nezářídka hrané hráči různého pohlaví vůči sobě. Povaha interakce spočívá v *dotýkání se* druhého v komunikaci, většinou verbální. V celku hry pak rozehrávané v zásadě jako spolupráce; pokud má o takovém paušálním vymezení v daném případě vůbec smysl uvažovat; nebo pokud naopak nepředpokládáme, že každá promluva, pokud není vyžádanou podobou odpovědi, je vlastně vždy výrazem revnivosti vůči oslovenému. Zcela jistě je však hra někdy rozehraná navíc jako závod v této schopnosti (např. *Vyprávění hororů, Malování se*). A zcela jistě je zmíněná spolupráce někdy rozehrávaná k navázání kontaktu s jiným kruhem hráčů a někdy v udržení se v izolaci od něj. Téměř definiční je konkretizace hry s implicitním nebo explicitním sexuálním obsahem.

Motiv hry lze souhrnně označit za dotýkání se druhého v komunikaci - někdy ve funkci prostředku navázání kontaktu kruhu hráčů s jiným kruhem, někdy ve funkci prostředku izolace od něj; rozehrávané jako spolupráce; někdy navíc jako závod v této schopnosti. Většinou jde o konkretizaci dané hry s explicitním či implicitním sexuálním obsahem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 36 případech, a to v 1. - 3. a 5. - 9. ročníku. ([1, kn-ně, 99](#); [2, kr-su, 97](#); [2, ml-kr, 99](#) (3x); [2, ká-sk, 00](#); [3, kr-vo, 98](#); [3, má-za, 98](#); [5, má-má, 97](#); [6, pá-sm, 95](#) (3x); [6, hi-šm, 99](#); [6, po-st, 99](#) (3x); [6, pr-ve, 00](#) (3x); [7, mi, 95](#) (3x); [7, kr, 96](#); [7, bí-pe, 00](#) (5x); [8, ka-ma, 95](#); [9, pr-te, 95](#) (4x); [9, mi-pr, 98](#); [9, va-hu, 99](#); [9, šu, 00](#))

1.2 OČNÍ KONTAKT

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Barvičky* ([4, hr-ši, 98](#)); *Dívání do očí* ([8, šp-ku, 99](#)); *Městečko Palermo* ([2, ml-kr, 99](#)); *Mrkaná* ([8, šp-ku, 99](#)); *Na Kevina* ([8, tá-to, 98](#)); *Na mrkanou* ([2, rů-to, 99](#)); *Na upíra* ([8, tá-to, 98](#)); *Na vraha* ([3, če-no, 95](#)); *Oční kontakt* ([8, bá-rů, 00](#)) a *Zmizík* ([2, fe-ve, 98](#)).

Hřištěm hry je dvojice hráčů, případně jejich *kruh*. Hru děti hrály ve třídě. **Čas** na hru si děti našly většinou o přestávce, výjimečně při vyučování; samotné trvání hry je případně omezené jen počtem hráčů, jinak se hraje do omrzení, jako opakování časově nenáročných kol.

Průběh hry v té nejjednodušší podobě vypadal třeba jen tak, že se, většinou dívka, začala upřeně dívat na někoho ze spolužáků, většinou chlapce. Pokud si toho všiml, pak buď její pohled ignoroval, byl jím však přesto znervózňen; nebo přijal výzvu, a pak se hráči snažili vydržet co nejdéle v dívání se do očí. Kdo první uhnul, prohrával. (*Dívání do očí* - [8, šp-ku, 99](#)) V případě hry *Oční kontakt* ([8, bá-rů, 00](#)) se dívky nejdříve rozdělily do dvojic a pak ve hře uspořádaly výrazovací turnaj. V případě hry *Mrkaná* ([8, šp-ku, 99](#)) seděly dvě dívky tváří v tvář a střídaly se v otvírání a zavírání očí tak, aby si do očí nehleděly.

V komplikovanější podobě hry, *Na Kevina* ([8, tá-to, 98](#)), si dívky i chlapci stoupli do kruhu a zavřeli oči; na pokyn je všichni otevřeli a každý upřel pohled na některého ze spoluhráčů; pokud se dvojice setkala pohledem, zakřičela a vypadla ze hry; načež se hra opakovala. Vítězem se stával hráč, který se za celou hru s nikým pohledem nesetkal. V případě hry *Na upíra* ([8, tá-to, 98](#)) byl do středu kruhu hráčů zvolen jeden, a to do role *Upíra*. Upír vždy vykřikl jméno své oběti, upřel na ni svůj pohled a vrhl se na ni. Oběť se snažila pohledem zachytit pohled někoho v kruhu. Pokud se jí to podařilo a pokud spoluhráč vyslovil její jméno dříve, než se Upír dotkl své oběti - byla zachráněna. Pokud ne, střídala Upíra v roli.

Pravidly určeným **cílem** hry je tedy ne/dívat se druhému do očí.

Pozorovaná byla **varianta** hry, při které nebyl ve hře jen dotyk pohledem z očí do očí, nýbrž i *dotyk* pohledem vůbec. V případě hry *Na vraha* ([3, če-no, 95](#)) seděli chlapci i dívky v kruhu a tajným losováním určili jedno do role *Vraha*. Ten potom v očním kontaktu mrknutím hráče *zabíjel* - zabítý hráč se dále nesměl účastnit hry. Ostatní hráči se snažili Vraha odhalit. Pokud byl Vrah odhalen, musel projít *šikanou Čertovy uličky* ([3, če-no, 95](#)). V případě hry *Městečko Palermo* ([2, ml-kr, 99](#)) si do obdoby hry *Na vraha* hráči zjednodušili základní hru *Mafie*. Rozdíl vůči hře *Na vraha* tedy spočíval především v tom, že lístečky si tajně zvolili více Vrahů, resp. Mafiánů. V případě hry *Na mrkanou* ([2, rů-to, 99](#)) se hráči nejdříve rozestavili do kruhu ve dvojicích. Ve dvojicích si stoupli za sebe; přední si sedl *na bobek*; zadní zůstal stát, dal ruce za záda a díval se přednímu na záda. Jeden z kruhu stojících hráčů, určený jako první *Mrkající*, pak v očním kontaktu s některým ze sedících hráčů dal mrknutím povel, na něž se daný sedící hráč pokusil uskočit z dosahu svého dosavadního, stojícího partnera. Pokud se stojícímu podařilo jej plácnout, musel se vrátit k dosavadnímu partnerovi a zůstat sedět na bobku. Pokud ne, šel k novému partnerovi a stával se stojícím Mrkajícím; bývalý Mrkající se stával jeho *Bobkem*; a bývalý Bobek jen zaplnil místo chybějícího Bobka u okradeného stojícího hráče.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, ve které byl ve hře jen *dotyk pohledem* vůbec. V případě hry *Zmizík* ([2, fe-ve, 98](#)) se Pikač na začátku hry otočil k tabuli a zavřel oči; ostatní se vrhli do svých skrýší; Pikač bez počítání, po krátké chvíli vykřikl „*Zmizík!*“; načež se otočil zpět, otevřel oči a ustrnul v dosažené pozici, v níž už se více nesměl hýbat, ani hlavou. Jeho úkolem pak bylo vykřiknout *adresu* některého ze schovávajících se hráčů. V případě úspěchu Pikače, střídal jej v dalším kole přistižený hráč v roli. Hráči tedy ze hry *Na schovávanou* vynechali rituál zaklínání Pikolya zápas v hádání ve prospěch zápasu v mrštnosti v běhu a

postřehu - uniknout pohleduvs. zachytit pohledem. V případě hry *Barvičky* ([4, hr-ši, 98](#)) si hráči stoupili vedle sebe do řady a jedno z dětí jim na záda přilepilo papírky různých barev. Když byli všichni označováni a dostali pokyn, rozeběhli se po vymezeném prostoru a snažili se zjistit, jakou barvičku má někdo z druhých, aniž by přitom ukázali tu svou. Zápas v mrštnosti v běhu a v postřehu - uniknout pohleduvs. zachytit pohledem - rozehraný zprvu jako jeho orgie, nakonec přece jen mohl skončit zjištěním vítěze, neboť hráč, jehož barvu někdo z druhých odhalil, vypadal ze hry.

Cíl hry je tedy srovnatelný, pokud se za společný jmenovatel přijme ne/dotknout se pohledem; na druhé straně srovnání obou situací jasně ukazuje, jak dotyk pohledem z očí do očí je spíše věcí síly, zatímco dotyk pohledem vůbec, v užším slova smyslu, je spíše věcí mrštnosti, postřehu.

Vzorec interakce se týká dvojice nebo skupiny, třeba i celé třídy; někdy bez ohledu na pohlaví, někdy rozehrávané vůči opačnému pohlaví, výjimečně jen dívkami. Povaha interakce spočívá v *dotýkání se* druhého, a to jen pohledem, případně z očí do očí. Pokud hru rozehrávají jako spolupráci, pak nejen jako prostředek vzájemnosti (pomoc oběti ve hře *Na upíra*; spiklenectví Mrkajícího s cizím Bobkem - za něj je v případě úspěchu Mrkající vytrestán rolí Bobka), nýbrž též jako prostředek ohrožující (*Mrkaná*); až smrtící - v případě fiktivních *úmrť* ve hře *Na vraha* a *Městečko Palermo*. Jako symbolicky ohrožující až smrtící je většinou rozehrávaná buď v podobě zápasu síly vůle ve vzájemném kontaktu z očí do očí (*Dívání do očí*, *Oční kontakt*); případně jako závod rozehraný s pomocí *hry náhody* (*Na Kevina*); nebo jako zápas v mrštnosti pohledu, v postřehu (*Na vraha*, *Městečko Palermo*), případně v kombinaci s mrštností v běhu (*Zmizík*, *Barvičky*) - případně navíc rozehraná jako očistný rituál v kruhu hráčů (*Zmizík*). Případně může být daná hra obratnosti kombinovaná s obratností v mrštnosti pohybu s dotykem na tělo druhého (*Na mrkanou*, *Na upíra*); to vše v celku hry rozehrané jako očistný rituál.

Motiv hry lze souhrnně označit za dotýkání se druhého jen pohledem - ve funkci prostředku vzájemnosti, častěji ve funkci ohrožující až smrtící; rozehrávané jako spolupráce; častěji jako zápas síly vůle ve vzájemném kontaktu z očí do očí, nebo jako zápas v postřehu - případně navíc jako očistný rituál. Případně jde též o závat z transgrese mravních imperativů vůči druhému. Případně jde o konkretizaci hry s explicitním sexuálním obsahem (*Dívání do očí* - [8, šp-ku, 99](#)).

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 10 případech, a to ve 2. - 4. a 8. ročníku. ([2, fe-ve, 98](#); [2, ml-kr, 99](#); [2, rů-to, 99](#); [3, če-no, 95](#); [4, hr-ši, 98](#); [8, tá-to, 98](#) (2x); [8, šp-ku, 99](#) (2x); [8, bá-rů, 00](#))

1.3 NA ROZESMÁVÁNÍ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Hovňušák* ([5, šm-fu, 99](#)); *Já, smutná jeptiška* ([6, kr-ši, 97](#)); *Na rozesmívání* ([6, kr, 00](#)); *O největší ksicht* ([2, ml-kr, 99](#)); *Opičí kousky* ([6, kr, 00](#)); *Pošklebky* ([3, če-no, 95](#)) a *Rozzívání celé třídy* ([2, ml-kr, 99](#)).

Hřiště a čas hry jsou obdobné se hrou *Oční kontakt*; jen s tím, že hru děti hrály nejen ve třídě, ale třeba i venku a častěji při vyučování.

Průběh hry v té nejméně organizované podobě spočívá třeba jen v tom, že chlapec dělá směšné grimasy o přestávce či při hodině tak dlouho, až se rozesměje celá třída - a buď se od něj *opičí kousky* očekávají, jako od *třídního šaška Janíčka*, nebo si tak třeba vyslouží putující oslavný titul *Hovňušák*. Případný obdiv je větší, rozehraje-li hru zároveň jako *Provokaci autority*, tedy při hodině. V organizovanější podobě chlapci a někdy i dívky soutěží v tom, kdo svými *pošklebkami* upoutá pozornost a obdiv co nejpočetnějšího směřujícího se a případně i tleskajícího publika - kdo vyhraje závod o *největší ksicht*, *nejstrašnější pošklebek*. V nejorganizovanější podobě, *Na rozesmívání* ([6, kr, 00](#)), si dvě hráčky sedly o přestávce proti sobě, dívaly se jedna druhé do očí a různými grimasami a zvuky - zakázáno měly mluvit nebo se dotýkat - se snažily jedna druhou rozesmát. Kdo se usmál první, prohrál. V případě hry *Já smutná jeptiška* ([6, kr-ši, 97](#)) dívky stály v kruhu, jedna uprostřed; hráčky v kruhu se snažily tu uprostřed rozesmát; které se to podařilo, střídal *Jeptišku* v roli.

Pravidly určený **cíl** hry je tedy jinak definován pro herce - rozesmát diváka; a jinak pro jeho diváka - ne/nechat se rozesmát.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Rozzívání celé třídy* ([2, ml-kr, 99](#)), rozehrávaná hráči jak při výuce, tak třeba v době volna na škole v přírodě, při níž se vždy jeden z hráčů co nejokázalejším zíváním snažil vyvolat zívání u ostatních; někdy se tak skutečně podařilo vyvolat i řetězovou reakci; někdy údajně někteří zívání jen

předstírali - *švindlovali*. Společným jmenovatelem s cílem základní hry je tedy *emocionální infekce*. **Vzorec interakce** se týká dvojice, nebo i celé třídy; někdy tedy bez ohledu na pohlaví, někdy jen chlapců či dívek. Povaha interakce spočívá v obratnosti herce, vlastně mima, má-li rozesmát svého diváka. Pozorovaní diváci však naznačují, že smích může být nejen potěšením, ale též ohrožujícím výrazem moci druhého nad mými city - srovnatelně s *pohledem* ve hře *Oční kontakt* nebo s *lechtáním* ve hře *Šíkana*. Jako emocionální infekce je hra podobná *znečišťování* v *Psí honičce* či *Mrazíkovi*. Rozehrávají-li hráči hru jen jako spolupráci, je hra spíše jen jednoduchou variantou rozehrávání *fiktivních příběhů a identit, předstírání, mimikry*. Navíc však hráči mohou zdůraznit to, že i předstírání je věcí obratnosti a v této závodit. Nebo mohou hru rozehrát jako zápas, ve kterém jsou si protivníci mímí i diváky zároveň (*Na rozesmívání*); nebo jako šikanování diváka (Jeptišky) kruhem mímů - a pak jako očištný rituál střídání oběti úspěšným šikanujícím.

Motiv hry lze souhrnně označit za emocionální nákazu druhého - ve funkci jeho potěšení nebo ohrožující moci nad jeho city; rozehrávané jako spolupráce mezi hercem a divákem, případně navíc jako závod mezi herci; nebo jako zápas mezi hercem a divákem, případně jako šíkana diváka a rituální očista kruhu hráčů.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 7 případech, a to ve 2. - 3. a 5. - 6. ročníku. ([2, ml-kr, 99](#) (2x); [3, če-no, 95](#); [5, šm-fu, 99](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, kr, 00](#) (2x))

1.4 NA LEKÁNÍ

V naší sbírce byla hra pozorovaná jednak v podobě více méně bezprostřední, a to pod **názvem**: *Dýchaná* ([6, he-ho, 97](#)); *Fanfán Tulipán* ([5, šm-fu, 99](#)); *Fastum gel* ([6, kr, 00](#)); *Flaška s vodou* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Házení houbou 2* ([6, kl, 99](#)); *Hra s novinovou rourou* ([5, ho-he, 99](#)); *Křída* ([6, he-ho, 97](#)); *Lepení menstruačních vložek* ([8, ka-ma, 95](#)); *Maňásek* ([3, kr-vo, 98](#)); *Mláčení po hlavách* ([9, mi-pr, 98](#)); *Na lekání* ([6, kr-ši, 97](#)); *Na psy* ([4, br-še, 98](#)); *Na šukanou* ([6, kr-ši, 97](#)); *Narkóza* ([6, he-ho, 97](#)); *Naschvály* ([6, po-st, 99](#)); *Podseknutí a přísouvání židle* ([8, šp-ku, 99](#)); *Posílání křečka* ([3, če-no, 95](#)); *Povodeň* ([6, hi-šm, 99](#)); *Praskání krabiček* ([8, ka-ma, 95](#)); *Provokování kluků (šťouchání pravítkem, kopání do židlí apod.)* ([7, kr, 96](#)); *Sto a jedna kapka* ([6, kr-ši, 97](#)); *Strkaná* ([2, če-ši, 95](#)); *Tanec* ([3, kr-vo, 98](#)); *Tatranka* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *To je ale nadělení* ([4, ně-ši, 97](#)); *Vytahování gum z křesla* ([6, he-ho, 97](#)) a *Zmrzlina* ([3, kr-vo, 98](#)). Jednak v podobě zprostředkované *kradením věcí*, a to pod **názvem**: *Boj o kalkulačtor* ([7, bí-pe, 00](#)); *Boty* ([5, no-pt, 95](#)); *Divadlo* ([1, kn-ně, 99](#)); *Házení předmětů z okna* ([8, li-na, 97](#)); *Hledej, nebo bude průšvih* ([3, va-vi, 99](#)); *Chaos v šatně* ([9, va-hu, 99](#)); *Kradení svačin* ([8, ka-ma, 95](#)); *Kradení věcí* ([6, kr, 00](#)); *Krádež svačin* ([8, li-na, 97](#)); *Lekaná* ([6, he-ho, 97](#)); *Miss bufeták* ([6, kr-ši, 97](#)); *Na komunismus* ([6, hy-je, 98](#)); *Odpadkový koš - Bufeták* ([9, mi-pr, 98](#)); *Parapet* ([9, mi-pr, 98](#)); *Prodávání penálů* ([6, hi-šm, 99](#)); *Schovávání bot* ([8, bá-rů, 00](#)); *Schovávání brýlí* ([8, ka-ma, 95](#)); *Schovávání penálů* ([8, šp-ku, 99](#)); *Schovávání věcí, vyměňování cizích věcí* ([7, kr, 96](#)); *Stahování gumiček* ([8, šp-ku, 99](#)); *Stafeta* ([6, pr-ve, 00](#)) a *Větrání tašky* ([8, šp-ku, 99](#)).

Hřištěm hry je prostor zabíraný hráči setrvávajícími ve hře; většinou ve třídě, vlastně však kdekoli; zvláště při kradení věcí se hra často odehrává i v ostatních prostorách ve školní budově, zvláště v šatnách; ale i mimo ni, byť zřídka. **Čas** pro hru si děti najdou většinou o přestávce, někdy i v hodinách výuky; pozorovaná byla hra i na škole v přírodě. Samotná hra, v její bezprostřední podobě, je z definice otázkou okamžiku a ani její opakování většinou netrvá dlouho - buďto kvůli tomu, že iniciujícím hráčům začnou jejich oběti dávat na vědomí opovržení, nebo že se hra zvrtné v jiný druh hry, nejčastěji v *Zápas*. V ten či v jiný druh hry se může hra zvrtnout i v případě kradení věcí. V této podobě však zase z definice trvá hra déle přípravou situace, ve které má oběť zjistit, že je okradená; a pak vlastně i případným *hledáním* ukradené věci oběti, které navazuje na její úlek poté, co zjistí, že jí něco chybí. Ačkoli téměř v polovině pozorovaných případů bezprostřední podoby hry hráči nějaké ty **pomůcky** používali, nejsou z definice hry nutné, fungovaly spíše jen jako doplňující vtipné zprostředkování tělesného dotyku těla na tělo. V případě kradení věcí je „pomůcka“ nezbytná z definice hry. Oběti pak byly okrádané o bačkory, batohy, boty, brýle, bundy, části oděvů, gumičky do vlasů, kalkulačky, penály, sešity, svačiny, školní tašky či učebnice. V případě bezprostřední podoby hry z její definice, resp. z jejího pravidly určeného **cíle** - vylekat druhého -

vyplývá, jak již bylo naznačeno, nejen to, že její **průběh** je otázkou okamžiku, ale též to, že bývá různě obměňován. Kupodivu vyjímecně byly pozorované případy, kdy dupnutí na prázdnou krabičku od mléka či džusů působilo rány, která lekaly i více nic netušících spolužáků najednou. V nejjednodušší podobě často pozorované verze hry hráč v nečekané chvíli jen na někoho sáhne, plácne jej, nebo do něj strčí. Oblíbenou podobou lekání je udeřit někoho zezadu přes hlavu srolovanými novinami, učebnicí, atlasem nebo třeba tatrancou, která navíc vyloudí křupavý zvuk. Pozorovány byly případy, kdy hráči oběti znenadání dýchli do obličeje poté, co snědli něco *opravdu smradlavého*, nebo jí do obličeje strčili *ochozenou* bačkoru, nebo jí do uší zakřičeli, např. *Fanfán Tulipán*. Pozorovány byly případy, kdy nereagovat či reagovat odvetou bylo zvláště obtížné - když hráč při hodině výuky spolužákovi, který sedí před ním v lavici, židli buďto podtrhne dozadu, nebo jej i s židlí natlačí dopředu na lavici. Nebo případy, které by vlastně mohly vyprovokovat spíše *Střílenou*, *Stříkanou* či *Houbovanou*, než *Zápas* - pokud by nezůstalo jen u lekání. V prvním šlo o hračku ve tvaru kornoutu se zmrzlinou z molitanového míčku, kterou mohl hráč odpálit naivní oběti do obličeje; ve druhém šlo o to připlížit se k oběti zezadu a potom jí za krk šplíchnout vodu z láhve; ve třetím šlo o co největší ránu co nejmokřejší houbou do tabule, u které se zrovna nacházelo co největší množství nic netušících spolužáků. Pozorovány byly i případy, kdy lekání oběti bylo komplikované hereckými výstupy: dívka se rozběhne mezi spolužáky a při zvolání *"To je ale nadělení, spráskla ruce babička!"* spráskne do dlaní hlavu nic netušícího chlapce; jeden či více párů dívek krouží po třídě tanečním krokem a příležitostně vrážejí do chlapců zabraných do hry; dva chlapci napodobují chování psů, ležou po čtyřech, vrčí, štěkají a příležitostně zaútočí na některého spolužáka; chlapec si nasadí na ruku maňásků čerta, se kterým pak někomu začne běhat po zádech nebo někoho trkne, a to s patřičnými čertovskými pokřiky. Pozorována byla i obřadná až ritualizovaná **varianta** hry, *Posílání křečka* ([3, če-no, 95](#)), vlastně možná spíše spadající mezi podoby hry *Síkana*, a to z titulu role, nikoli přesily, při které jsou záda lekaného *dopisním papírem*, na něj lekař píše *dopis babičce* za doprovodu říkanky: *Ahoj babičko tečka. Posílám ti křečka tečka. Křeček škrábe, kouše, tahá za vlasy, kope.... tečka. Ahoj babičko tečka. Nakonec dopis zalepíme a hodíme do schránky.* - přičemž je využita každá z nabízejících se příležitostí k dloubání, škrábání, štípání či tahání za lekaného. Pozorovaná byla rovněž podoba hry, která byla zároveň neméně záluďná a prohnána jako *kradení věcí*, rovněž zprostředkovaná, a to nějakou *pastí*, zároveň však rovněž lekařící útokem „na tělo“. V případě hry *Křída* ([6, he-ho, 97](#)) několik hráčů na stupínku rozdrtilo a namočilo křidu, načež si užívali to, když nějaká oběť na takto připravené léčce uklouzla či spadla. V případě *Vytahování gum z křesla* ([6, he-ho, 97](#)) vytahovali hráči z křesel na chodbě gumové výztuže, a pak sledovali, kdo a jak se do jejich pasti propadne. V případě hry *Povodeň* ([6, hi-šm, 99](#)) hráči nenápadně polévali spolužákům židle vodou, a pak si i s případným publikem užívali reakce oběti. V případě hry *Lepení menstruačních vložek* ([8, ka-ma, 95](#)) kluci brali holkám s tašek menstruační vložky a namočené ve vodě, prý i v inkoustě, je lepili na horní rám dveří do třídy tak, aby spadly na vstupující oběť. Jednou se jim údajně povedlo i to, že dvě žákyňe takto znečištěné inkoustem se musely jít domů převléknout, aby mohly jít se třídou do divadla. V případě hry *Fastum gel* ([6, kr, 00](#)) se dva spolužáci v lavici lekali tím, že jeden druhému při hodině tajně slepil listy v sešitě. I v tomto případě se hra *podepsáním se na druhém* blíží variantě hry *Čmáraná*, a to i když není rozehraná do bezprostředních odvetných reakcí. V jedné pozorované šesté třídě počítali mezi *naschvály* krom schovávání penálů či žákovských knížek též to, když někdo někomu nastavil nohu, nebo dal na židli mokrou houbu či připínaček - a v provádění naschválů spolu údajně i soutěžili. V případě hry *Sto a jedna kapka* ([6, kr-ši, 97](#)) hráči oběť do pasti lákali verbálně. Pokud na otázku *„Chceš hru o sto kapkách?“* odpověděl tázaný „Ano.“, hráč začal na oběť prskat. V případě *kradení věcí*, více záluďné a prohnané podoby hry, je průběh první fáze hry, okradení oběti, vlastně dost jednotný; i když jsou kradené nejrozumnější věci. Krádež vždy probíhá bez vědomí okradeného, nikoli bezprostředním násilím. Jen vyjímecně pak bylo pozorováno, že by *zloděj* ukradl něco z těla oběti - jako např. chlapec, který někdy dívkám jen *cuchal vlasy* a někdy jim přitom kradl gumičky do vlasů. Někdy však, když je oběť na blízku a zloděj jí věc tak říkajíc ukradne pod nosem, což oběť vzápětí zjistí, musí s kradenou věcí nejdříve prchat a do druhé fáze může hra přejít jen pokud jej oběť *nechytí*. Hra se tak může taky zvrtnout v *honičku*, resp. *chytání honěného*, včetně třeba využívání jeho *ochrany* obdobou tzv. *domečku* v podobě útěku do blízkosti dozoru na chodbě, před kterým si okradená oběť nedovolí využít násilí k tomu, aby si ukradenou věc od zloděje vynutila. Obměny průběhu hry se tedy týkají především její druhé fáze, ve které může dojít k druhému úleku oběti. Různé podoby totiž může mít to, jak zloděj s ukradenou věcí naloží. Zloděj může ukradenou věc použít prakticky. Oběť pak sice moc nevyleká, když zjistí, že při hodině matematiky či fyziky nejen nemůže najít svou kalkulačku, nýbrž, že ji zrovna používá spolužák v lavici. K většímu úleku však může vést, když oběť zjistí, že zloděj konzumuje její svačinu. Většinou zloděj ukradenou věc někam schová; a pak třeba i sám oběť upozorní na to, že je okradena - třeba tak, že si od ní danou věc chce půjčit. Samotné *hledání* ukradené věci obětí, resp. *hádání* místa, kam byla skryta jeho

pohledu, je jen epizodní svízeli vyplývající z narušeného pouta k ukradené věci; užívat si ji však může spolu se zlodějem i publikum, když např. na dotazy oběti hledající pomůcku nezbytnou pro následující hodinu opakují všichni jen „Hledej, nebo bude průšvih!“ K druhému úleku však může vést, když oběť zjistí, jak bude obnovení tohoto pouta komplikované: že ukradená školní pomůcka leží zcela mimo její dosah, a to při vyučování; nebo, i když zrovna neprobíhá výuka, že ukradená věc leží na samotném okraji okenního parapetu a hrozí že každou chvíli spadne; nebo je zavěšena na nedosažitelné kličce u horního okna, nebo na reproduktoru školního rozhlasu; nebo je vhozena do odpadkového koše a za to, že si např. svou svačinu musí vytáhnout z odpadků, navíc ještě získá titul *Buřák*; nebo, že ukradená věc dívky je schovaná na chlapeckých záchodech. Pozorované však byly i případy, kdy zloděj poté, co oběti něco ukradl, nic neschovával, spíše na sebe oběť upozornil, pokud si jej sama nevšimla, s kradenou věcí utekl k oknu, a pak oběť lekal tím, že hrozil věc vyhodit z okna, nebo že věc skutečně z okna vyhodil. Pozorovaná byla i **varianta** hry, *Divadlo* (1, kn-ně, 99), při které chlapec vzal dívce plyšovou hračku, kterou si přinesla z domova, a pak zvířátko *zlobil* - jen mimikou a gesty. Dívka se v náznaku snažila hračku získat zpět, její pokusy však byly neúspěšné. Rozehráváním fiktivního násilí vůči plyšovému zvířátku dívky tak hra z jednorázového lekání přecházela spíše ve variantu hry *Šíkana* prostřednictvím zástupného objektu. V případě hry *Chaos v šatně* (9, va-hu, 99) svízel vyplývající z narušeného pouta k ukradené věci skupina hráčů komplikovala tím, že to, co jednomu ukradli, schovali jinému třeba do kapsy u kabátu, nebo svazovali boty tkaničkami; větší množství obětí, v uzavřeném a těsném prostoru šatny, pak nejen že nenalezlo své věci na svém místě, nýbrž k obnovení pouta se svými věcmi je nejdříve museli odpoutat od někoho druhého.

Vzorec interakce v bezprostřední podobě hry se většinou týká jen dvojice, útočníka a jeho oběti, a to bez ohledu na pohlaví; v případě *Provokování kluků* (*šťouchání pravítkem, kopání do židlí apod.*) však byla hra údajně hrána jen dívkami vůči chlapcům. Povaha interakce je vlastně charakteristická interakcí „na tělo“, někdy dokonce „tělo na tělo“ nebo alespoň „na blízko“. Přičemž definiční charakteristikou této podoby hry je právě ono „na tělo“. I když si lze představit, jak se k vylekání jedince spojí celá třída; již pozorované případy, kdy více hráčů někdy přidrželo oběť, aby jí mohli bačkoru držet u nosu delší dobu, lze považovat spíše za to, že se *Narkóza* zvrtila v *šikanování*. Naopak si lze představit, jak jedinec sám vyleká celou třídu, a to „na dálku“, např. všem známým bouchnutím papírového pytlíku nebo petardy - a hra se tak v jinou nezmění; jako v případě *Praskání krabiček*. A dále, i když i lekání lze rozehrát jako soutěž; např. když si skupina chlapců taky někdy počítala body za úspěšně vylekané oběti při *Tatrance*. A i když je lekání potenciálně přítomné vždy, když na sebe hráči útočí; zvláště jako *zákeřný* útok, a pak taky jako *provokace* vyzývající k účasti ve hře - např. zvláště ve hrách, v nichž se útočník do oběti střeluje nějakým objektem. Nelze si představit, že by se lekání „na tělo“ samo o sobě rozehrало jako koloběh předávání role útočníka nebo skutečně rozvířilo v jeho orgie; byť blízko k tomu má např. *Strkaná* dětí čekajících v houfu např. na příchod učitelky. Oběť nemůže útočníka tímtež aktem vylekat v odvetu ihned a bezprostředně a ani oběť nelze vylekat ihned a bezprostředně opakovaně; jak dokazuje *Posílání křečka* s epizodami pohého vyprávění či laskavého *psaní* mezi *psaním* lekajícím. Pozorováno však bylo, že hráči spolu závodili v počtu obětí; případně, že hru rozehráli jako zápas v ostražitosti, když se pokoušeli o odvetu v delším časovém horizontu. Nabízející se volba **strategie** oběti i útočníka se tak týká jen toho, nakolik jsou ochotni nechat lekání přerůst v *provokaci* k jiné hře nebo vážnému konfliktu.

V případě zprostředkované podoby hry, kdy násilí je na oběti páčáno prostřednictvím objektu, jeho hodnoty a pouta k oběti, lze ve hře také pozorovat chlapce i dívky, a to jak v roli útočníků, tak obětí; snad jen že chlapci jsou častěji iniciátoři hry - *zloději*; a že v jedné osmé třídě si prý chlapci dokonce troufli schovávat brýle i učitelům. V této podobě hry se častěji stává, že útočník má spoluhráče, komplice; i když i v tomto případě se tak hra zvrstává spíše v *šikanování*; zvláště ve hru *Na třetího* nebo ve variantu *Hledání pokladu*. Pozorováno bylo nejen to, jak se spolužáci spíše než publikem stávali spoluhráči zloděje, když si s ním užívali dočasnou nevědomost okradené oběti, její hledání ukradené věci a její úleky. Pozorováno bylo i to, jak se spolužáci ochotně zapojili do hry, když při hodině pomáhali zloději nenápadně poslat ukradenou věc až do odpadkového koše. I v této podobě hry si lze představit, jak činorodý zloděj okrade třeba i všechny spolužáky ve třídě. Pozorovaný však byl jen případ hry *Šafeta*, kdy jeden hráč ukradl např. penál a položil jej na něčí cizí lavici; načež se někdo další přidal do hry, cizí penál nechal na místě a penál vlastníka lavice přenesl někam jinam; několik zlodějů si pak mohlo užívat to, jak na začátku hodiny množství obětí zjistí, že nemá vlastní školní pomůcku, hledá, kam se ta jejich ztratila, a usiluje o to, aby jim tu jejich spolužáci poslali. Ani u lekání prostřednictvím kradení věcí si nelze představit, že by se samo o sobě rozehrало jako koloběh předávání role útočníka. Lze jej však skutečně rozvířit v jeho orgie: v případě *Větrání tašky* a *Házení předmětů z okna* docházelo k tomu, že z okna vyletěla nejen nějaká věc oběti, ale následně, v odvetě, i původního zloděje, a pak třeba i někoho jiného, takže pak nakonec bylo stěží rozeznatelné, kdo

je zloděj a kdo okradený. Obdobně tomu bylo při *Prodávání penálů*, kdy se ke zloději, který s ukradenou věcí odběhl do bezpečné vzdálenosti od oběti a začal ji ostentativně nabízet k prodeji, přidružovali další zloději, a to třeba i původně okradení, kteří v odvetu nabízeli něco z majetku jiných zlodějů, nyní rovněž okradených. I v této podobě hry byly pozorované pokusy o její rozehrání jako závod. Ve hře *Na komunismus* skupina šestáků zkoušela soutěžit v tom, kdo za přestávku nanosí na záchod více ukradených věcí; většinou pak ale nakonec nebyli schopni zjistit, co kdo donesl a kdo tedy vyhrál. Ve hře *Boty* skupina pátáků soutěžila na škole v přírodě v tom, komu se podaří přenést více párů bot z jedné šatny do druhé; a dokonce nejméně úspěšného hráče pak trestala nějakým úkolem - jako např. přinést ostatním na pokoj svačinu. **Sporným momentem** je pak samozřejmě, když věc vyhozenou z okna nelze najít, nebo když se poškodí, na jedné straně; na druhé straně zas případy, kdy oběť žaluje.

Motiv hry je závat' z transgrese mravních imperativů vůči spolužákům; případně může jít o konkretizaci tohoto zážitku s explicitním sexuálním obsahem. Pozorované případy, kdy lekání obětí bylo komplikované hereckými výstupy, jsou pak spíše příležitostí k rozehrání neočekávaného, a tudíž lekajícího jednání herce v "hrané roli", než komplementárním rozhráváním fiktivních identifikací a příběhů.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 49 případech, a to v 1. - 9. ročníku. ([1, kn-ně, 99](#); [2, če-ši, 95](#); [3, če-no, 95](#); [3, kr-vo, 98](#) (3x); [3, va-vi, 99](#); [4, ně-ši, 97](#); [4, br-še, 98](#); [5, no-pt, 95](#); [5, ho-he, 99](#); [5, šm-fu, 99](#); [6, he-ho, 97](#) (5x); [6, kr-ši, 97](#) (4x); [6, hy-je, 98](#); [6, hi-šm, 99](#) (2x); [6, kl, 99](#); [6, po-st, 99](#); [6, kr, 00](#) (2x); [6, pr-ve, 00](#); [7, kr, 96](#) (2x); [7, bí-pe, 00](#); [8, ka-ma, 95](#) (4x); [8, li-na, 97](#) (2x); [8, do-ko-pu, 98](#) (2x); [8, šp-ku, 99](#) (4x); [8, bá-rů, 00](#); [9, mi-pr, 98](#) (3x); [9, va-hu, 99](#))

1.5 OŠAHÁVAČKA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Cuchání vlasů* ([8, šp-ku, 99](#)); *Dloubání mikrotužkou* ([8, ka-ma, 95](#)); *Francouzský způsob (líbání)* ([7, kr, 96](#)); *Hra o nejlepší tělo - „osahávaná“* ([9, va-hu, 99](#)); *Kluci jdou* ([5, no-pt, 95](#)); *Ošahávačka* ([9, mi-pr, 98](#)); *Otevírání holčičích šaten o Tv* ([7, kr, 96](#)); *Plácání po zadku* ([7, kr, 96](#)); *Prádlo* ([8, bá-rů, 00](#)); *Převlékání děvčat před hodinou tělocviku* ([2, če-ši, 95](#)); *Slepá bába* ([9, mi-pr, 98](#)); *Sukně* ([9, mi-pr, 98](#)); *Svlékaná* ([5, bí-do, 95](#)); *Svlékání* ([2, ml-kr, 99](#)); *Svlíkaní* ([6, hi-šm, 99](#)); *Šahaná (Šahačka)* ([7, ch-sa, 97](#)); *Tip na spodní prádlo* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Vytahování spodního prádla* ([8, šp-ku, 99](#)); *Zrcátka* ([7, kr, 96](#); [9, mi-pr, 98](#)) a *Zvedání sukní* ([2, fe-ve, 98](#); [7, kr, 96](#)).

Hřiště a čas hry je podobný hře *Na lekání*; snad jen s tím, že ke hře lákají spíše než šatny školní ty pro tělocvik a že hra byla pozorovaná při hodině výuky jen zcela výjimečně; a dále, že trvání samotné hry může být obdobné jak s bezprostřední, tak se zprostředkovanou podobou *lekání*; a to vzhledem k tomu, že v této hře nejde ani tak o případný první úlek z tělesného dotyku, jako o úlek oběti z toho, že by mohla být podezřívána, že si provokaci *nechá líbit* - takže bezprostřední opakování hry je mnohem schůdnější.

Průběh hry je rovněž jednak rozhráváný v podobě bezprostředně „na tělo“, odpovídající doslovně zvolenému názvu. Např. když si 8 - 10 kluků při *Šahané (Šahačce)* rozdělí holky a pak se jim snaží ve třídě či na chodbě sáhnout na prsa; přičemž „*Double je, když se šáhne na obě.*“ Na což holky reagují tím, že klukům vlepí facku, nebo se jim brání, případně před nimi utíkají - to vše s náležitým rozhořčením: „*My bysme jim nejradši rozbily huby!*“ Nebo, když kluci při *Ošahávačce* přiskočí k holce a dotknou se jí na některém z intimních míst nebo jí rozepnou podprsenku; na což holky reagují tím, že jim dotek oplátí. Nebo, když kluci při *Hře o nejlepší tělo - osahávané* nejdříve spolu hodnotí *kvalitu těla* jednotlivých holek a vítězku pak podrobují *zkušebnímu testu*, a to individuálně např. plácáním přes zadní část těla, nebo ji ve skupině odchytil a snaží se jí dotknout na intimních místech - čímž hra přechází v *Šikanu*; na což holky někdy reagují tím, že postižené přispěchají na pomoc - a hra přechází ve hru *Na praní* či *rvačku*. Nebo, když se kluci na holky domluví a pak závodí v počtu úspěšných pokusů při *Plácání po zadku*. Nebo, když druháci při *Zvedání sukní* dívky také objímají a dávají jim pusy; tedy když se jim je podaří chytit. Nebo, když se kluci při *Francouzském způsobu (líbání)* každý sám snaží nějakou dívku chytit a políbit, a potom si říkají, koho a jak se jim podařilo líbat. Za subtilnější verzi dané podoby hry by šlo označit to, když chlapec při *Cuchání vlasů* přistoupí k dívce a prsty jí rozcuchá účes; za brutálnější, když kluci holky *práskají* ramínky podprsenky, nebo jim povytáhnou z kalhot vyčuhující kalhotky tak, že je mají pak nepříjemně *vtažené do zadnice* (čehož se údajně dopouštějí i při hodině; a údajně to někdy dělají i holky holkám), nebo když kluci

holky *dloubají mikrotužkou*.

Jednak je průběh hry rozehráván v podobě, dalo by se říct přechodné, ve které dotyk „na tělo“ slouží *obnažení intimních míst dotyku pohledem*. Asi nejčastěji kluci holkám zvedají sukně nebo trička; někdy v tom spolu i závodí. Pozorované však byly i případy, kdy holky stahovaly kalhoty klukům; zvláště, když nosili *kratásky na gumu* ([6, hi-šm, 99](#)). A pozorovaný byl i případ, kdy oběť, většinou holky, ale údajně i kluci, byla nalákána do vhodné polohy k tomu, aby se ji útočník pokusil svléci, *základnou* prosbou: *Mohla by si mi podat tu knížku, co je nahoře na skříni? Prosím tě, podej mi tužku, zapadla mi mezi tašky! Podívej se, prosím tě, do tašky, jestli tam nemáš ten sešit!* ([5, bí-do, 95](#))

A jednak je průběh hry rozehráván jen jako *dotyk pohledem* - klasicky, když si kluci k noze připevní zrcátko, a pak se s jeho pomocí nenápadně snaží dívat holkám pod sukně. Nebo, když při *Tipu na spodní prádlo* skupina kluků nejdříve sepsala na papír své tipy na spodní prádlo vybraných holek, pak zjišťovala skutečný stav, např. tak, že kluk v blízkosti holky upadnul, aby jí mohl nahlédnout pod sukně, načež závodili v tom, kdo tipoval co nejpresněji. Nebo, když při *Otevírání holčičích šaten o Tv* kluci jeden po druhém vbíhají k převlékajícím se dívkám, aby jim sebrali nějaký kus oblečení, pro který si pak dívky musí přijít; a navíc ještě závodí v počtu ukořistěných trofejí.

Pravidly určeným **cílem** hry je vylekat druhého *dotykem* se sexuálním obsahem.

Pozorovaná byla i **varianta** hry, *Svlékání* ([2, ml-kr, 99](#)), analogizovatelná spíše s exhibicionismem, než se znásilněním či voyeurismem. Kluci na škole v přírodě se večer před sprchováním vysvlékli do naha, a pak běhali před dveřmi holčičích pokojů, dokud některá nevyšla; zároveň však být zahlednut úplně nahý je předmětem výsměchu ze strany ostatních kluků a poznámek o trapnosti a žalování ze strany holek. Cíl hry zůstává stejný.

Pozorovaná byla varianta hry jakoby k předchozí inverzní a ritualizovaná. V případě *Kluci jdou* ([5, no-pt, 95](#)) kdo z kluků při procházce neučinil zadost pravidlu hry, byl ještě dlouho předmětem posměchu spoluhráčů. A v čem? „*No, to prostě, když jdeš, tak nesmíš projít okolo holky nebo vona okolo tebe, aniž bys neměl zakrytý koule rukama.*“ Nebo, když dívky při *Převlékání děvčat před hodinou tělocviku* ([2, če-ši, 95](#)) v předsíni před třídou, kterou chlapci převlékající se ve třídě procházeli jen výjimečně a o dění kolem se vůbec nezajímali, se tak důkladně jistily před tím, aby je *kluci neviděli*, že z činnosti vytvořily *úplný balet*: *Dívka si svlékla kalhoty a začala si přes spodní kalhotky oblékat cvičební dres, jednoduchý trikot. Oblékla si ho pod tričko natolik, že překryla prsa, pak tričko svlékla a dres nahoře dooblékla. Na závěr si z pod dresu svlékla kalhotky, nejdříve jednu nohavičku, pak si kalhotky podvlékla pod dresem a svlékla je i z druhé nohy. Svým způsobem tedy, pokud chápeme dotyk se sexuálním obsahem jako aktualizovaný in absentia, zůstává i v této variantě hry cíl stejný.*

Pozorovaná byla i varianta hry, *Slepá bába* ([9, mi-pr, 98](#)), rozehrávaná jako orgie, při kterých se osahávající mohl vylekat i více než osahávaný; když asi sedmičlenná skupinka chlapců a dívek chodila hrát na *Slepou bábu* do místnosti před třídou, bez oken, o rozměrech 3 x 2 metry, a když nepoužívali šátek, nýbrž prostě zhasli.

Vzorec interakce se bezprostředně týká dvojice, jen výjimečně nesestávající z chlapce a dívky; a to i když je hra rozehrávaná více hráči paralelně či postupně. To, že se oběť leká především toho, že by mohla být podezřívána, že si *dotyk* se sexuálním obsahem *nechá líbit*, dělá z *publika* vlastně spoluhráče. Útočníci se pak mohou sdružovat, aniž by se hra zvrtila v *Sikanu*, a to když se *hecují* závoděním v množství úspěšně *vylekaných* obětí. V převážné většině jsou oběťmi dívky, pozorované však byly i případy, kdy dívky byly útočníky a chlapci obětí.

Motiv hry je závrat' z transgrese mravních imperativů vůči spolužákům - konkrétně vůči zákazu dotyku se sexuálním obsahem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 22 případech, a to ve 2. a 5. - 9. ročníku. ([2, če-ši, 95](#); [2, fe-ve, 98](#); [2, ml-kr, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [5, no-pt, 95](#); [6, hi-šm, 99](#); [7, kr, 96](#) (5x); [7, ch-sa, 97](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [8, šp-ku, 99](#) (2x); [8, bá-rů, 00](#); [9, mi-pr, 98](#) (4x); [9, va-hu, 99](#))

1.6 NA BLBEČKA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Cedulky* ([5, bí-do, 95](#)); *Čáraná* ([6, hy-je, 98](#)); *Drobení křídý* ([6, kr, 00](#)); *Chytáky* ([6, kl, 99](#)); *Na blbečka* ([6, hi-šm, 99](#)); *Na lásku* ([1, kn-ně, 99](#)); *Papírky na záda* ([6, kr-ši, 97](#)); *Parohy* ([3, má-za, 98](#)); *Psaníčka 2* ([6, pá-sm, 95](#)); *Svatoušek* ([3, má-za, 98](#)); *Test*

pro blondýnky (6, kl, 99); VLN (2, ká-sk, 00) a Zajíček (1, pi-ze, 00).

Hřiště a čas hry je podobný hře *Na lekání* či *Ošahávačka*. V záludnější podobě hry jsou nejoblíbenější **pomůckou** papírové cedulky, nejlépe samolepící, použít však může být i obyčejný papír a lepící páska.

Průběh hry, v té nezáludné podobě, spočíval v otevřené snaze *dotknout* se oběti posunkem či nadávkami; jako ve hře *Vydeptání učitele nebo osmých tříd*, která však i výběrem starších žáků jako oběti zůstává podobou *Provokace autority*. V případě hry *Na lásku* (1, kn-ně, 99) někdo jen o přestávce předstoupil před třídu nebo před skupinku spolužáků na chodbě a vykřikl, že se dva spolužáci *milují*; za což si nezdědka vysloužil honičku a trest od jednoho či obou nařčených. V případě hry VLN (2, ká-sk, 00) o volné hodině, když ostatní děti šly malovat keramické hrníčky, zůstali ve třídě tři chlapci a jedna dívka. Dva chlapci pak třetímu poslali dopis, ve kterém se psalo formou $X + Y = VLN$ (zřejmě *Velká Láska Navždy*), že je do dívky zamilovaný. Chlapec jim to oplatil, načež si po zbytek hodiny vymýšleli různé lidi a věci, do kterých by ti druzí mohli být zamilovaní. Po každém dopise následovalo pobouření adresátů a krátká honička osočujících autorů, která však byla vždy brzy ukončena, aby mohli psát další dopisy. Hra skončila až příchodem ostatních dětí do třídy. V případě hry *Čáraná* (6, hy-je, 98) snaha *dotknout* se protihráčů nějakým hanlivým výrokiem napsaným na tabuli byla rozehrávaná do orgiastické podoby; když skupinka dívek a chlapců o polední přestávce na tabuli zároveň hanila své sousedy a mazala urážky své osoby; a případně jedinci sáhli k tělesné odvetě a honičce po třídě.

V poněkud záludnější podobě, v případě hry *Psanička 2* (6, pá-sm, 95), skupinka chlapců či dívek posílala posílala po třídě *anonymy* - pomlouvačná psanička třeba o tom, že *Šebestovi smrdí z pusy, protože žere papír!* nebo s dohady o milostných dobrodružstvích některého ze spolužáků.

V ještě záludnější podobě si jeden (či více hráčů) nejdříve připravil cedulku s nějakým hanlivým výrokiem: např. *Jsem blbeček*. nebo *Kopni mě!* - kterou pak přilepil vybrané oběti na záda. Takto stigmatizovaná oběť bavila hráče, vlastně publikum, do té doby, než se sama dovědla a cedulky se zbavila, nebo než ji někdo ze spolužáků neupozornil. (*Na blbečka* - 6, hi-šm, 99; *Papírky na záda* - 6, kr-ši, 97) Ke stigmatizaci oběti se však používalo třeba i jen to, že oběti hráč nenápadně držel nad hlavou *parohy* (vztyčený ukazovák a malíček), nebo *zajíčka* (vztyčený ukazovák a prostředník); nebo, že oběť nenápadně *znečistil* zároveň i doslova - třeba rozdrčenou křídou nebo papírky do vlasů.

Pravidly určeným **cílem** hry je *dotknout* se druhého - tedy v symbolické rovině a hanlivým způsobem. Pozorována byla též jakoby komplikovanější **varianta** hry. V případě hry *Cedulky* (5, bí-do, 95), rozehrávané výhradně chlapci vůči dívkám, si skupina chlapců užívala už společnou přípravu cedulek. A to když vymýšleli hanlivé výroky, které se týkaly nejen inteligence (*Jsem blbá.*), ale též vzhledu (*Jsem tlustá. Jsem ošklivá.*) a sexu (*Chci tě. Svlékni mě! Jdu za sto.*) Poté si společně užívali *nároků* nenápadného přilepování cedulek na vybrané dívky. Když postupně označili i tři dívky, užívali si další vývoj situace až do nějakého toho: „*Kdo mi to udělal? Kterej hňup to byl?*“ nebo „*Vy pitomci, co si o sobě myslíte?*“ či „*Kterej blbec tohle napsal?*“ Někdy ovšem se dívka ani nerozčilovala a jen cedulku s pohrdáním sundala a vyhodila. Někdy zas naopak na skupinu posmívajících se chlapců zaútočila se snahou některého z nich chytit, zatahat za vlasy, uhodit či kopnout. Někdy se při takto rozpoutané honičce chlapci dívkám ještě pošklebovali; někdy se schválně nechali chytit a rozhořčené dívky se bránily jejím *ošaháváním*. V případě hry *Svatoušek* (3, má-za, 98) chlapci i dívky hru o přestávce a vyjimečně i při hodině rozehrávali tak, že jeden (či více hráčů) držel oběti nenápadně nad hlavou dlaň, *jako svatozář*, a přitom počítal; číslo, ke kterému došel, než si jej oběť všimla, nebo než se jí podařilo se *svatozář* zbavit, a to třeba i s použitím tělesného násilí (případně vynásobené počtem dlaní, když se na oběť spiklo více hráčů najednou), bylo pak počtem *kluků* nebo *holek*, tj. partnerů opačného pohlaví, který byl oběti přisouzený. Cíl samotné hry, přes konkretizaci s explicitním sexuálním obsahem a následné rozehrávání do jiných her, a to někdy v až orgiastické podobě, však zůstává stejný.

Pozorovaná byla též záludnější varianta hry blízká hře *Hádanka*. V případě hry *Chytáky* (6, kl, 99), kterou rozehrávali kluci a radi do ní jako oběti zatahovali holky, byla nic netušící oběť nejdříve oslovena až podezřele nevinnou otázkou, výzvou či prosbou, aby se vzápětí stala terčem posměchu pro svou naivitu. Např. se tazatel ptal „*Kolik ukazují prsty?*“ a pak se oběti smál, že vždy pět, bez ohledu na to, kolik jich měl právě vztyčených a kolik skrčených. Nebo se snažil výzvou „*Vsadím se, že nevydržíš pod stolem tři bouchnutí!*“ oběť nalákat na to, aby si pod stůl vlezla, pak udeřil dvakrát do stolu a prohlásil „*Potřetí si sem skočím bouchnout večer.*“ Hra *Test pro blondýnky* (6, kl, 99) se osamostatnila jako úspěšná a propracovanější varianta *Chytáky*. Skupinka kluků si *test* připravila na dvojlist papíru a s ním pak o přestávkách testovali blondaté holky. Test měl čtyři úlohy: 1. Najít cestu bludištěm, které bylo protnuté širokou cestou s označením *Start* a *Cíl*. 2. U obrázku obrovského slona splnit instrukci *Najdi slona!* 3. U

obrázku dvou očíslovaných teček asi 3 cm vzdálených splnit instrukci *Spoj body 1 a 2!* A u obrázku králíka/zajíce odpovědět na otázku *Co to je?* Bez ohledu na to, zda dívka v obrázku identifikovala zajíce či králíka, vždy se jí pak dostalo výsměchu: *Hloupá blondýnka, nepozná obyčejného zajíce/králíka!* Cíl hry tedy zůstává stejný, i když si v těchto případech hráči zahrávají s tajemstvím a zasvěcením, jako v *Hádance*; zde však spíše než o mobilizaci důvtipu oběti jde o to ji nachytat v takovém rozpoložení, aby vypadala jako zcela naivní.

Vzorec interakce se týká jak chlapců, tak dívek; nezřídka však právě s ohledem na pohlaví. Splývání role publika a spoluhráčů útočníka či oběti je zde snad ještě intenzivnější, než ve hře *Ošahávačka*. *Ulek* oběti však jako markantní charakteristika vystupuje jen v té záluďnější podobě hry, když si oběť uvědomí, že vlastně neví, jak dlouho si hanlivou stigmatizaci *nachala líbit*, nebo jak průhledná je past, do níž propadla.

Motiv hry je závrát z transgrese mravních imperativů vůči spolužákům - konkrétně tím, že se jeden druhého dotkne v symbolické rovině hanlivým, znečišťujícím způsobem; případně může též jít o konkretizaci této interakce s explicitním sexuálním obsahem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 13 případech, a to v 1. - 3. a 5. - 6. ročníku. ([1, kn-ně, 99](#); [1, pi-ze, 00](#); [2, ká-sk, 00](#); [3, má-za, 98](#) (2x); [5, bí-do, 95](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hy-je, 98](#); [6, hi-šm, 99](#); [6, kl, 99](#) (2x); [6, kr, 00](#))

1.7 PROVOKACE AUTORITY

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Antijednobarevný den* ([9, šu, 00](#)); *Asociace* ([7, he-hu, 99](#)); *Cvakání s propisovacími tužkami* ([5, ho-he, 99](#)); *Čepičkovaná* ([9, va-hu, 99](#)); *Čtení tiskovin pod lavicí* ([8, ka-ma, 95](#)); *Dopisování v hodině* ([7, po, 98](#)); *Dvojčata* ([8, ka-ma, 95](#)); *Hlava* ([5, no-pt, 95](#)); *Hodinky* ([7, bí-pe, 00](#)); *Hovno* ([4, du-ko, 99](#)); *Hra na telefonování* ([9, šu, 00](#)); *Hra na vzornou službu* ([9, šu, 00](#)); *Hra s klikou* ([8, ka-ma, 95](#)); *Jak znemožnit učitele* ([8, ka-ma, 95](#)); *Jako Saxana* ([9, šu, 00](#)); *Jména pozpátku* ([3, šk-bl, 99](#)); *Ko-ko-koníček* ([8, ka-ma, 95](#)); *Kreslení němčinářky* ([6, po-st, 99](#)); *Krkání* ([9, va-hu, 99](#)); *Letecký den* ([6, hi-šm, 99](#)); *Maskování* ([5, no-pt, 95](#)); *Nástěnka* ([9, mi-pr, 98](#)); *Nástrahy na učitele* ([9, va-hu, 99](#)); *Nepřipravené pomůcky* ([9, mi-pr, 98](#)); *O černou čárku* ([9, pr-te, 95](#)); *Podstolová* ([2, vi-ze, 97](#)); *Poplašné zařízení* ([2, vi-ze, 97](#)); *Posílání dopisů* ([7, bí-pe, 00](#)); *Posílání lístečků* ([5, kn-ře, 00](#)); *Posílání psaníček* ([7, he-hu, 99](#)); *Posílání sms zpráv* ([9, šu, 00](#)); *Posílání vzkazů* ([5, ho-he, 99](#)); *Pošta při hodině* ([7, ch-sa, 97](#)); *Prozvánění mobilem* ([8, šp-ku, 99](#)); *Prozvánění mobilním telefonem* ([6, kr, 00](#)); *Prstová abeceda* ([5, ho-he, 99](#); [6, he-ho, 97](#)); *Pruda* ([7, mi, 95](#)); *Psaní SMS* ([7, bí-pe, 00](#)); *Psaníčka* ([5, bí-do, 95](#); [5, ko, 00](#); [9, pr-te, 95](#); [9, mi-pr, 98](#)); *Psaníčka 1* ([6, pá-sm, 95](#)); *Reklama* ([8, bá-rů, 00](#)); *Ruská ruleta - vytočení učitelky* ([7, he-hu, 99](#)); *Seber, co můžeš* ([9, mi-pr, 98](#)); *Sledovač* ([5, šm-fu, 99](#)); *Sunutí lavic* ([9, mi-pr, 98](#)); *Štvaní učitelky při hodině* ([7, bí-pe, 00](#)); *Styšší (provokace autority)* ([6, kr, 00](#)); *Vydeptání učitele nebo osmých tříd* ([7, kr, 96](#)); *Vyhlížení oblíbeného učitele* ([9, va-hu, 99](#)); *Výměna oblečení* ([3, šk-bl, 99](#)); *Znakování* ([5, ko, 00](#)); *Zvonící hodinky* ([2, ml-kr, 99](#)) a *Žvýkání žvýkačky* ([7, bí-pe, 00](#)).[1]

Hřištěm hry je prostor zabíraný hráči setrvávajícími ve hře; většinou ve třídě, někdy však i na školních chodbách nebo v parku se školní družinou. **Cas** na hru si děti najdou většinou při hodině výuky, někdy však i o přestávce, nebo ve školní družině či na škole v přírodě. Trvání hry je většinou omezeno jen trpělivostí učitele; případně též jeho obezřelostí. Ačkoli **pomůcky** jsou v této hře využívány v hojné míře, pro jejich různorodost má smysl o nich mluvit jen v souvislosti s konkrétními podobami hry.

Průběh hry, jak bylo naznačeno, má nejrůznější podoby. Snad nejméně ofenzivní podoba hry spočívá v tom, že si žáci při vyučování něco sdělují prostřednictvím *prstové abecedy*, případně doprovázené posunky - pokud možno nepozorovaně. Obdobně jako u *posílání psaníček* či *esemesek* však spíše než o hru, může také jít o skutečné *podvádění*, nebo jen o ně- sdělují-li si žáci informace při zkoušení. Nepozorovaně má tedy většinou probíhat i *posílání psaníček při vyučování* (spolu se *znakováním* ovšem pozorované od 5. ročníku). Ofenzivnější, neb riskantnější je tato podoba hry jednak proto, že na doručení psaníčka adresátovi se většinou musí podílet více spolužáků; někdy prý i předáváním *maskovacího dopisu*, který směřuje na opačnou stranu, než *důležitá zpráva*. Jednak proto, že učitel nakonec může to, ce je psáno, padnout do rukou, a pak se může *dočíst* nejen případné jméno adresáta, ale třeba také:

- „Víš, že dneska večer dávaj na Nově Ramba? Jo, ale já se stejně nesmím koukat, mám zaracha. To je blbý. Přemluvím tátu aby to nahrál. Někdy se na to spolu kouknem. To by bylo skvělý. Dneska je ve škole

nuda, co?" (6, pá-sm, 95)

- nebo „Holky, vy ste vážně blbý, když se takhle hned urazíte. Přitom to nikdo takhle nemyslel. Nechcete nám to vysvětlit? My vám nemáme co vysvětlovat. Když tak vy nám. Tak jo, po škole. Počkejte na nás u laviček.“ (6, pá-sm, 95)

- nebo jen „Odpoledne se jde na fotbal.“ (7, ch-sa, 97)

- a nebo taky „Sebestovi smrdí z pusy, protože žere papír.“ (6, pá-sm, 95), když ve hře je též provokace spolužáků;

- nebo na papíře najde svůj portrét, dílo kolektivu usilujícího o zobrazení *staré, tlusté, nepohledné, nervózní němčinářky*. Učitel pak nemusí zpozorovanou korespondenci ukončit jen vtipným *Dejte poštu do kastlíku!* - rozumí se do koše na odpadky, ale i kázeňskou *dohrou*.

Nepozorovaně má probíhat též ještě poněkud ofenzivnější podoba hry, při které se hráči vystavují ještě vyššímu riziku odhalení: např. když kluci i holky v deváté třídě při hodině, učiteli za zády, nasazují na hlavu čepici svému sousedovi v lavici a zároveň se snaží, aby čepice takto štafetou obešla co největší počet hráčů - a to třeba i opakovaně po napomenutí učitelem; když pátáci celou přestávku *sledují* učitelku a snaží se ji pistolí z prstů *odstřelit*; když skupina deváťáček před začátkem hodiny vyběhne vstříc oblíbenému učiteli ke sborovně, pak se někde po cestě zastaví a skryjí dle individuální odvahy, načež před přicházejícím učitelem prchají do třídy jakoby přicházel na pomlázku; když se deváťák „v odvetu“ za poznámku do žákovské knížky odváží učiteli za zády z druhé lavice připlížit ke katedře a žákovskou sebrat - jako *Saxana* z filmu *Dívka na koštěti*; když se deváťáci baví tím, že o přestávce přinesou do třídy něco ze školního inventáře, jako hasicí přístroj či obrazovku od počítače, a pak se baví z napětí, zda si toho učitel všimne, načež to po hodině zase vrátí na své místo.

Podobou hry, která je mezi těmi rozehrávanými nepozorovaně a těmi rozehrávanými prostřednictvím upoutávání pozornosti učitele, jsou případy, kdy provokace učitele je zašifrovaná do verbálního projevu žáků. Např. když se tři třetáčky naučí jméno *neoblíbeného* učitele pozpátku, a potom se v jeho blízkosti baví o běžných věcech a občas pronesou jeho jméno, nebo, cítí-li se bezpečně, začnou jej pomlouvat - např. že *Kávon* něco provedl či něco neumí; nebo, když šesták *Janiček* začne šišlat a např. místo *čtyři* vyslovuje *štyší*; nebo, když při zkoušení osmáci koktají; nebo, když se sedmáci i sedmačky snaží *štvát učitelku při hodině* tím, že jí kladou *dotěrné dotazy*.

Jak již bylo naznačeno, ještě poněkud ofenzivnější podoba hry je založena na upoutávání pozornosti učitele, a to nějakým rušivým zvukem: oblíbené je prozvánění mobilního telefonu některého ze spolužáků, nebo poslání esemesky, případně vulgární, která své doručení v každém případě rovněž ohlašuje znělkou, to vše nejlépe, když je vlastník mobilu vyvolán k tabuli - přičemž při výuce mají být dle školního řádu mobily vypnuté, což se někdy obchází tím, že se vybraným „spoluhráčům“ o přestávce nepozorovaně zapne; obdobně mohou být využity i vlastní hodinky s buzením, které lze nastavit tak, aby zazvonily při hodině; nebo se prý dá s hodinkami „jen“ cvakat; nebo mohou kluci i holky v sedmičce hlasitě žvýkat; nebo se mohou deváťáci při hodině předhánět v říhání. Upoutat pozornost učitele lze také tím, že někdo něco provokativního před příchodem napíše či namaluje na tabuli; případně tím, že někdo něco přilepí u katedry na zeď tak, aby to během vyučování spadlo. V případě hry *Hlava* si na škole v přírodě hráč, který se do hry pustil, omotal hlavu toaletním papírem tak, že mu zůstaly jen otvory pro oči a ústa, a pak se snažil účastnit všech společných akcí; což učitelé zprvu zakazovali, později však i tolerovali: „*Ale když už ten blbeček tu hlavu omotanou má, tak ať má.*“

Asi nejofenzivnější podobou hry je ta, kterou učitel nemůže nepozorovat a při které se hráči většinou mohou před učitelem skrývat jen v přeneseném slova smyslu - tj. za ostatní účastníky hromadné a otevřené *vzpoury*. Např. když *známé firmy* mezi deváťáky ukryjí pomůcky na hodinu - ať už názorné, nebo i křídý a houbu. Když osmička před písemkou zabouchne dveře, na nichž zvenku chybí klika - a to prý na celou hodinu, takže pak musela psát písemku po vyučování. Když druhá třída dává pozor na blížícího se učitele a před jeho vstupem do třídy začne ječet a pištět; když se tato třída před vstupem učitele do třídy schová pod lavice. Když devítka učiteli za zády potichu nadzvedne lavice a posunuje je směrem k tabuli, a to tak dlouho, než to učitel zpozoruje a po nějakém tom: *Nezdá se vám, že jste nějak blízko?* či *No tak, to už není vtipné!* - je přinutí vrátit vše do původního stavu. Když devítka na nástěnce ve své třídě nechce mít výzdobu připomínající Vánoce, Velikonoce, důležitá výročí či školní akce, když na ní nechce mít např. *vajíčka jako prťata*, nýbrž chce, *aby nástěnka byla jejich*, aby na ni mohli dávat třeba upoutávky na koncerty nebo kina, a tak na ni dávají *voloviny*: erotické vtipy, hesla propagující legalizaci marihuany či seznamy nejoblíbenějších a nejhorších učitelů. Když devítka na škole, kde se každý měsíc vyhlašuje jeden den ve znamení určité barvy (kterou žáci mohou, tedy dobrovolně, vyjádřit na svém těle pomocí oděvu, zbarvením vlasů, obličejů, rukou či jiných částí těla, popřípadě i pomůcek; což je pak v hale o velké přestávce učitelkou výtvarné výchovy, která jde žákům za vzor, a dalšími dvěma učitelkami hodnoceno a deset nejlepších z celé

školy je odměněno novými psacími či výtvarnými potřebami) - začala vyhlášovat antijednobarevný den (kdy se žáci dohodli, že na sobě nebudou mít nic ve školou vyhlášené barvě; dobrovolně se mohli podrobit vzájemným prohlídkám spodního prádla; někteří se pak oficiálního vyhlásování školních vítězů „účastnili“ tím, že v hale hráli *Obíhačku*). Když se sedmičky snaží učitele *vydeptat* či *vytočit*, ať už jen poznámkami či posunkem, nebo tím, že se usilovně hlásí na zkoušení i ti, kteří nic neumí, a třída pak zkoušeného nahlas poznámkami a bujarým smíchem povzbuzuje nejen při zkoušení, ale i když získá nedostatečnou. Když se skupina sedmáků věnuje o přestávce hlučné zábavě a honění kolem učitelky, kterou to *prudí*, která pak propadá *záchvatům zuřivosti* a dokonce se snaží hřištníky skutečně chytit a podrobit tělesnému trestu - *vykrákat*; čemuž se pak v bezprostředním okolí nacházející se žáci smějí, což zase vyvolá výpady učitelky proti těmto žákům. Když deváťáci v reakci na systém hodnocení kázně na škole v přírodě pomocí *černých čárek* - s určeným počtem jejich převodu na důtku, důtku s podmíněčným vyloučením a vyloučení ze školy v přírodě - začali soutěžit o největší počet černých čárek.

Děti pak hrály ještě jednu podobu hry, možná ne vždy stejně ofenzivní jako hromadné a otevřené vzpoury, rozhodně však záladnější, a to když na učitele stražili různé *pasti*. Do pasti učitel *propadl*, když například zachytil a zvědavě otevřel *psaničko*, ve kterém nebylo nic napsané - tzv. *chyták*. Nebo, když se učitelka pokouší zabavit mobilní telefon někomu z deváťáků, kteří při vyučování „telefonují“ jen pouzdrem, jen jako. Nebo, když družinářka volá jménem, a pak hubuje třetáčku za to, že se v parku vzdálila z vyhrazeného prostoru; načež zjistí, že ta si vyměnila se spolužáky nějaké součásti oděvu a s udiveným výrazem jí říká - „*Ale já přece nejsem Monika, ale Jana!*“ Nebo, když učitel při dělené hodině v osmičce, zapíše někoho jako chybějícího a odešle třídní knihu do druhé poloviny, sedící v jiné místnosti, načež dotyčný vyleze z úkrytu, např. ze skříně, na což musí učitel reagovat nějakým způsobem opravy chybného zápisu, aniž by musel běžet do druhé třídy, nebo „jen“ nechat vysvětlovat svůj *omyl* před dalšími žáky, kolegy či vedením školy. Nebo, když učitel zasedne za katedru, když je na židli nastraženo něco *ohavného* či katedra namazána něčím páchnoucím či mazlavým; když použije křidu či houbu namočenou do oleje; když nosí na oděvu cedulku, jež se mu na něj někdo z žáků odvážil přilepit. Ale také, když různí učitelé každou přestávku vydávají ochotně křidy *vzorné službě* z jedné devítky, takže se nakonec podaří zásoby ve sborovně vyčerpat a v ostatních třídách pak učitelé nemají čím psát.

Ve všech podobách hry a jak již její název napovídá je pravidly určeným **cílem** hry provokace učitele jako autority.

Pozorována byla též **varianta** hry, *Hovno* ([4, du-ko, 99](#)), při níž dva kluci sedící spolu v lavici hru rozehrávali jako závod. Jeden vždy začal vyslovením uvedeného slova šepem, na což druhý musel slovo vyslovit hlasitěji; v čemž pokračovali dokud to jeden z nich nevzdal nebo dokud hru neukončila učitelka. V případě hry *Asociace* ([7, he-hu, 99](#)) se většinou *protřelejší* chlapci předháněli ve vykřikování vtipnějších asociací na probíranou látku (např. zaznělo-li ve výkladu zeměpisu *Přední Indie*, nabízeli hráči alternativy *Zadní Indie*, *Zadní Hovězí*, *Přední Hovězí* atd. - dokud jim nedošla inspirace či dokud je učitelka nezarazila). V případě hry *Reklama* ([8, bá-rů, 00](#)) chlapci i dívky asociovali reklamní slogany k nejrůznějším situacím ve výuce: např. výklad o hygieně v občanské nauce vyvolal citace sloganů z reklam na mycí prostředky - *Víte, že co se týče hygieny jsem velmi náročná... Tak tohle nevyčistí nic...*; žák váhající s odpovědí při zkoušení u tabule vyvolal slogan - *Nebud' šnek, bud' quick!*; kárání žáka za nedostatečný výkon *Kdyby ses včera raději učil místo chození na rande!* vyvolalo citaci - *Život je otázkou priorit*. Cíl hry tedy zůstává stejný, i když není autorita učitele napadána vulgaritou, nýbrž *slovesnou tvorbou* mající vtip i pro samotného učitele; tj. i když je tak spíše korumpována - když se učitel nezřídka s hráči sám zasměje.

Pozorovaná byla varianta hry vycházející z aktivity žáka na první pohled obráceného spíše do sebe, nakonec však taky *hrajícího na nervy* učitele. A to když si při *Ctení tiskovin pod lavicí* ([8, ka-ma, 95](#)) při hodině četli noviny, časopisy či knihy. Nebo, když při *Cvakání s propisovacími tužkami* ([5, ho-he, 99](#)) vytrvalým rytmickým zvukem nejen zaháněli nudu, ale též znervózňovali své okolí. Cíl hry, byť jakoby neuvědomovaný, tedy nakonec rovněž zůstává stejný.

Pozorována byla též hra *Posílání sms zpráv* ([9, šu, 00](#)), při které se pět spolužáků před písemkou z matematiky domluvilo, poté si při písemce s pomocí esemesek kontrolovali výsledky a při jejím sbírání jeden z „hráčů“ obeslal ostatní s esemeskou vtipem jako s poděkováním. Nebo *Dvojčata* ([8, ka-ma, 95](#)), při které dvě dívky využívaly to, že byly pro učitele natolik k nerozeznání, že se mohly nechat zkoušet vždy ta, která byla lépe připravena. A ačkoli si to prý spolužáci nejdříve užívali jako legraci, časem jim začal vadit vynikající prospěch dvojčat a nakonec na věc přišli i učitelé. Cílem hry je však v těchto případech spíše skutečné *podvádění*, než provokace autority učitele jako *švanda* či *hec*.

V případě hry *Letecký den* ([6, hi-šm, 99](#)) chlapci provokovali procházející chodce házením vlaštovek z otevřeného okna třídy; přičemž za zvláště zdařilé považovali to, když se někomu podařilo chodce *vylekat* zásahem vlaštovky. Cíl hry tedy zůstává stejný.

Vzorec interakce se z definice hry týká většinou učitele jako autority na jedné straně a minimálně jednoho žáka na straně druhé; jen jednou byl pozorovaný případ, kdy jako provokovaná autorita sloužili šestákům dospělí chodci a jednou sloužili sedmákům krom učitele též žáci osmých a devátých tříd - *dotknout* se starších spolužáků si však kluci dovolili posunky či nadávkami, čímž se hra o něco více přiblížila provokování oběti ve více méně partnerském postavení ve hře *Na blbečka* (*Vydeptání učitele nebo osmých tříd* - [7, kr, 96](#)). Spolužáci, jak bylo výše naznačeno, se většinou stávají nejen publikem, ale více či méně aktivními spoluhráči - při hromadných otevřených vzpourách pak spíše než *dav* připomínají *smečku*. Z definice hry také vyplývá to, že učitel je obětí a žáci útočníky. Žáci pak naznačují, že ke hře je snad ani tak neprovokuje více konkrétní učitel s nedostatkem autority než učitel s autoritativním vystupováním - s tím prvním však hru rozehrávají v ofenzivnějších podobách. Hráči ofenzivnějších podob hry jsou častěji chlapci; hra však rozhodně není jen jejich doménou.

Motiv hry je závrť z transgrese mravních imperativů vůči autoritě - především učitele; vyjimečně byl pozorován případ konkretizace zážitku s explicitním sexuálním obsahem. Pozorované případy evokovaných podobností se slavnými scénami z filmů lze jen stěží považovat za rozehrávání fiktivních identifikací a příběhů; v případě klamání učitele v rámci lákání oběti do *pasti* jde zas spíše o součást konspirace. A pokud je ve hře vůbec nějaká obratnost mobilizovaná, pak právě obratnost v konspiraci.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 57 případech; a to ve 2. - 9. ročníku. ([2, vi-ze, 97](#) (2x); [2, ml-kr, 99](#); [3, šk-bl, 99](#) (2x); [4, du-ko, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [5, no-pt, 95](#) (2x); [5, ho-he, 99](#) (3x); [5, šm-fu, 99](#); [5, kn-ře, 00](#); [5, ko, 00](#) (2x); [6, pá-sm, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, hi-šm, 99](#); [6, po-st, 99](#); [6, kr, 00](#) (2x); [7, mi, 95](#); [7, kr, 96](#); [7, ch-sa, 97](#); [7, po, 98](#); [7, he-hu, 99](#) (3x); [7, bí-pe, 00](#) (5x); [8, ka-ma, 95](#) (5x); [8, šp-ku, 99](#); [8, bá-rů, 00](#); [9, pr-te, 95](#) (2x); [9, mi-pr, 98](#) (5x); [9, va-hu, 99](#) (4x); [9, šu, 00](#) (5x))

1.8 FLAŠKA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Flaška* ([2, ml-kr, 99](#); [3, ho-kř, 97](#); [3, va-vi, 99](#); [4, br-še, 98](#); [5, bí-do, 95](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hi-šm, 99](#); [7, kr, 96](#); [7, bí-pe, 00](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [9, va-hu, 99](#)); *Flaška na úkoly* ([6, pr-ve, 00](#)); *Házení kostkou* ([6, po-st, 99](#)); *Milenec a šikan* ([8, ka-ma, 95](#)); *Pravda nebo úkol* („*flaška*“) ([5, kn-ře, 00](#)); *Soudce* ([5, no-pt, 95](#)); *Svlékaná flaška* ([3, ho-kř, 97](#); [7, ch-sa, 97](#)); *Svlékání z kůže* - *Vadí-nevadí* ([5, bí-do, 95](#)); *Svlíkání z kůže* ([6, kr-ši, 97](#)); *Tužx* ([5, šm-fu, 99](#)); *Ucho* ([5, no-pt, 95](#)); *Vadí nevadí* ([7, mi, 95](#)) a *Vadí, nevadí* ([6, kr-ši, 97](#)). Údajně se hraje též pod názvem *Na fanty*.

Hřištěm hry je vlastně *kruh* hráčů; v klasické podobě hry doslova, většinou pak sedících kolem stolu nebo na zemi. V klasické podobě hry hrály děti hru většinou doma, nebo na pokoji na škole v přírodě, prostě někde v soukromí; pozorovaná však byla i ve třídě, pak třeba i vzadu *na koberci*, a to nejen v jejích variantách - a údajně ji lze hrát *všude*, na školním dvoře či hřišti, na trávníku před školou nebo třeba ve vlaku. Ke splnění ve hře zadávaných úkolů však mohou být hráči vysíláni mimo základní kruh hráčů a hra se tak může odehrávat i v dalších prostorách. **Čas** ke hře v klasické podobě si děti najdou při oslavách narozenin nebo při *večírku* - „*Sejdeme se s kamarády doma, máma nám připraví jídlo a my se celé odpoledne bavíme. Pouštíme muziku, blbneme.*“; případně, na škole v přírodě či na lyžařském kurzu v době volna nebo i *po večerce*. Hra však byla pozorovaná i ve škole o přestávce; spíše o velké nebo i o přestávce polední či o volné hodině; a to dokonce častěji. Samotné trvání hry většinou není pravidly omezené. Základní **pomůckou** je *flaška*, resp. různé podoby *osudí* - nejčastěji skutečně láhev, nejlépe skleněná, nebo plastová naplněná vodou, aby se lépe točila; posloužit však může i obdobně používaná propiska, plnicí pero, kružítko, mobilní telefon. Pozorované bylo též využití papírků, na nichž si hráči mohli přečíst svůj *los*. Dále pak *fanty* - kusy oblečení, ale i osobní věci jako řetizek nebo školní pomůcky.

Průběh hry v jednodušší verzi klasické podoby začíná tím, že se skupinka chlapců a dívek sesedne do kruhu a jeden z hráčů roztočí *flašku*. Hráč, na kterého *flaška* ukáže, musí sundat nějaký kus oděvu; někdy se počítá i rozepnutí jednoho knoflíku. Tento hráč pak roztáčí *flašku* v dalším kole. V komplikovanější verzi klasické podoby hry je kus oděvu *fantem*, který hráč odevzdává, když není ochoten splnit *úkol*, který zadal hráč roztáčející *flašku*. Také v této verzi přechází většinou role úkolujícího na *flaškou* zvoleného úkolovaného; někdy je dokonce první úkolující ve hře rovněž zvolen roztočením *flašky*, a to hráčem, který se nejrychleji přihlásí. Někdy *flaškou* zvolený hráč nejdříve říká: „*Dávám fant!*“ nebo „*Pokračuji ve hře!*“ - a

pokud odmítl dát *fant*, vymýšlí mu úkol celá skupina; a pokud není ochoten úkol splnit, vypadává ze hry. Úkoly se mohou týkat jen určitého tělesného úsilí: např. ořezat zadavateli všechny pastelky; udělat třeba deset nebo padesát dřepů. Nebo mohou být jen společensky zostuzující, bez sexuálního obsahu: např. obejít pětkrát třídu, bodat se prstem do břicha a hlasitě přitom pokřikovat nějaké heslo; políbit záchodové prkénko; dolézt po čtyřech do sousedního kupé a na cizí lidi zavrčít a říct „*Já jsem puma a sežeru vás!*“; nebo se zeptat hudebníků v jiném kupé, zda mají *rumbakoule*. Nebo se sexuálního obsahu týkat mohou: např. políbit zadavatele úkolu, nebo někoho určeného zadavatelem z kruhu hráčů, nebo někoho z kruhu vybraného zadavatelem opět s pomocí *flašky*, nebo někoho dle vlastního výběru; nebo se zvednout, najít ve třídě či na chodbě a *tříkrát políbit na pusu K. Š.*; nebo si na jednoho z hráčů lehnout. Nebo se mohou týkat sexuálního obsahu jen v rovině verbální - úkolovaný musí zodpovědět nějakou choulostivou otázku: např. *Koho máš rád? Šel bys na rande s...? Líbí se ti Eviny nohy?* Někdy se hraje na předem stanovený počet fantů - např. než první hráč odevzdá pět fantů; většinou se skupina dohodne na ukončení hry v jejím průběhu - např. když se najde hráč, který již není ochoten se vzdát další části oděvu a pronese domluvené heslo *Flaška*; nebo hru ukončí vnější okolnosti - např. zvonění; někdy se prý hráči svlékají až do spodního prádla, načež se začnou zase kus po kuse oblékat - a hraje se do doby, než tímto projde první hráč; někdy se prý hraje i do prvního svlečeného hráče nebo až jsou svlečení všichni. Někdy hráč může již odevzdaný fant získat zpět, když na něj přijde řada a splní úkol; někdy se nakonec fanty získávají plněním úkolů vyžadujících určité tělesné úsilí, které určuje hráč se zavázanýma očima; někdy již při hře odevzdávají fanty úkolování úkolujícím a na konci si hráči fanty nejdříve vymění, načež přebytky třeba směňují za *příjatelné* úkoly; většinou si však hráči fanty prostě rozeberou po skončení hry. Pravidly určený cíl hry je tedy jinak určen pro *úkolující* a jinak pro *úkolované*: pro úkolující je to vlastně podrobení úkolovaného šikaně se sexuálním obsahem, pro úkolovaného podstoupení sexuální zkušenosti jako šikany.

Pozorovaná byla **varianta** hry, při které si hráči vystačili bez *falšky*. V případě *Vadí nevadí* ([7, mi, 95](#)) jeden hráč začal v roli zadavatele otázkou vůči svévolně zvolenému hráči dotazem *Vadí nebo nevadí?* Pokud tázaný odpověděl „*Vadí!*“ - odkládal *fant*, nebo dostával *nepříjemný* úkol, který neměl se sexem nic společného. Pokud odpověděl „*Nevadí!*“ - dostával úkol se sexuálním obsahem. Načež se tázaný stával tázajícím pro další kolo hry. V případě hry *Vadí, nevadí* ([6, kr-ši, 97](#)) se v roli tázajícího hráči postupně střídali; tázaný pak buďto odevzdal fant, nebo musel odpovědět na choulostivou otázku. V případě *Svlékání z kůže - Vadí-nevadí* ([5, bí-do, 95](#)) si hráči úkolujícího na určitou dobu zvolili, a pak buď odpovídali na choulostivé otázky či plnili *nepříjemné* úkoly, nebo odevzdávali fant. Ačkoliv tedy hráči k volbě šikanovaného nepoužívali osudí, cíl hry zůstává stejný.

Při hře *Svlékání z kůže* ([6, kr-ši, 97](#)) se hráči střídali v zadávání otázek a tázaní hráči odhazovali *fanty ke stropu*, pokud se jim nepodařilo správně zodpovědět faktografickou otázku týkající se např. jmen zpěváků, nebo i zeměpisu apod. Ačkoliv ani při této hře hráči k volbě šikanovaného nepoužívali osudí a šikana se sexuálním obsahem vystupovala jako trest za obnaženou neznalost, a to faktografickou, vlastně školní, cíl hry rovněž zůstává stejný.

Pozorovaná byla též varianta hry, při které si hráči vystačili bez *fantů*, nikoli však bez *flašky*, resp. *osudí*: *Flaška* ([2, ml-kr, 99](#); [3, ho-kř, 97](#); [4, br-še, 98](#); [5, bí-do, 95](#); [6, hi-šm, 99](#)); *Flaška na úkoly* ([6, pr-ve, 00](#)); *Házení kostkou* ([6, po-st, 99](#)); *Pravda nebo úkol („flaška“)* ([5, kn-ře, 00](#)); *Tužx* ([5, šm-fu, 99](#)); *Ucho* ([5, no-pt, 95](#)). Úkol pak byl buďto stanoven skupinou hráčů předem pro celou hru nebo pro její jednotlivé kolo a *flaškou* se vybíral *úkolovaný* hráč a případně pak též hráč, na kterém má úkol vykonat: když pozorování třetího ([3, ho-kř, 97](#)) museli dát pusou hráči opačného pohlaví, a to buďto sousedovi dle vlastní volby, nebo hráči, kterého si *flaškou* vylosovali; nebo, když v pozorované druhé třídě ([2, ml-kr, 99](#)) seděli u jednoho stolu chlapci a u druhého dívky a když poté, co jedna skupina určila *úkolovaného* hráče a úkol: např. dát pusou, pohladit, plácnout - skupina opačného pohlaví s pomocí *flašky* určila, na kom má daný úkol vykonat; když při hře *Tužx* kluci roztáčeli tužku, za každou její volbu počítali zvolenému hráči 5 bodů a hráč, který nasbíral 15 bodů, pak musel splnit skupinou určený úkol, většinou zpívání či říkání nějakých *sprostých* slov před holkama; když si při hře *Ucho* chlapci nejdříve napsali jednak cca 10 papírků s úkoly (např. zatukat na sborovnu, sundat si na 5 minut kalhoty, někoho políbit), jednak papírky s čísly od 0 do 20, a pak si losovali úkoly, případně, když nebyli úkol ochotni splnit, též čísla, která vyjadřovala počet karet a počet ran za ucho, které musí hráč daným počtem karet zinkasovat za nesplnění úkolu; když při hře *Házení kostkou* každému z šesti čísel skupina dívek nejdříve přiřadila nějaký konkrétní úkol, např. dolézt po čtyřech k nějakému chlapci a zaštkat, a pak jedna po druhé zjišťovala, jaký úkol musí splnit. Případně se *flaškou* vybíral jen hráč, na kterém má být úkol vykonán: když v pozorované páté třídě ([5, bí-do, 95](#)) *flašku* roztáčel vždy ten po směru hodinových ručiček vedle hráče, který ji roztáčel v předchozím kole, a jeho úkolem bylo políbit *flaškou* vybraného hráče opačného pohlaví. Nebo se *flaškou* vybíral *úkolující*, a případně též *úkolovaný*: když v

pozorované třetí třídě (3, [ho-kř, 97](#)) láskou vybraný úkolující musel vymyslet úkol, a pak s její pomocí zvolit hráče, který jej musel splnit; a který ze hry vypadal, pokud jej splnit odmítl; když v pozorované čtvrté třídě (4, [br-še, 98](#)) hrdlem lásky vybraný hráč vymýšlel pro hráče vybraného dnem lásky, případně vybraného svévolně, úkoly nebo otázky na znalosti nebo otázky choulostivé: *Která holka/kluk se ti líbí? Komu by jsi chtěl/a dát pusku?*; když při hře *Pravda nebo úkol* („lásky“) jejím hrdlem vybraný hráč odpovídal na otázku nebo plnil úkol od hráče vybraného jejím dnem; když v pozorované šesté (6, [hi-šm, 99](#)) třídě při hře buď jen kluci nebo jen holky dnem lásky vybrali úkolujícího a hrdlem úkolovaného, který pak musel např. jít na chodbu a zvolat, že *miluje* konkrétní osobu opačného pohlaví, nebo jí sebrat nějakou osobní věc, přičemž za nesplnění úkolu byl vyloučen ze hry; když při hře *Lásky na úkoly* v kruhu chlapců a dívek točil kružítkem hráč poté, co splnil úkol v předchozím kole, a to aby vybral hráče, pro kterého bude muset sám úkol vymyslet - přičemž úkoly se zjišťovalo *kdo co s kým má, kdo si na koho myslí*, rozhodně, jak hráči sami upozorňovali, se ale nehrálo na *polibky nebo svlékání*, hrálo se jen na úkoly. Ačkoli hráči nerozehrávali tělesné obnažování prostřednictvím *fantů* a role úkolujícího se třeba vyčerpala jen v jednorázovém aktu stanovením úkolu celým kruhem hráčů na počátku hry, přesto zůstává cíl hry stejný. Pozorovaná byla též varianta hry, při které si hráči rovněž vystačili bez *fantů*, její zvláštní charakteristikou však nebyla *lásky*, nýbrž to, že rozehrání hry předpokládalo dobrovolné páry chlapců a dívek. V případě hry *Milenec a šikan* (8, [ka-ma, 95](#)) si páry losovali prostřednictvím skupinou předem připravených lístečků náměty pro scénku z partnerského života: např. *jak sbalit holku; manžel nutí manželku, aby mu byla po vůli*. Herci se pak vyhýbali *líbání, osahávání či svlékání*; tělesný kontakt se omezoval na *dotyky rukou, ramen či vlasů* a sexuální obsah se vyjadřoval převážně gesty a verbálně. V případě hry *Soudce* (5, [no-pt, 95](#)) jeden hráč plnil roli *soudce*, z párů byl postupně vybírán jeden jako *zločinný* a zbývající páry vypracovaly *obžalobu* - a to za nějaký čin sexuální povahy. Soudce nejdříve s *žalobci* diskutoval o tom, proč by měli či neměli být odsouzeni, téměř v roli *obhájce*, načež určil *trest*. Žalobci pak buďto *trest* odsouhlasili, nebo vyjednávali se soudcem o jeho zvýšení. *Trest* ovšem spočíval opět v nějakém činu sexuální povahy - např. *lehnout si na sebe a políbit se*. Po vykonání *trestu* se pár začlenil mezi žalobce a k obžalobě byla vybrán další. Také v této variantě hry zůstává její cíl stejný.

O tom, že varianta hry přechází v jinou hru, a sice *věštění*, by se dalo uvažovat v případě hráčů z pozorované šesté třídy, když při *Lásky na úkoly* poté, co zjistili, *kdo co s kým má, kdo si na koho myslí*, zkoušeli rovněž pomocí točení kružítkem zjistit, *kdo ke komu bude osudem přirčen, kdo ke komu patří*. **Vzorec interakce** se týká skupiny hráčů, většinou 8 - 10. Z definice hry ji hrají chlapci a dívky dohromady; pokud *kruh* hráčů sestává jen z dívek či chlapců, pak alespoň osoby, s nimiž musí úkolovaný hráč při plnění úkolu přijít do styku, jsou opačného pohlaví. Někdy hráči dbají na to, aby počet dívek a chlapců byl vyrovnaný; někdy se hry smí účastnit jen *vybraní* - jako kdy pozorované třetáčky (3, [ho-kř, 97](#)) nebo šestáčky (6, [pá-sm, 95](#)) na večírky zvou chlapce *odjinud*, protože jejich spolužáci ze třídy *tomu ještě nerozumějí*. Povaha interakce je určena jako šikana se sexuálním obsahem, a to v *kruhu* hráčů, a to z titulu role. Možnost volby více či méně ofenzivní **strategie úkolujících** spočívá především ve stanovení konkrétního úkolu - míry, v níž je *nepříjemný* pro úkolovaného. A dále v tom, zda hra bude či nebude rozehrána s alibistickou *láskou*. Přitom nejde o to, že na *lásku* může přecházet zodpovědnost za to, zda se hráč stane či nestane úkolujícím; proti uzurpování některým z *kruhu* hráčů je tato role vždy chráněna. Za méně ofenzivní však lze tuto roli považovat, když zodpovědnost za výběr konkrétního *úkolovaného* či konkrétního úkolu pro úkolovaného přechází na *osudí*. Pro *úkolovaného* ovšem případná možnost svévole při volbě osoby druhého pohlaví, s níž přijde do styku při plnění úkolu, nebo možnost volby mezi splněním úkolu a odevzdání *fantu* vlastně volbu více či méně ofenzivní strategie nepředstavuje - jen nabízí srovnatelně větší či menší míru možnosti vyjádření osobního *vkusu* ve hře - zvláště, když ve hře jsou též *úkoly* bez sexuálního obsahu. K vyjádření své vůle v poměru sil k úkolujícím má úkolovaný možnost jen případným dovoláním se k pravidlu, dle kterého hra končí, když se najde hráč, který již není ochoten se vzdát další části oděvu; nebo individuálním vystoupením ze hry. Případně pak, když jsou ke konci hry *fanty* rozehrávané nejen jako zástěrka pro *obnažování*, ale jakoby byly skutečně dány do zástavy kvůli tomu, že úkolovaný se v průběhu hry rozhodl úkolujícímu dlužit splnění úkolu, mají úkolovaní možnost volby více či méně ofenzivní strategie při závěrečném vyjednávání směny svých věcí za *přijatelné* úkoly. Ať tak či tak, rozehrání hry s *osudím* vždy definuje celou interakci jako hru hazardní, byť v různé míře dle konkrétní podoby pravidel; a to i když třeba celou hru hráči pojmu jako závod v tom, *kdo je nejdříve slevčený a znovu oblečený*, jako pozorování třetáci při *Svlékané lásky*, nebo v tom, *kdo odevzdá nejméně fantů*, jako pozorování šestáci při *Lásky* (6, [kr-ši, 97](#)). **Sporným momentem** v interakci v *kruhu* hráčů se může stát to, že *lásky* neukáže jednoznačně na některého z nich; pokud se situace nedá řešit přece jen dohodou, pak určitě opakovaným roztáčením *lásky*. Někdy se mohou hráči dostat do sporu s publikem, pokud vznikne; spolužák věnující nevíтанou pozornost hráčům je pak slovně napaden.

Motiv hry lze označit za závrat' z toho, že jsou jedinci v kruhu hráčů podrobování zážitku šikany se sexuální obsahem; případně jde též o rozehrávání této situace jako hry hazardní. A/nebo jde též o rozehrávání této situace s pomocí fiktivních identifikací a příběhů; a byť jen výjimečně, tak v pozorovaných případech her *Milenec a šikan* a *Soudce* v takové míře, že hra přechází na půdu zahrávání si s dramatickou tvorbou.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 26 případech; a to ve 2. - 9. ročníku. ([2, ml-kr, 99](#); [3, ho-kř, 97](#) (2x); [3, va-vi, 99](#); [4, br-še, 98](#); [5, bí-do, 95](#) (2x); [5, no-pt, 95](#) (2x); [5, šm-fu, 99](#); [5, kn-ře, 00](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#) (3x); [6, hi-šm, 99](#); [6, po-st, 99](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, mi, 95](#); [7, kr, 96](#); [7, ch-sa, 97](#); [7, bí-pe, 00](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [9, va-hu, 99](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 263 - 267) prezentují hru jako variantu hry *Truth, Dare, Promise, or Opinion*, a to když ve hře jsou zdůrazněny vzájemné vztahy a hra se pak třeba nazývá *Truth, Dare, Promise, or Kiss* nebo *Truth, Dare, Warning, Love, Kiss, or Marriage*. Jinak jde ve hře údajně o úkoly, které nemají sexuální obsah. Hru řadí mezi tzv. *Daring Games*. Údajně byla hrána již ve starověkém Recku pod názvem *Basilinda*. Sutton-Smith (1972, s. 465 - 490) v roce 1959 publikoval celou sbírku více jak padesáti *Kissing Games* adolescentů ze státu Ohio, mezi nimiž *Spin the Bottle* byla nejfrekventovanější.

1.9 NA PRAVDU

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod názvem: *Ankety* ([6, kr, 00](#); [9, va-hu, 99](#)); *Aukce hodnot* ([7, po, 98](#)); *Bodování o přestávce* ([7, he-hu, 99](#)); *Co očekáváš od ...* ([7, mi, 95](#)); *Co si myslíte o ...?* ([8, bá-rů, 00](#)); *Hra na pravdu* ([7, mi, 95](#)); *Komu zvoní poledne* ([8, ka-ma, 95](#)); *Miss* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Na pravdu* ([7, po, 98](#); [8, bá-rů, 00](#)); *Největší buzna* ([6, he-ho, 97](#)); *Odchyťávání „psaníček“* ([6, he-ho, 97](#)); *Poradí* ([8, bá-rů, 00](#)); *Posílání psaníček* ([6, hi-šm, 99](#)); *Psaníčka, braní psaníček* ([7, da-hl, 98](#)); *SPI - vyvolávání jmen z ankety* ([7, he-hu, 99](#)) a *Třídní anketa o nejoblíbenějšího žáka* ([6, po-st, 99](#)).

Hřiště a čas hry jsou podobné jako ve hře *Flaška*; snad je s tím, že *kruh* hráčů se častěji týká celé třídy a že se častěji hraje při hodinách výuky. Při *anketách* využívajících písemnou podobu odpovědí a jejich publikace jsou **pomůckou** samozřejmě papír a psací potřeby.

Průběh hry může mít podobu rovněž obdobnou se hrou *Flaška*, resp. s tou její podobou a částí, ve které musí *úkolovaný* odpovědět nějakou choulostivou otázkou. V případě hry *Na pravdu* ([8, bá-rů, 00](#)) *tázající* dokonce k výběru *tázaného* používal rovněž flašku a otázky se často týkaly sexuálního obsahu. V případě *Hry na pravdu* ([7, mi, 95](#)) hráči bez pomoci *osudí* ve hře řešili i aktuální problémy vzájemných vztahů ve třídě po konfliktní situaci; v případě *Co očekáváš od ...* se v té samé třídě vybraný jedinec zpovídal před ostatními nejen z toho, co čeká například *od prvního kluka či holky*, ale též třeba *od maturitní zkoušky*. Nebo může mít průběh hry podobu *ankety*, většinou vypočítované sociometricky, někdy vypočítované více k osobám, kterých se *zveřejňovaná pravda* týká - tj. ankety anonymní. Např. když skupina osmáků při hodinách sepsala na papír jména svých *favoritek*, pak je všichni ohodnotili na škále 0 - 10 bodů, aby nakonec zjistili, která dostala nejvíce bodů a stává se *Miss* daného dne. Nebo, když sedmačky při *Bodování o přestávce* na škále od 0 do 10 hodnotily kluky ze třídy, ale někdy třeba i z jiných tříd, v kategoriích *galantnost*, *statečnost*, *krása* a *inteligence*, poté své výsledky společně prodiskutovaly, aby nakonec stanovily vítěze. Na což kluci reagovali tím, že začali sami stejně hodnotit holky, avšak v kategoriích *krása v obličeji*, *krása postavy*, *inteligence* a *kamarádstvo*. Nebo, když v šesté třídě uspořádali *Třídní anketa o nejoblíbenějšího žáka*, ve které všichni anonymně zodpověděli, kdo se jim *líbí nejvíce* a kdo se jim *líbí nejméně* jak z holek, tak z kluků. Nebo, když při hře *Poradí* děti hlavně při hodinách psaly na papír chlapecká a/nebo dívčí jména a pak jim anonymně přisuzovaly pořadí - např. dle *oblíbenosti*, *fyzické krásy*, *úrovně oblékání*, *sportovní výkonnosti* (např. *nejlepší sprintér*), *školní úspěšnosti* (např. *nejlepší v matematice*, *nejlepší paměť*), nebo i dle *negativních vlastností* (např. *nejurážlivější*, *nejsprostší*, *nejhůře učený*); načež o přestávce výsledné pořadí předčítaly nebo vyvěsily na nástěnku. Nebo, když při hře *Ankety* ([9, va-hu, 99](#)) anonymně oceňovali či odsuzovali nejen spolužáky, ale i učitele, a to v různých kategoriích - jako *sympatický*, *chytrý*, *hezký*, *komik*. Nebo, když při hře *Ankety* ([6, kr, 00](#)) některá ze dvou

obvyklých iniciátorek napsala při hodině na papír např. „*Nováková je blbá.*“ a nechala jej kolovat třídou k vyjádření souhlasu či nesouhlasu spolužákům. Nebo, když se kluci i holky v šesté třídě celé dny sledovali, aby nakonec vždy projednali, kdo co ten den řekl takového, že mu odhlasují titul *Největší buzna*. Ankety mohou být rozehrané i spíše kvalitativně, než kvantitativně. Např. když při hře *Co si myslíte o ...?* iniciátor v osmé třídě na papír při hodině danou větu doplnil jen jménem někoho ze spolužáků, nebo i konkrétní vlastností, např. jejím novým oděvem, pak poslal papír kolovat a spolužáci anonymně či s podpisem doplňovali svůj názor; přičemž někdy takto hráči hodnotili i vystupování či detaily oblečení učitele. Pravidly určeným cílem hry je tedy zveřejnění pravdy v kruhu hráčů.

Pozorovaná byla **varianta** hry, při níž k odhalování pravdy hráči využívali zahrávání si s *listovním tajemstvím*. V případě hry *Psaníčka, braní psaníček* ([7, da-hl, 98](#)) a *Posílání psaníček* ([6, hi-šm, 99](#)) hráči využívali toho, že si spolužáci stejného pohlaví při vyučování dopisovali - mj. též o tom, kdo koho miluje, kdo s kým chodí. Hrou se tato interakce údajně stávala až v okamžiku, když se někdo rozhodl takový dopis zadržet a buď si jej tajně přečíst, nebo o přestávce přečíst před ostatními. V případě hry *Odchyťávání „psaníček“* ([6, he-ho, 97](#)) někdo výkřikem *Psaníčka!* před neoblíbenou hodinou matematiky, chemie či fyziky hru odstartoval. Hráči pak měli za úkol napsat psaníčko s nějakou *tajností* - např. zjištění o něčí tajné schůzce, a ta poslat po třídě. Zároveň se snažili zachytit kolující psaníčka a dozvědět se co nejvíce kolujících tajemství. Cíl hry tedy zůstává stejný; byť ve druhém z případů údajně kolovaly i *pikantní pomluvy* a hra tak přecházela ve hru *Na blbečka*.

Pozorovaná byla varianta hry, *SPI - vyvolávání jmen z ankety* ([7, he-hu, 99](#)), která se hrála po vydání jednoho čísla třídního časopisu *SPI (při hodině)*. V časopise vyšly výsledky *Ankety o nejlepšího učitele*, podávající procentuální podíly preferencí získaných hodnocenými učiteli. Ve hře se jeden z neoblíbenějších chlapců ve třídě ujal role předcítání jmen učitelů a zbytek zúčastněných nejdříve jen odpovídal hodnotícím soudem: „*H...?*“ „*Super!*“ „*T...?*“ „*Kráva!*“ atd. V případě učitelů, u kterých veřejné mínění již v anketě nebylo jednoznačné, nebo u kterých někteří z přítomných nesouhlasili s hodnocením svých spolužáků, se strhla diskuse o rozdílných pohledech na přetřásaného učitele. V některých případech se pak spor řešil nalezením kvalitativně adekvátního hodnocení: *Velkej blbec x Blbec x Bouchač*. Stalo se však, že pro neshody jeden z chlapců ze hry odstoupil. Cíl hry tedy zůstává stejný, jen hra je rozehraná s komplikacemi - revize předchozího kola, zavedení možnosti změny v hodnocení, kombinace hodnocení kvantitativního a kvalitativního - které ji připodobňují více soudnímu jednání.

Pozorovaná byla varianta hry rozehrávaná učitelem, případně naší studentkou-výzkumníci v roli učitelky; údajně však dětmi hraná *celkem nadšeně*. Při hře *Na pravdu* ([7, po, 98](#)) žáci seděli v lavicích, hlavy položené na zkřížených pažích a své *ano* na otázky učitelky vyjadřovali zvednutím hlavy. Při hře *Aukce hodnot* ([7, po, 98](#)) učitelka připravila jednotlivé *hodnoty* na čtvrtkách papíru: *zdraví, založit rodinu, být krásný, mít vzdělání, mít hodně peněz*. Žáci pak měli každý k dispozici 1000 bodů a za ty si v učitelkou vedené aukci jednotlivé hodnoty *kupovali* (Sic!). Cíl hry tak sice zůstává stejný, jen dotek motivací didaktickým záměrem přece jen odlišuje tyto podoby hry od živelné elegance formy i obsahu jejích podob folklórních.

A pozorovaná byla též varianta hry, *Komu zvoní poledne* ([8, ka-ma, 95](#)), při níž měl sebeodhalující se hráč pravdu prezentovat neverbálně, resp. měl nechat promluvit své tělo. A to když na něj třeba i nejbližší spolužák, kamarád, upozornil ty ostatní, že mu kručí v břiše, a od hráče se žádalo, aby své kručení nabídl k poslechu všem přítomným a bedlivě naslouchajícím.

Vzorec interakce se týká skupiny hráčů; často celé třídy. Většinou ji tedy hrají chlapci i dívky dohromady. Na rozdíl od *Flašky* však *kruh* hráčů zcela přirozeně může sestávat jen z hráčů jednoho pohlaví; a i osoba, které se *zveřejňovaná pravda* týká, nemusí být pohlaví opačného. Povaha interakce spočívá v *odhalování druhého* v *kruhu* hráčů v symbolické rovině. Nemusí být vypointovaná jen k osobám tázaným - jako *sebeodhalování*. Většinou také skutečně bývá vypointovaná více či méně též právě ke zmíněným osobám, kterých se odpověď tázaného týká. Odhalovaná *pravda o druhém* nemusí být jen *hanlivá*, skandalizující - když se hra blíží hře *Na blbečka*. Může být též popularizující, *oslavná*. To však neznamená, že by tím pádem musela být méně *lekající* - i oslavovaný se může zaleknout podezření z toho, že si to *až příliš rád nechá líbit*; v ne až tak vzdálené podobnosti ke hře *Ošahávačka*. V těch několika případech, kdy haněnou či oslavovanou osobou byl též učitel, vlastně nebylo doloženo, že by byl též reálně vtažen do hry jako hráč.

Motiv hry je závrať z transgrese mravních imperativů vůči spolužákům - konkrétně odhalování v kruhu hráčů v symbolické rovině; případně může jít též o konkretizaci odhalované pravdy s explicitním sexuálním obsahem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 18 případech; a to v 6. - 9. ročníku. ([6, he-ho, 97](#) (2x); [6, hi-šm, 99](#); [6, po-](#)

[st, 99](#); [6, kr, 00](#); [7, mi, 95](#) (2x); [7, da-hl, 98](#); [7, po, 98](#) (2x); [7, he-hu, 99](#) (2x); [8, ka-ma, 95](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [8, bá-rů, 00](#) (3x); [9, va-hu, 99](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 265) prezentují hru jako variantu hry *Truth, Dare, Promise, or Opinion*, a to když ve hře jde jen o úkol podat *faktickou informaci*; hranou pak pod názvem *Finding Out*. I tuto hru tedy řadí mezi tzv. *Daring Games*.

1.10 KUBA ŘEKL

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Bomba* ([4, hr-ši, 98](#)); *Děti* ([5, pa-ve, 98](#)); *Hajdulánek a Pajdulánek* ([8, ka-ma, 95](#)); *Hlášení se* ([2, če-ši, 95](#)); *Chrousti* ([4, ně-ši, 97](#)); *Kdo zbude poslední* ([5, pa-ve, 98](#)); *Kostky* ([2, kr-su, 97](#)); *Košťe* ([6, kr-ši, 97](#)); *Kuba řekl* ([1, ho-st, 98](#); [2, kr-su, 97](#); [4, br-še, 98](#); [4, hr-ši, 98](#)); *Méd'a Béd'a* ([2, kr-su, 97](#)); *Na divoké prase* ([3, če-no, 95](#)); *Na Ludvíka* ([2, fe-ve, 98](#); [6, ha, 95](#)); *Na medvěda* ([2, no-pi, 00](#)); *Na násobilku* ([5, no, 95](#)); *Na postřeh* ([6, pr-ve, 00](#)); *Nálet* ([4, ně-ši, 97](#)); *Násobilka s míčem* ([5, no, 95](#)); *Partyzán - bomba - povodeň* ([3, šk-bl, 99](#)); *Postel* ([2, ml-kr, 99](#)); *Potopa* ([2, fe-ve, 98](#)); *Povodeň* ([4, ně-ši, 97](#)); *Procvičování násobilky* ([2, če-ši, 95](#)); *Slovní druhy* ([5, no, 95](#)); *Sochy* ([1, ko-no, 95](#)); *Sova* ([2, da-kl, 98](#)); *Stronzo* ([2, kr-su, 97](#)); *Stronzo - alo* ([4, ně-ši, 97](#)); *Velký Mogul* ([5, bi-do, 95](#)); *Vsazení* ([7, kr, 96](#)) a *Žip - zap* ([5, bi-do, 95](#)).

Hřištěm hry je vlastně kruh hráčů; někdy doslova. Hra se údajně dá hrát *kdekoliv*; pozorovaná byla venku, např. na školní zahradě, v parku nedaleko školní družiny, ale též na pokoji na škole v přírodě, nebo na chodbě či ve třídě. **Čas** na hru si děti našly místo vyučování před koncem školního roku, na škole v přírodě, ale i o přestávkách a někdy i s učitelem při vyučování. Samotné trvání hry může být poměrně krátké a i pravidly omezené; většinou má však hra delší trvání; zvláště, je-li rozehrávaná jako vyrazovací závod v postřehu, resp. jeho výdrži. V nejorganizovanější podobě hry je **pomůckou** *míč*; tedy v jednom případě funkci míčeplnilo koště.

Průběh hry v té nejméně organizované podobě může spočívat jen v tom, že některý z kluků na pokoji po večerce vykřikne: *Kdo je celým tělem na zemi, je nejlepší*. Na což všichni co nejrychleji a třeba i s peřinami padají z postelí. Načež některý z nich, a nemusí to ani být ten nejrychlejší, zavolí: *Kdo je teď celým tělem na zemi, je největší blbec*. Při následném až orgiastickém střídání povelů se pak některým může stát, že vypadnou z postelí, když se jiní do nich už co nejrychleji vrací - a celou hru nakonec ukončí vřavou přilákaný vychovatel.

V té poněkud organizovanější podobě hry mají hráči zaužívané heslovité povel, po jejichž zaznění musí splnit nějaký standardní úkol. A tak, když někdo neočekávaně vykřikne např. *Chrousti!* - musí si všichni hráči okamžitě lehnout na záda a třepat nohama. Nebo na povel *Nálet!* - se hráči musí schovat, např. pod lavice, aby *nebyli vidět shora*. Na povel *Povodeň!* - se hráči musí dostat na nějaké vyvýšené místo, např. na lavice či židle, aby *je přicházející voda neodnesla*. Někdy děti hru hrají též na výdrž - v požadované poloze musí setrvat, než úkolující hráč napočítá např. do pěti. Někdy sledují též rychlost, s níž je povel vykonán. A tak, když při hře *Partyzán - bomba - povodeň* ([3, šk-bl, 99](#)): na povel *Bomba!* neleží hráč na zemi na břicho, než úkolující hráč napočítá do tří; na povel *Povodeň!* nevyhledá útočiště alespoň metr nad zemí, než úkolující hráč napočítá do deseti; na povel *Partyzán!* se neschová před úkolujícím hráčem, než napočítá do deseti - získává trestný bod; pokud to všichni stihnou, úkolující hráč prostě kolo ukončí, např. výrokem „*Partyzán odešel.*“ - ať tak či tak hráči se pak dále věnují přerušované činnosti do doby, než některého z hráčů napadne, že je čas pro další „neočekávané“ kolo hry. Nebo, při hře *Potopa* ([2, fe-ve, 98](#)), se hráč, který splní úkol jako poslední, stává úkolujícím hráčem pro další „neočekávané“ kolo hry.

V ještě organizovanější podobě hry hráči rozehrávají hru jako prakticky nepřerušovaný sled opakujičích se kol. Hra pak může být dále komplikovaná jednak zvláštními požadavky na výdrž hráčů: jako ve hře *Stronzo* ([2, kr-su, 97](#)), když se hráči prochází v blízkosti úkolujícího hráče a poté, co on vysloví povel *Stronzo*, musí všichni *zkamenět* a nesmí se pak ani zasmát, byť se je úkolující hráč snaží všemožně rozesmát; tedy aniž by se jich dotkl. *Socha*, která se pohne nebo zasměje, střídá úkolujícího hráče. Jednak může být hra komplikovaná zvláštními požadavky na rychlost. Např. při hře *Na medvěda* ([2, no-pi, 00](#)) si zvolený úkolující hráč klade otázku „*Co nám přinese počasí?*“ a odpovídá si na ni některým ze zaužívaných povelů, na které musí hráči zareagovat splněním příslušných standardních úkolů (hraje se na školní zahradě): *Přijde oheň!* - schovat se do rohu; *Budou padat bomby!* - schovat se pod něco, třeba pod strom; *Budou padat opice!* -

pověsit se na něco, třeba na větev, na zábradlí; *Budou padat vojáci!* - schovat se za něco, třeba za roh budovy; *Budou padat medvědi!* - lehnout si na zem. Hráče, kteří úkol nesplní, než napočítá do tří, pak trestá náhradním úkolem: např. udělat určitý počet kliků, něco obéhnout apod. Jednak může být hra komplikovaná zvláštními požadavky na koordinaci dílčích úkolů v úkolu jako celku. Např. při hře *Kuba řekl* (4, hr-ši, 98) musí úkolování dupat a skákat, nebo dupat a tleskat, nebo něco z toho a udržovat rytmus s ostatními; tedy, dle vyjádření dětí, *stíhat to všechno najednou a nezblbnout to*; a kdo udělá chybu, vypadává ze hry. Nebo ve hře *Velký Mogul* (5, bí-do, 95), při které stojí hráči v kruhu, úkolující hráč v jejich středu nejdříve oznámí, k jakém písmenu má dnes odpor, a pak se jednotlivých hráčů ptá: *Co mi dnes přineseš k obědu?* - na což mu hráč musí odpovědět slovem, které dané písmeno neobsahuje; odpoví-li chybně, vypadává ze hry. A jednak může být hra komplikovaná zvláštními požadavky na koordinaci úkolu s povelem, a to verbálním. Např. při hře *Zip - zap* (5, bí-do, 95), při které hráči sedí v kruhu na židlích, úkolující hráč v jejich středu oslovuje jednotlivé hráče některým ze zaužívaných povelů, na které musí hráči zareagovat splněním příslušných standardních úkolů: *Zip-zap!* - jmenovat hráče po levé ruce; *Zap-zip!* - jmenovat hráče po pravé ruce; *Zip-zip!* - jmenovat sám sebe; *Zap-zap!* - jmenovat úkolujícího hráče; odpoví-li chybně, vypadává ze hry. Nebo ve hře *Kuba řekl* (1, ho-st, 98; 2, kr-su, 97; 4, br-še, 98) stojí úkolující hráč proti ostatním a zadává jim úkoly větou: *Kuba řekl ...!* - např. vzpažit, sednout, dřep, čelem vzad, dotknout se pravou rukou levého ucha, dotknout se palcem u nohy nosu apod. Pokud však úkolující hráč nepoužije celou větu a jen vyhrkne např. *Vzpažit!* - musí hráči zůstat v klidu. Úkolující hráč navíc může plnit úkoly s hráči, a tak je někdy dále mást tím, že cvik sám provádí i v případě, kdy povel zadal bez použití celé věty. Nebo může platit, že *Kubou* vyřčený povel přidává úkol ke zřetězení předchozích úkolů, které musí úkolování hráči vždy všechny ve správné posloupnosti splnit; a to dokud *Kubanevyřkne: Kuba řekl, ruším vše!* Kdo se splete, vypadává nebo získává trestný bod; někdy se vítěz stává úkolujícím hráčem v dalším kole hry.

V nejorganizovanější podobě hry hráči komplikují zvláštní požadavky na koordinaci úkolu s povelem, a to verbálním, zvláštními požadavky na mrštnost při plnění úkolu, a to při chytání míče. Ve hře *Méd'a Béd'a* (2, kr-su, 97) úkolující hráč říká různá slova a vzápětí hází míč jednotlivým hráčům; úkolování musí míč chytit dříve, než dopadne na zem; pakliže úkolující hráč vysloví při hození míče *Méd'a Béd'a!* - nechává se míč spadnout; pokud však oslovený hráč svůj míč nechytí, nebo chytí míč *Médi Bédi*, musí splnit trestný úkol. Ve hře *Na Ludvíka* (2, fe-ve, 98; 6, ha, 95) vyvolává úkolující hráč jména hráčů stojících v půlkruhu či v kruhu kolem něj a vzápětí jim hází míč; pakliže úkolující hráč při hození míče zvolá *Ludvík!* - nechává se míč spadnout; pokud však oslovený hráč svůj míč nechytí, nebo chytí míč *Ludvíka*, střídá úkolujícího hráče, nebo má trestný bod a úkolujícího hráče střídá až úkolovaný hráč, který první získá tři trestné body. Ve hře *Koště* (6, kr-ši, 97) si dívky v kruhu rozdají čísla; úkolující hráčka v jejich středu volí vyslovením čísla jednu z úkolovaných a vzápětí pouští koště; oslovená hráčka musí koště chytit, než spadne na zem; když se jí to podaří, střídá úkolující hráčku; když se jí to nepodaří, vypadává ze hry.

Pravidly určený cíl hry ve všech výše zmíněných podobách je tedy jinak určen pro úkolujícího a jinak pro úkolovaného: pro úkolujícího je to vlastně podrobení úkolovaného šikaně, jejímž obsahem je *postřeh* při koordinaci úkolu s verbálním povelem; pro úkolovaného podstoupení takové zkušenosti.

Pozorovaná byla **varianta** hry, ve které roli úkolujícího zastával učitel, čímž se jinak více méně implicitní aspekt šikanování stával spíše explicitní. Např. ve hře *Bomba* (4, hr-ši, 98) učitel skupině dětí dával povely: *Dělej kočičku!* - mňoukat; *Přišla povodeň!* - vylézt na židli; *Je tu zemětřesení!* - klepat se; *Hoří!* - vyskakovat jako plameny; *Uragán je tu!* - točit se dokola; *Bomba!* - k zemi. No a hráče, kteří nesplnili úkol, vyřadil ze hry. S paní učitelkou údajně dříve hrali hru *Kuba řekl* i zmínění prvňáci (1, ho-st, 98). Na to, jak byla jako dítě úkolovaná v *nejméně očekávaných situacích* k plnění úkolů na povely *Potopa! Bomba!* či *Tygr!* (schovat se někam) *vždy některým z vedoucích* na letních táborech, vzpomenu i jedna z dvojic našich studentů-badatelů (2, no-pi, 00). Cíl hry však zůstává stejný.

Pozorovaná byla **varianta** hry, ve které samy děti rozehrávají spíše jen bezkontaktní šikanování, a to zaměřením na úkolovaného jedince, absencí nezbytného postřehu na straně úkolovaných a společensky zostuzující povahou úkolu. Při hře *Stronzo - alo* (4, ně-ši, 97), když kdokoliv na kohokoliv ukázal prstem a vyřkl *Stronzo!* - dosáhl toho, že *zakletý* hráč strnul v momentální poloze a nesměl se pohnout, dokud jej *zaklínač* nevysvobodil formulí *Alo!* Přičemž zvláště oblíbené bylo někoho zaklít těsně před příchodem učitelky do hodiny. Při hře *Hajdulánek a Pajdulánek* (8, ka-ma, 95) dominantní chlapec ve třídě přesvědčil některé jiné, že na povel *Hajdulánek!* - vybraný chlapec ulehl na zem; nebo na povel *Pajdulánek!* - začal pajdat; a to před přihlížející skupinkou diváků. Při hře *Na divoké prase* (3, če-no, 95) občas někdo z dětí začal vybízet nejtlustšího chlapce ve třídě, aby *zahrál divoké prase*; když se přidali další a chlapec svolil, šel na koberec do zadní části třídy, lehl si na zem, začal se válet a křičet „*Já jsem divoké, tlusté prase!*“; přitom jej spolužáci obklopili a stále hlasitěji pobízeli, v reakci vyvolávali intenzivnější aktivitu úkolovaného, až do

orgiastického transu všech zúčastněných, který většinou ukončila až vřavou přilákaná učitelka. Při hře *Vsázení* (7, kr, 96) se kluci nejdříve vyzývali: např. *O co, že se nezvedneš uprostřed hodiny bez dovolení a nepůjdeš na záchod. O co, že se nezeptáš učitele biologie, kdy budeme brát pohlavní ústrojí.* Někdy s výzvou k sázce přišel i sám úkolovaný - *O co, že udělám...* V případě přijetí výzvy si hráči domluvili trest za nesplnění závazku: *kliky, dřepy.* Při hře *Kostky* (2, kr-su, 97) se hráči nejdříve sesedli do kruhu a pak se postupně střídali v házení kostkou. Nejdříve však musel hráč vždy navrhnout nějaký pro něj trapný úkol a číslo, při kterém jej splní. Pokud jej spoluhráči uznali a při hodu kostkou mu dané číslo padlo, úkol plnil; pokud padlo jiné číslo, s úlevou předával kostku dalšímu v pořadí. Cíl hry tedy zůstává srovnatelný, jen šikanujícím je jakoby hráč sám a kostka rozehrávající *hru náhody*, a nikoli spoluhráči - avšak jen jakoby, neb jednájí v jejich zastoupení. V případě hry *Sochy* (1, ko-no, 95) hráči strnuli ve stoje, v pokleku nebo vleže; *Sochař* jednotlivé *Sochy* obcházel a více či méně upravoval - např. jen sklonění hlavy nebo ohnutí paží. Když se však Socha pohnula sama, vypadla ze hry. Nakonec jako závod mezi úkolovanými hráči rozehraná hra vedle bezkontaktního šikanování rozehrává *výdrž* v úkolu vyžadujícím tělesné úsilí.

Pozorovaná byla též varianta hry, ve které se děti inspirují situací ve vyučování explicitně nebo kterou s nimi ve vyučování rozehrává učitelka. V případě hry *Kdo zbude poslední* (5, pa-ve, 98), kterou vymyslel jeden z chlapců a kterou učitelka někdy nechává děti hrát i při vyučování, se hráči nejdříve postavili do řady vedle sebe a každý dostal tři lístečky - *životy*. Organizátor pak hráčům postupně zadával různé otázky z vlastivědy, přírodopisu nebo jiného probíraného učiva. Pokud hráč odpověděl chybně nebo vůbec, stával se někdy terčem posměchu ostatních hráčů a případného publika, především však mu organizátor hry odebral jeden život a oznámil správnou odpověď; při ztrátě všech tří životů hráč vypadal ze hry. Vítězem byl poslední hráč, který ve hře zbyl. V případě hry *Na postřeh* (6, pr-ve, 00) se skupina dívek o přestávce shromáždila na chodbě u nástěnky s očíslovanými obrázky rostlin a zvířat. Jedné z hráček pak přisoudily roli Kuby a zbývající se k nástěnce otočily zády. Kuba si vybrala jeden z obrázků a oznámila svou volbu jeho číslem. Hráčka, která první našla na nástěnce obrázek daného čísla, se stávala Kubou do dalšího kola hry. V případě hry *Slovní druhy* (5, no, 95) učitelka říkala různá slova a žáci plnili zakódované příkazy: slovesa - *klusat na místě*; podstatná jména - *dřep*; přídavná jména - *stoupnout si na špičky*. V případě hry *Násobilka s míčem* (5, no, 95) učitelka házela jednotlivým žákům sedícím v lavici tenisový míček a k tomu jim zadával matematické příklady; žáci odpovídali jeho řešení a míček házeli zpět učitelce. V případě hry *Procvičování násobilky* (2, če-ši, 95) učitelka v hodinách matematiky vyvolávala dvojice chlapců a dívek, kterým zadávala deset, případně jedenáct příkladů na násobilku. Kdo první odpověděl, získával bod. Kdo získal více bodů, postupoval do dalšího kola. Učitelka na závěr ještě oznámila, kdo se bude hry účastnit následující den. Spolužáci soutěžícím často velmi angažovaně fandili; pozorovány pak byly i skupinky dívek, které *hru jako trénink* rozehrávaly samy o přestávce; pozorovaný byl i chlapec, který se po prohrané soutěži rozplakal. V případě hry *Na násobilku* (5, no, 95) rozdělila učitelka při hodině matematiky hráče do tří družstev, která vytvořila tři řady. Učitelka zadávala příklady na násobení, na které měli odpovědět správným řešením první v řadě. Kdo odpověděl první správně, šel se posadit do lavice. Družstvo, které sedělo první v lavicích, vyhrávalo. V případě hry *Sova* (2, da-kl, 98) učitelka za správné splnění nejrůznějších úkolů (matematické příklady, pojmenování obrázků rostlin či ptáků, vylustění křížovky) rozdávala žákům body. Počty bodů získaných jednotlivými žáky se evidovaly a vítězil ten, který první nashromáždil sto bodů. V případě hry *Hlášení se* (2, če-ši, 95) při hodinách někdy děti rozpoutaly vlnu hlášení se o to, aby byly vyvolané, případně k tabuli. Přičemž se děti nezdírkaly hlásily, aniž by už věděly, co bude učitelka chtít, a nezdírkaly se hlásily i děti, které už mohly vědět, že neumí odpovědět.

Pozorovaná byla též varianta hry, *Děti* (5, pa-ve, 98), při které si ve skupině dívek zvolily jednu do role *Dítěte*. Dítě ve středu ostatních hráček vyhodilo míč vysoko do vzduchu a zároveň zvolalo jméno jedné z hráček. Jejím úkolem bylo míč chytit, zatímco ostatní hráčky prchaly do různých stran. Pokud se úkolované hráčce nepodařilo míč chytit, Dítě provedlo nové vyhazování míče. Pokud se úkolované hráčce podařilo míč chytit, zvolala *Stop!* - po čemž se prchající hráčky musely zastavit. Poté úkolovaná hráčka postoupila nejvýše o tři kroky k nejbližší stojící hráčce a vyhodila míč do výše jejím směrem. Pokud druhá úkolovaná hráčka tento míč chytla, stávala se její hráčka úkolující Dítětem pro další kolo hry; pokud míč nechytla, stávala se Dítětem pro další kolo hry ona sama. Jakoby tedy dívky nejorganizovanější podobu hry rozehrávaly do dvou kroků, z nichž druhý jakoby ironizoval krok první. V prvním kroku, pokud je první úkolovaná hráčka neúspěšná, potvrzuje tím v roli hráčku úkolující pro další kolo hry; a pokud je úspěšná, přebírá její roli, byť jen pro dané kolo hry. Načež ve druhém kroku se úspěšná úkolovaná hráčka z kroku prvního může nechat potvrdit v roli úkolující hráčky pro další kolo hry jen pokud úkoluje tu nejbližší stojící hráčku, tedy vlastně tu nejméně mrštnou z prvního kroku, bez požadavku na koordinaci úkolu s verbálním povel, ještě k ní postoupí o co největší povolenou vzdálenost a úkolované hráčce se podaří úkolující hráčkou hozený míč chytit. Může být *dětinstější* způsob získání role *šikanujícího* pro další kolo hry? Podle

pravidel hry, ano. Pokud se ve druhém kroku úkolované hráčce míč chytit nepodaří, zaslouží si titul *Dítě* ona. I když tedy dívky nejorganizovanější podobu hry nakonec rozehrávaly v její parodii, cíl hry *Kuba řekl* se ze hry neztrácel.

Vzorec interakce se sice může týkat jen dvojice hráčů, téměř vždy se však týkal skupiny, někdy menší, v počtu tří až osmi, většinou však větší a někdy i celé třídy či skupiny dětí z více tříd v družině nebo na škole v přírodě; většinou chlapců i dívek; pozorované však byly i jen dívčí nebo jen chlapecké skupiny. Vůči kruhu hráčů pak většinou stojí hráč v jasné vyčleněné roli úkolujícího; někdy jakoby zastupující třetí osobu, paradoxně nazývanou *Kuba*.^[2]; asi nezdědka zastávanou autoritou - učitelem či vychovatelem. Již zaznělo, že pozorované byly i případy, kdy se hráči úkolovali jen ve dvojici (Vsázení), a pozorované byly i případy, kdy se šikanovaný úkoloval sám (Vsázení, Košťky). V těch druhých pak jakoby třetí osobou byl hráč, když sám sebe veřejně zavazuje ke splnění úkolu. Úkolující pak šikanuje úkolované z titulu role, a to úkoly, v nichž mají osvědčit postřeh, vlastně mrštnost při koordinaci úkolu s verbálním povelu a/nebo úkoly společensky zostuzujícími. Případně mají šikanovaní též osvědčit mrštnost při chytání míče, nebo jen zvláštní požadavky na koordinaci verbálního povelu s úkolem, na koordinaci dílčích úkolů v úkolu jako celku, na rychlost plnění úkolu či na výdrž. Úkolovaný hráč, i když adresně a individuálně, je pak většinou šikanovaný jako člen kruhu šikanovaných hráčů (vs. šikanovaný z kruhu hráčů). Tedy, pokud hráči hru nerozehrají jako orgii (*Postel*) nebo jen ve dvojici (*Vsázení*), kdy toto rozlišení ztrácí smysl.

Navíc pak celou hru někdy rozehrávají hráči jako očistný rituál kolování role šikanujícího; když jej střídá neúspěšný šikanovaný - jako v případě hry *Potopa*, *Stronzo* či *Na Ludvíka*. Někdy hru nakonec rozehrávají jako závody v *postřehu*, resp. jeho *výdrži* mezi šikanovanými; případně i s tím, že úspěšný úkolovaný si vydobyde roli úkolujícího - jako v některých případech hry rovněž nazývaných *Kuba řekl*. A někdy hru nakonec rozehrávají jako parodii dané hry - jako v případě dívkami hrané hry *Děti*; a vlastně možná i v případě hry *Koště*, díky dívkami používanému koštěti místo míče a díky hyperbole v kombinaci střídání úkolující hráčky úspěšnou hračkou úkolovanou a vypadávání ze hry úkolované hráčky neúspěšné, která zintenzivňuje moment řevnivosti ve hře.

Motiv hry lze označit za závrát z toho, že jsou jedinci v kruhu hráčů podrobováni zážitku šikany, jejímž obsahem je mrštnost v koordinaci úkolu s verbálním povelu a/nebo úkol zostuzující; případně jde též o to, že celek hry je rozehrán jako orgie, jako očistný rituál kolování role šikanujícího, jako závod mezi šikanovanými, případně navíc jako cyklický turnaj v závodech o ústřední roli šikanujícího. A/nebo jde též o rozehrávání celé situace s pomocí fiktivních identifikací a příběhů; avšak zcela jednoduchých a přesně se opakujících, takže vlastně ritualizovaných.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 34 případech; a to v 1. - 8. ročníku. V jedné z pozorovaných šestých tříd ([6, ha, 95](#)) děti tvrdily, že se hru naučily hrát již ve školce; v jedné třetí třídě ([3, šk-bl, 99](#)) zas děti tvrdily, že se hru naučily od starších spolužáků. ([1, ko-no, 95](#); [1, ho-st, 98](#); [2, če-ši, 95](#) (2x); [2, kr-su, 97](#) (4x); [2, da-kl, 98](#); [2, fe-ve, 98](#) (2x); [2, ml-kr, 99](#); [2, no-pi, 00](#); [3, če-no, 95](#); [3, šk-bl, 99](#); [4, ně-ši, 97](#) (4x); [4, br-še, 98](#); [4, hr-ši, 98](#) (2x); [5, bí-do, 95](#) (2x); [5, no, 95](#) (3x); [5, pa-ve, 98](#) (2x); [6, ha, 95](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, kr, 96](#); [8, ka-ma, 95](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 181 - 182) hru prezentuje pod názvem *Simon Says*; hranou jednak na vyřazování, nebo s tresty úderem tužkou přes prsty - pak pod názvem *Wiggle Waggle*. Přes asociaci s tzv. *hand games* řadí hru mezi tzv. *manipulative and catching games*, potažmo mezi *Games of Skill*.

1.11 KDO MÁ RÁD, CO MÁ RÁD

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Kdo má rád, co má rád* ([2, kr-su, 97](#); [2, rů-to, 99](#); [4, rá-to, 00](#); [5, bí-do, 95](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, kr-ši, 97](#)) a *Kdo má rád, nemá rád* ([5, ho-he, 99](#)). Někdy se prý ve třídě současně používá i název *Kdo má* nebo *Guma*.

Hřištěm hry je podobně jako ve hře *Kuba řekl* kruh hráčů. Hru děti hrály ve třídě, na chodbě, venku, na ulici, v parku či na hřišti. **Čas** na hru si udělali nejčastěji o přestávkách nebo při odchodu ze školy; samotné trvání hry je většinou neomezené, takže se hraje do zvonění či do omrzení. **Pomůckou** je hráčům guma, jinak používaná též při *Skákání gumy*.

Průběh hry začíná tím, že si hráči stoupnou do kruhu a přitom vypínají gumu, která jejich kruh nakonec obepíná zhruba ve výšce nad jejich kotníky. Jednomu z hráčů je dohodou uděleno slovo. Ten pak začne pomalu odříkávat formuli: *Kdo má rád, co má rád...* - načež po chvíli napětí vykřikne název nějakého předmětu. Na to hráči buď z kruhu vyskočí, čímž demonstrují, že daný předmět rádi nemají, nebo naopak v kruhu setrvají, čímž demonstrují, že daný předmět rádi mají. Častou kategorií vyvolávaných předmětů je jídlo, seriálové postavy, zpěváci, spolužáci. Vyvolávání pikantních nabídek je pak samo o sobě předmětem zábavy. Salvy smíchů může vyvolávat např. *shnilá ropucha, voda z kanálu, plesnivé brambory, chleba s popelem, čaj s hnojem, bláto s máslem, nudli s vajíčkem, žížaly s rumem, žížaly k snídani, ale těž popelnice, jed, dlažební kostky, pavouka v posteli, hovno, hnůj, šlápnutí do lejna, smradlavé ponožky, škola, třídní, domácí úkoly, čaj z jídelny, Sládečkovou, zubatou Helenu, koktavýho Sebestu, držet se s Honzou za ruku, poslat Evě milostný dopis*. Kdo zaváhá a zůstane v kruhu se tudíž stává terčem posměchu. Terčem posměchu se však mohou stát i ti, kteří z kruhu vyskočí, když vyvoláno je něco všeobecně přitažlivého. Mezi hráči však taky nemusí vždy dojít ke shodě v hodnocení, a tak se jejich kruh může rozdělit na dva vzájemně se vysmívající tábory; třeba těch, co mají rádi *mobilní telefony, Jágra, Haška, Natalii Oreiro či Ilonu Csákovou*, a těch co nikoli, co třeba *tu káču nenávidí*. Někdy si hráči hru komplikují zvyšováním výšky gumy. Občas se stane, že se hráči zapletou a dojde k hromadnému pádu. V roli Vyvolávače se hráči střídají, někdy náhodně, někdy popořadě v kruhu; někdy roli Vyvolávače získává ten nejméně úspěšný v minulém kole; někdy je ten nejméně úspěšný v daném kole ze hry vyřazován.

Pravidly určený cíl hry je tedy podobně jako ve hře *Kuba řekl* jinak určen pro *úkolujícího* a jinak pro *úkolované*: pro *úkolujícího* je to vlastně podrobení *úkolované* šikaně, jejímž obsahem je *postřeh* při koordinaci úkolu s verbálním povel; pro *úkolované* podstoupení takové zkušenosti.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Kdo má rád, co má rád* ([6, kr-ši, 97](#)), při které venku dvě dívky gumu vypínaly a vyvolávaly jména jídel, kluků či zpěváků, zatímco třetí stála uprostřed na gumě a v případě neoblíbenosti vyvolaného z gumy vyskakovala ven. Ve hře údajně nikdo nevyhrával ani neprohrával; zda a na jakém principu se střídaly však není známo. Cíl hry však tak jako tak zůstává stejný.

Vzorec interakce se týká menší skupiny hráčů, tak do osmi; pozorovaná byla však i ve dvojici. Většinou jde o dívky; někdy se přidají i chlapci, někdy jim hra připadá *stupidní*. V kruhu hráčů je jako ve hře *Kuba řekl* vyčleněn *úkolující*. V úkolech mají *úkolované* rovněž osvědčit *postřeh*, vlastně *mrštnost* při koordinaci úkolu s verbálním povel. Zde však *šikanuje* Vyvolávač z titulu role všechny ostatní hráče najednou. Do hry pak vstupuje *sebeodhalování* obdobně jako ve hře *Na pravdu*. Spíše však zřídka v seriózní analogii; vedoucí případně k rozdělení kruhu na dvě strany - příznivců vs. odpůrců. Většinou je hra rozehrávána jako parodie zmíněné hry, a to s pomocí závodů v *postřehu* mezi šikanovanými o to, kdo prohraje a stane se obětí jejich vlastního šikanování výsměchem, jejich *obětním beránkem*. Celou hru pak většinou hráči rozehrávají jako očištný rituál střídáním v ústřední roli šikanujícího Vyvolávače; někdy náhodným, někdy popořadě, někdy symbolicky důslednějším střídáním *obětním beránkem*. Nebo, výjimečně, závod mezi šikanovanými rozehrají jako vyřazovací turnaj o vítěze mezi všemi.

Motiv hry lze označit za závrát z toho, že je kruh hráčů podrobován zážitku šikany, jejímž obsahem je *mrštnost* v koordinaci úkolu s verbálním povel a *sebeodhalování*; v celku hry pak jde zřídka o analogii ke hře *Na pravdu*; většinou jde o parodii *sebeodhalování* závodem v *postřehu* mezi šikanovanými; který je pak rozehraný jako očištný rituál, zřídka jako vyřazovací turnaj o vítěze mezi šikanovanými.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 7 případech; a to ve 2. a 4. - 6. ročníku. ([2, kr-su, 97](#); [2, rů-to, 99](#); [4, rá-to, 00](#); [5, bí-do, 95](#); [5, ho-he, 99](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, kr-ši, 97](#))

2. V DOTYKU TĚLO NA TĚLO

2.1 ZÁPAS

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Autíčka* ([6, kr-ši, 97](#)); *Bitka* ([8, šp-ku, 99](#)); *Boj* ([2, ml-kr, 99](#)); *Dělení lavic* ([9, mi-pr, 98](#)); *Hej brácho* ([4, hr-ši, 98](#)); *Karate* ([2, fe-ve, 98](#)); *Kopání pod kolena* ([2, ká-sk, 00](#)); *Loutky* ([8, li-na, 97](#)); *Metro* ([6, hi-šm, 99](#)); *Na plácanou* ([7, ši-žá, 96](#)); *Na rychlé reflexy* ([6, kr-ši, 97](#)); *Nůžky* ([4, ku-po, 96](#)); *Pikachův jukebox* ([2, ká-sk, 00](#)); *Přetahovaná* ([6, pr-ve, 00](#)); *Přetahování*

lavice ([6, he-ho, 97](#)); Přetlačování ([1, pi-ze, 00](#)); Rvačka ([5, kn-ře, 00](#)); Rvačky ([5, ho-he, 99](#)); Řeckořímské zápasy ([6, po-st, 99](#)); Shazování ze židle ([5, ji, 00](#)); Sousedské vzájemné pošťuchování ([6, po-st, 99](#)); Šerm pravitkem ([7, kr, 96](#)); Šermování ([5, ji, 00](#)); Šťouchaná lokty ([6, he-ho, 97](#)); Wrestling ([6, he-ho, 97](#); [8, do-ko-pu, 98](#)); Xena ([6, hi-šm, 99](#)); Zadovka, Prdelovka ([4, br-še, 98](#)); Zápas ([6, hi-šm, 99](#)); Zápas chlapců ([2, če-ši, 95](#)) a Zápas o holky ([5, pa-ve, 98](#)).

Hřištěm hry je někdy jen prostor zabíraný hráči setrvávajícími ve hře. Někdy je však zápasíště vyznačené např. hranicemi koberce, křídou nakresleným kruhem, nebo *ringem* ohraničeným lavicemi. Někdy je hřištěm domovská lavice; alespoň jednoho z hráčů. Hru hrají děti většinou ve třídě, zřídka na chodbě nebo venku. **Čas** pro hru si děti najdou většinou o přestávce, výjimečně o hodinách výuky. Samotná hra většinou trvá tak dlouho, dokud se jeden z hráčů nevzdá; nebo než zasáhne *dozor*, tedy učitel, případně než zazvoní na hodinu. Pozorovány však byly i případy, kdy k ukončení hry docházelo poté, co jeden z hráčů udržel protivníka 10 sekund na lopatkách, nebo, když jej dostal na lopatky po páte; nebo poté, co proběhla dvě kola po 2 minutách; nebo rozhodnutím rozhodčího. Někdy hráči používají **pomůcky** - např. pravitka, trojúhelníky, plastové láhve nebo deník Metro stočený do ruličky; a to k šermování; někdy spíše než zbraně používají zástupné objekty - např. autička.

Průběh hry začíná buďto *provokací* iniciativním jedincem; často jako zvrat ve hře *Na lekání*. Pozorován tak byl i případ, kdy touto hrou skončila provokace, která na první pohled hrozila skutečnou rvačkou: když v jedné druhé třídě chlapec spolužákovi rozdrobil před tabulí svačinu. Nebo může být začátek zápasu formálně organizován jako při velkém rytířském klání. Pozorovány byly případy, kdy si hráči před vstupem na koberec museli zout přezůvky; kdy rozhodčí hráče nejdříve zkontroloval, zda se nemohou nějakou součástí oblečení či předmětem v kapsách zranit, a teprve pak je vyzval ke vstupu do ringu a písknutím zápas zahájil. Pozorován byl případ, *Wrestling* ([8, do-ko-pu, 98](#)), kdy se hráči nejdříve ještě rozdělili do dvou družstev, aby pak spolu po předem určenou dobu zápasily vybrané dvojice. Pozorován byl případ, *Zápas o holky*, kdy se šest kluků domluvílo, že uspořádají turnaj, v němž cenami bylo fiktivní vlastnictví spolužaček; 1. cena Markéta, 2. cena Veronika a 3. cena Dáša. Nejdříve pak museli vylosovat pořadí prvních třech dvojic; přičemž vítězové se poté utkali o ceny na principu "každý s každým".[3] Pozorován byl i případ, *Xena* ([6, hi-šm, 99](#)), kdy dívky dle vzoru bojovnice z televizního seriálu podnikaly výpady proti chlapecké části třídy, a to v odvetu za jejich provokace; samy si tedy zápasy s chlapci nezačínaly. Samotný zápas je vždy omezen pravidlem *nezranit* toho druhého; někdy konkretizovaný doplňujícími zákazy, jako *žádná rána pod pás*, nebo *do obličeje*, zákazem používat nohy, kousat, škrábat, ... Většinou se pak zápasí *jakýmkoliv způsobem*. Někdy je však dovoleno jen používat paže, nebo jen boxovat či jen šermovat. V případě *Přetlačování* se dvě dívky uchopily dlaněmi obou paží zhruba ve výši očí, propletly prsty pro pevnější sevření a zjišťovaly, která tu druhou přetlačí. V případě *Zadovky*, *Prdelovky* dvojice chlapců zjišťovala, který z nich toho druhého vytlačí z koberce svým pozadím. V případě *Kopání pod kolena* dvojice kluků zjišťovala, kterému z nich se jen úderem nohy pod kolena protivníka podaří soupeře podrazit, aby spadl na zem, nebo způsobit takovou bolest, že zápas vzdá; přičemž zakázáno bylo dotýkat se soupeře rukama. V případě *Hej brácho* měla dvojice kluků, v sedě na koberci, zavázané oči a srolovanou čtvrtkou se snažili zasáhnout protivníka; přičemž částečnou náповедou bylo občasné provolávání názvu hry. V případě *Nůžek* dvojice holek, v lavici a při hodině, zjišťovaly, které z nich se podaří svými nůžkami *lapit* nůžky své protivnice.

Pravidly určeným **cílem** hry je přemožení soupeře v zápase "tělo na tělo". A to může být definováno různým způsobem. Kromě již zmíněného vzdání se, položení na lopatky či hodnocení rozhodčího, když měří čas držení soupeře na lopatkách, se může také jednat o to, že hráč soupeři znemožní používat jeho zbraň - např. vyrazí mu ji z ruky apod.

Pozorovaná byla též **varianta** hry vhodná i pro hodinu výuky; nikoli snad proto, že by ji učitelé tolerovali, ale proto, že alespoň v některých podobách ji lze po určitou dobu před učitelem skrývat. Konkrétně se jedná o případy zápasu o místo v lavici. Při *Sousedském vzájemném pošťuchování* ([6, po-st, 99](#)) je záminkou např. to, že *soused přesáhl okrajem svého sešitu* pomyslnou hranici dělící lavici na dvě poloviny. Při *Dělení lavic* ([9, mi-pr, 98](#)) začnou sousedé v lavici tím, že si pomocí gumy či jiných školních pomůcek začnou vyznačovat polovinu lavice; přičemž původně jen vnímanou nespravedlnost začnou nadsazovat. Jakmile jeden ze sousedů začne druhému bránit v jeho symbolickém útoku na vlastní teritorium i vlastním tělem, pokračuje spor jako zápas, třeba i šermováním nebo shazováním sousedových věcí z lavice. Při *Šťouchané lokty* ([6, he-ho, 97](#)) se sousedé začnou přetlačovat z desky lavice pomocí loktů a pokračují do té doby, než se jednomu nepodaří druhého úplně vytlačit. A i když se třeba zapírají nohama za nohy svých židlí, může hra vyvrcholit i tím, že poražený skončí na podlaze. *Na rychlé reflexy* ([6, kr-ši, 97](#)) se od předchozí podoby hry liší tím, že o přestávce si k lavici protivníci sednou proti sobě a z povrchu lavice se

vytlačují pěští, přičemž se loket musí dotýkat lavice. Při *Shazování ze židle* (5, ji, 00), o přestávce, zasedne hráč spolužákovi jeho místo. Snaze soupeře o získání své židle zpět se pak vetřelec brání většinou jen tím, že se chová jako *hadrový panáček*. Při *Přetahované* (6, pr-ve, 00) se jeden druhého snaží přitáhnout ke své lavici, nebo protivníci vsedě nohama přetlačují volnou židli co nejbližší k druhému. Při *Přetahování lavic* (6, he-ho, 97), které se rozehrává většinou ke konci přestávky, jde o přetlačování souseda za účelem získání co nejširšího prostoru kolem sebe. Vítězstvím je pak vlastně i spravedlivé uspořádání lavic. U této podoby hry však asi nejvíce hrozí, že se zvrtné ve hru *Na praní* nebo v opravdovou rvačku; někdy se spojí více sousedů v lavici, zápasí pak dvou- i vícečlenné týmy spolupracujících protivníků a hra se tak spíše stává *Obranou státu*. Cíl hry tedy zůstává stejný, jen přemožení soupeře v zápase "tělo na tělo" je důsledněji definováno s pomocí ovládaného území; obdobně k *Zadovce*, *Prdelovce*; a to ať už vyloučením protivníka z něj, či jeho zajištěním v něm, jako v jedné z podob *Přetahování*.

Jednak jde o případy, kdy soupeři v zápase "tělo na tělo" používají zprostředkující objekty, které spíše než jako zbraně fungují jako jejich zastoupení, a to více-funkční, než v případě zmíněných lavic. V případě hry *Na plácanou* (7, ši-žá, 96) kluk nebo holka, v reakci na nějakou provokaci od spolužáka opačného pohlaví, popadne nejbližšího stojícího spolužáka stejného pohlaví zezadu za paže, který je uvolní jako *hadrový panák*, a snaží se svou oběť *vytrestat* údery paží svého *panáka*. Napadená oběť však popadne rovněž nejbližšího stojícího spolužáka stejného pohlaví a začne se útoku bránit. Ne vždy je však nutné, aby hra skončila tím, že se vzdá poražený; někdy stačí, že útočník má pocit, že svou oběť dostatečně vytrestal. Obdobně je tomu u *Loutek* (8, li-na, 97), které začínají jakoby bezdůvodně a dvojice tvoří vždy ovládající chlapec a ovládaná dívka. Hra pak někdy končí ve chvíli, kdy se dívky začnou *mlátit* z vlastní iniciativy. V případě *Autíček* (6, kr-ši, 97) hráči na lavici do sebe najíždějí autíčky; autíčko, které spadlo z lavice nebo se rozbilo, prohrálo a vypadávalo ze hry; vítězem turnaje bylo *nejodolnější* autíčko. I v těchto případech cíl hry zůstává stejný, jen přemožení soupeře v zápase "tělo na tělo" je důsledněji definováno s pomocí zbraně - zástupného objektu.

Vzorec interakce se týká především dvojice hráčů; a to i v případě, že se hry účastní více hráčů. Buďto pak probíhá více duelů simultánně, ale nezávisle na sobě. Nebo soutěží dvě družstva, avšak tak, že se za jednotlivá družstva utkávají jednotliví duelanti (*Wrestling* - 8, do-ko-pu, 98). A i když si hráči zorganizují turnaj o vítěze mezi všemi (*Zápasy o holky*, ale někdy též *Zápasy chlapců*, *Šerm pravítkem* či *Autíčka*), je celý turnaj důsledně strukturován na základě duelů dvojic. Důležitým aktérem bývá rozhodčí; většinou samozvaný. Hru hrají téměř výhradně kluci. Holky se zapojují ještě tak pokud jde o šermování nebo o místo v lavici; a pak ve zmíněných případech, kdy spolu hráči zápasí prostřednictvím spoluhráčů-loutek. Případ, kdy hráči rozehrávali hru jako zápas dívek proti chlapcům (*Xena* - 6, hi-šm, 99) byl pozorovaný jen jednou; a to ještě hra možná spočívala spíše v rozehrávání fiktivních identit a příběhů, jako varianta hry *Boj*. Dívky se však nezřídka stávají vděčným publikem. A publikum, povzbuzující své favority, bývá v některých třídách pravidelnou součástí herní situace. Povaha interakce hráčů spočívá v definiční podobě soutěže, při níž se protivníci poměřují v obratnosti bezprostředně; a to i když zápas rozehrávají s použitím zbraní a nebo zástupných objektů. O tom, kdo přemůže druhého a kdo se druhému vzdá, rozhoduje především odolnost, síla a mrštnost protivníků; případně odolnost zbraní či zástupných objektů. Že by hráči používali nějaké **strategie**, krom více či méně ofenzivního přístupu, pozorováno nebylo. A vlastně jediným **sporným momentem** se stávalo porušení výše zmíněného pravidla *nezranit* toho druhého; někdy se totiž hráč rozbířel nebo rozvzteklil z bolesti, jejíž důvod druhému nebyl zjevný.

Motiv hry lze souhrnně označit za zápas "tělo na tělo". V celku hry může jít ještě o zápas o místo v lavici; případně zápas v ovládnutí zástupných objektů či zbraní a o soutěž ve vlastnictví zástupných objektů či zbraní odolnějších, a tudíž prestižnějších; případně může v celku hry jít ještě o turnaj zápasů jednotlivců vystupujících za sebe či družstvo.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 31 případech, a to ve všech ročnících krom ročníku 3. (1, pi-ze, 00; 2, če-ši, 95; 2, fe-ve, 98; 2, ml-kr, 99; 2, ka-sk, 00 (2x); 4, ku-po, 96; 4, br-še, 98; 4, hr-ši, 98; 5, pa-ve, 98; 5, ho-he, 99; 5, ji, 00 (2x); 5, kn-ře, 00; 6, he-ho, 97 (3x); 6, kr-ši, 97 (2x); 6, hi-šm, 99 (3x); 6, po-st, 99 (2x); 6, pr-ve, 00; 7, kr, 96; 7, ši-žá, 96; 8, li-na, 97; 8, do-ko-pu, 98; 8, šp-ku, 99; 9, mi-pr, 98)

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 203) ve své sbírce her dětí z Nového Zélandu prezentuje hru pod názvem *Wrestling*; a řadí ji mezi tzv. *Games of Skill*, přesněji mezi *athletic games*. Opieovi (1969, s. 212) sice různé formalizované podoby *wrestling* zmiňují, jako součást tzv. *Duelling Games*, avšak programově je opomíjejí jako údajně *školní* (vs. hrané venku), *domestikované* ve *školních tělocvičnách* (vs. folklorní). Neformální *Tussles*, zvláště ve dvojici, dle Opieových zase ani nezasluhují, aby byly považovány za hry (s. 233 -234).

2.2 NA PRANÍ

Hra byla pozorovaná pod **názvem** *Lysá hora* ([3, če-no, 95](#)) a *Mláčení pěstí* ([8, ka-ma, 95](#)) a *Na praní* ([4, ku-po, 96](#)).

Hřištěm hry je jen prostor zabíraný hráči setrvávajícími ve hře. Pozorovaná byla jen ve třídě, a to v **case** přestávky; trvání samotné hry není nijak pravidly omezené – jen únavou hráčů či zvoněním na hodinu.

Průběh hry, tedy v těch málo případech, kdy byla pozorovaná jako samostatná, a nikoli jako případné vyústění jiných her (např. *Zápas* či *Koulování*), začíná nějakým tím pošťuchováním mezi chlapci. To pak nabude na intenzitě strkáním, šťoucháním až mláčením pěstí, podtrháváním nohou, strháváním k zemi a válením se po sobě. V pozorované čtvrté třídě, když pak byli všichni na zemi a někdo se snažil zvednout, tak se na něj ostatní vrhli a strhli jej opět na zem. V pozorované třetí třídě hra začínala pokřikováním *Lysá hora* na nejvyššího chlapce ve třídě, převyšujícího ostatní skoro o dvacet centimetrů. Jakmile se pustil s posměváčky do křížku, začali se brzy prát všichni se všemi.

Dalo by se říct, že pravidly určeným **cílem** hry je, aby nakonec nikdo nezůstal stát na nohou; čehož ekvivalentem může být prostě vyčerpání všech, byť de facto stojících hráčů.

Vzorec interakce se týká více hráčů, zřejmě čím více, tím lépe; přičemž pozorovaní byli jen chlapci. Povaha interakce se od *Zápasu* liší v tom, že svou sílu, mrštnost a odolnost používají hráči k rozvírování víru podobného bitevní vřavě či hospodské rvačce.

Motiv hry by šlo souhrnně označit za závrať z orgií zápasu "tělo na tělo".

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 3 případech, a to ve 3., 4. a 8. ročníku. ([3, če-no, 95](#); [4, ku-po, 96](#); [8, ka-ma, 95](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 203) ve své sbírce her dětí z Nového Zélandu prezentuje hru jako variantu hry *No Man Standing*; ta se hraje buďto do vyčerpání, nebo tak, že ten hráč, který je ve rvačce, zpočátku tuctu až dvou desítek hráčů, poražen na záda, je vyrazen. Hru řadí mezi tzv. *Games of Skill*, přesněji mezi *athletic games*. Opieovi (1969, s. 234) hru *No Man Standing* či *No Time for Standing*, při níž se hráči snaží za kotníky strhnout k zemi každého, kdo by se chtěl postavit, zmiňují jako variantu *Tussles*; které řadí mezi tzv. *Exerting Games*.

2.3 ŠIKANA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod tímto **názvem** v jednom případě - *Šikana Janička* ([6, kr, 00](#)); dále pak jako: *Almara* ([9, mi-pr, 98](#)); *Baumík* ([4, du-ko, 99](#)); *Čertova ulička* ([3, če-no, 95](#)); *Držíme a nepustíme* ([1, se-to, 96](#)); *Chodba* ([9, mi-pr, 98](#)); *Kachnička* ([6, pr-ve, 00](#)); *Košanda* ([8, li-na, 97](#)); *Koza* ([1, pi-ze, 00](#)); *Křováci* ([6, kr-ši, 97](#)); *Lechtárna* ([6, pr-ve, 00](#)); *Mláčení Víta* ([9, pr-te, 95](#)); *Mláčení vopruzu* ([6, pr-ve, 00](#)); *Na Pažouta* ([9, mi-pr, 98](#)); *Na vybrabčenou* ([9, mi-pr, 98](#)); *Opičí dráha* ([5, šm-fu, 99](#)); *Pitva + make-up* ([8, li-na, 97](#)); *Pojď Maggi, jdeme do rohu* ([6, pr-ve, 00](#)); *Přetahovaná* ([7, ch-sa, 97](#)); *Ruch velkoměsta* ([5, no-pt, 95](#)); *Skříň* ([3, va-vi, 99](#)); *Šlehaná* ([6, he-ho, 97](#)); *Ukazovátko* ([9, mi-pr, 98](#)); *Valná hromada* ([4, hr-ši, 98](#)); *Vytahování rukou (hra na porod)* ([8, tá-to, 98](#)).

Hřištěm hry je vlastně kruh šikanujících hráčů s obětí ve svém středu; někdy doslova i v geometrickém slova smyslu. Hru hrají děti většinou ve třídě, ale i na chodbě, v šatnách, v tělocvičně, ve školní družině nebo venku. **Cas** na hru si děti udělají mimo hodiny výuky, většinou o přestávce.

Průběh hry někdy začíná tím, že se vytvoří skupinka hráčů, která si náhodně někoho zvolí za oběť a ke které se pak třeba ještě přidávají další a další šikanující. Mnohdy však hra začíná již údajným provokováním ze strany budoucí oběti (vyjádřené třeba až cynicky znějícím - *Když si o to říká, tak proč mu neudělat radost*; někdy však i oběti potvrzované, např. Markovým - *Já umím bejt hodnej, ale i zlobit. A zlobim proto, že nechci bejt hodnej*; a někdy pozorovatelné - Maggiho *směšné poznámky k nějaké rozehrané hře chlapců*); nezřídka se tudíž jedná o opakovaně šikanovaného spolužáka (*Baumík - tlustý a pomalý, chytrý, mající znalosti a z bohaté rodiny; tlustý Maggi; vopruzující Marek; zakřiknutý otloukánek Pažout, s dobrým prospěchem; tichý Vít*). Šikanující pak jen reagují. Ať tak či tak, oběť obklopí, někdy ji třeba odvedou před

tabuli, zatlačí do rohu, odvedou a zavrou do skříně nebo na záchodě; a pak ji třeba jen drží a znemožňují pohyb, případně ji navíc tlačí ke stěně, případně ji začnou šťouchat, štipat za doprovodu zvuků napodobujících kachny (*gua, ga,...*), chytat za špeky, mlátit novinami nebo sešity. Oběť se útokům samozřejmě brání; někdy tak úspěšně, že se šikanujícím vysmekne a uteče a ti ji znovu dohoní, obklopí,... - a to vše se třeba opakuje do konce přestávky. Někdy se oběť, dříve či později, začne dovolávat milosti, že už stačí, že *to bolí*. Na což šikanující většinou nereagují ihned, a tak je někdy i v tomto případě musí přerušit až zvonění na hodinu. Hra je však většinou doprovázena smíchem hráčů; např. i se zakřiknutým Pažoutem, s tichým Vítem či tlustým Maggim byli kluci jinak kamarádi (*"Maggi, jestli nezhubneš, půjdeš tam znovu!"* - bylo pronášeno nakonec dobrosrdečně; Pažouta se třeba v jídelně, při volných hodinách nebo na výletu i zastali proti žákům z jiných tříd).

Cíl hry je tedy pravidly určený jinak pro šikanující a jinak pro jejich oběť: pro šikanující je to rozvířování víru šikanování oběti násilím v podobě "tělo na tělo", pro oběť toto násilí podstoupit; přičemž však nesmí docházet k *surovostem*.

Pozorované byly též **varianty** hry známé jako etablované zvláštní formy šikanování nebo je připomínající. Při hře *Koza* ([1, pi-ze, 00](#)), známé též pod názvem *Hobl*, si jeden z šikanujících klekne a opře se rukama o zem; další dva až čtyři chytí oběť za ruce a nohy a začnou s ní houpat tak, aby bokem, zády či zadkem narážela do kozy - *hoblují s ní kozu*. Při hře *Přetahovaná* ([7, ch-sa, 97](#)), poprvé prý hrané s jedním *malým klukem*, když někoho napadlo *trochu jej roztáhnout*, chytí hráči oběť za ruce, někdy i několik hráčů z každé strany, a pak se o ni přetahují, dokud oběť nezačne křičet, že už má *dost*. Načež se začnou přetahovat o někoho jiného a třeba i ohodnotí toho nejodolnějšího jako vítěze. Při hře *Čertova ulička* ([3, če-no, 95](#)) a *Ruch velkoměsta* ([5, no-pt, 95](#)) musí zvolená oběť, případně vylosovaná, projít *uličkou/městem* hráčů, kteří jí brání v cestě vlastními těly a tím, že ji chytají za ruce a nohy, nebo jí nohy nastavují; případně oběti cestu též ztrpčují šťouchanci, plácáním a křikem. Při hře *Opičí dráha* ([5, šm-fu, 99](#)) se kluci z 5. ročníku o přestávkách pokoušejí proběhnout mezi žáky vyšších ročníků, kteří sedí na schodišti a kteří takovou provokaci nestrpí; pátáci mezi sebou navíc soutěží v úspěšnosti, takže i jedinci podniknou více pokusů za jednu přestávku. Při hře *Valná hromada* ([4, hr-ši, 98](#)) hráči zalehnou oběť ležící na zemi a její snaze se vymanit brání jen tím, že na ní leží. Při hře *Vytahování rukou (hra na porod)* ([8, tá-to, 98](#)), vlastně ritualizované podobě *Valné hromady*, kladou dívky střídavě na sebe ruce; ta vespuďu musí svou ruku vyprostit a přitom zakřičí jako při porodních bolestech; hráčky mezi sebou navíc soutěží ve věrohodnosti napodobení prorodních bolestí. Při hře *Chodba* ([9, mi-pr, 98](#)) hráči oběť odvedou na chodbu a potom drží dveře zevnitř, nejlépe dokud vyhoštěnce nenachytá dozor. Při hře *Křováci* ([6, kr-ši, 97](#)) kluci, např. na kopci u školy, chytí jednu z holek za ruce a nohy a hodí ji do křoví; případně opakovaně. Při hře *Košanda* ([8, li-na, 97](#)) klusi dovlečou holku ke koši a snaží se ji dát do koše nohy či hlavu, nebo ji na koš alespoň posadit, aby na něm *trůnila*. Při hře *Skříň* ([3, va-vi, 99](#)) si holky vyberou jednoho kluka, kterého chytí, dotáhnou ke skřini a zavrou jej do ní spolu s dívkou, která si pro tu příležitost namalovala ústa rtěnkou. Dívky drží dvojici ve skřini, než napočítají do třiceti; ta zavřená ve skřini se zatím snaží co nejvícekrát obtisknout rtěnku na obličej kluka; ostatní kluci se více méně symbolicky snaží oběť osvobodit. Po vypuštění kluka ze skříně dívky za hlasitého smíchu počítají šmouhy na obličej oběti; případně pak jdou ulovit další oběť; případně se pak *líbající* holky srovnávají a všechny blahopřejí té úspěšnější - vítězce. Při hře *Šlehaná* ([6, he-ho, 97](#)) si chlapci namočí ručníky, stočí je do ruličky a pak se s nimi vrhají na dívky, které před jejich šlehaním za hlasitého vrískotu prchají. Při hře *Ukazovátko* ([9, mi-pr, 98](#)) chlapci chytí libovolného hráče ze svého středu, mezi nohama mu prostrčí ukazovátko a pak jej na něm zvedají. Při hře *Na vybrabčenou* ([9, mi-pr, 98](#)) se chlapci vrhnou na libovolného spolužáka, zatahnou jej do kouta a hromadně jej *kastrují*; zajatce, resp. jeho *brabce* se tak doopravdy dotýkají a někdy se ozve i slovní ohodnocení. Při hře *Lechtárna* ([6, pr-ve, 00](#)) se hráči vrhnou na vybranou oběť, někdy údajně zvolenou losem, někdy jen podle toho, že je hodně lechtivá, a začnou ji lechtat; někdy ji při tom třeba dva drží, aby nemohla uniknout, někdy ji třeba strhnou i na zem. V případě hry *Síkana Janíčka* ([6, kr, 00](#)) je oběť k lechtání, *Janíček*, údajně vybíraná opakovaně pro to, jak je *děťinský, směšný až roztomilý, přeci jen ještě slabý a bezmocný*. V případě hry *Pitva + make-up* ([8, li-na, 97](#)) je oběť, *Pepa* znehybněný na lavici, při lechtání *pitván* a *malován*, a to i s použitím školních pomůcek jako kružítko, houba, křída či fixy.

Vzorec interakce se týká minimálně dvou, většinou však více hráčů; někdy i skoro celé třídy. Pozorované byly výhradně chlapčské podoby hry (např. *Ukazovátko*, *Na vybrabčenou*), podoby hrané chlapci vůči dívkám (*Křováci*, *Košanda*, *Šlehaná*), ale i podoba hraná dívkami vůči chlapcům (*Skříň*). Jinak se dívky smíšených skupin hráčů s chlapci účastní spíše v případě formalizovanějších podob hry; ty méně formalizované, blíží se skutečnému šikanování, mají sklon odsuzovat, a tak odmítat být i roli šikanujícím či oběti fandícího publika. Povaha interakce hráčů je tedy jednoznačně určená jako šikanování oběti z titulu přesily. Může však být soustředěna na některý aspekt násilí "tělo na tělo" - bolest či poněkud záhadné lechtání [[4](#)], zajetí či

vyloučení skupinou, znehybnění či rozpořybování k hranici kinestetické závratí; případně může být konkretizována s explicitním sexuálníím obsahem. Více či méně aktivní **strategii** oběti k podstupovanému násilí hra umožňuje bez ohledu na míru formalizace (např. *Mláčení vopruzu* vs. *Koza*; *Opičí dráha* vs. *Čertova ulička*); zároveň ale může být s větší formalizací pro více či méně aktivní strategii oběti více či méně připravena (např. *Čertova ulička* vs. *Koza*). A tak lze pozorovat i případy hry, ze kterých některé z šikanovaných obětí mohou vyjít jako vítězové; a to jak ve srovnání s jinými oběťmi, tak vůči šikanujícím; tedy nakonec; někdy však nakonec závodí šikanující. Ačkoliv tedy hra může být rozeřána do situace srovnatelné se zápasem jednoho proti všem (např. s Opieovými i Suttonem-Smithem prezentovanou základní podobou *King of the Castle*; jejíž varianta pro dvě družstva odpovídá naší *Obraně státu*), definiční je pro ni alespoň dočasné podrobení oběti zážitku z podstoupeného tělesného násilí od šikanujících hráčů – dát oběti toto násilí zakusit. A někdy (*Skříň*, *Pitva + make-up*) se počítá s tím, že na šikanovaném podepíše, a to zjevně, jako ve hře *Čmáraná*.

Motiv hry lze souhrnně označit za závrat' z transgrese mravních imperativů vůči spolužákům, a to formou podrobení jednoho zážitku z násilí podoby "tělo na tělo" od druhých, většinou za tímto účelem spolčených; případně může jít též o konkretizaci tohoto zážitku s explicitním sexuálníím obsahem. Využití hry k rozeřání fiktivních identifikací a příběhů bylo pozorováno jen výjimečně (spíše *Pitva + make-up*, případně *Vytahování rukou* (hra na porod) než *Kachnička*, natožpak *Koza*). Někdy jde v celku hry nakonec o závod šikanovaných či šikanujících.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 25 případech, a to ve všech ročnících krom 2. ([1, se-to, 96](#); [1, pi-ze, 00](#); [3, če-no, 95](#); [3, va-vi, 99](#); [4, hr-ši, 98](#); [4, du-ko, 99](#); [5, no-pt, 95](#); [5, šm-fu, 99](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, pr-ve, 00](#) (4x); [6, kr, 00](#); [7, ch-sa, 97](#); [8, li-na, 97](#) (2x); [8, tá-to, 98](#); [9, pr-te, 95](#); [9, mi-pr, 98](#) (5x))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 202-203) ve své sbírce her dětí z Nového Zélandu prezentuje hru alespoň ve dvou jejích variantách; kromě zmínek o blíže nespecifikovaných podobách *tělesné agrese* v kapitole o *Teasing Activities*. Obě popisované varianty hry řadí mezi tzv. *Games of Skill*, přesněji mezi *athletic games*. *Sacks on the Mill*, nazývaná prý též *Stacks on the Mill* či *Rough and Tumble*, odpovídá naší *Valné hromadě*. Ve hře *Bull in the Ring* je oběť obklopena kruhem hráčů, kteří se drží za ruce a brání jí v tom, aby se dostala z kruhu ven. Když se oběti podaří prorazit řetěz šikanujících, stává se novou obětí jeden z hráčů, kteří ji neudrželi, případně ten, kdo oběť dohoní v následující honičce. Opieovi (1969, s. 237 - 239), kteří v popisu hry mj. uvádějí, že oběť, dovedená do kruhu, nesmí k protržení řetězu používat ruce a nikdo nesmí kopat, řadí hru mezi tzv. *Exerting Games*. Oblíbená prý byla v 19. století; doložená prý již počátkem 17. století v Itálii.

2.4 ČMÁRANÁ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Čmáraná* ([5, ji, 00](#); [8, šp-ku, 99](#)); *Čmáraná na lavici* ([7, ch-sa, 97](#)); *Kreslení obrázků na sebe* ([9, pr-te, 95](#)); *Kreslení po sobě* ([7, bí-pe, 00](#)) a *Počmárávání* ([9, mi-pr, 98](#)).

Hřištěm hry je vlastně tělo hráčů, případně je zastupující objekt, lavice, penál apod. - nebo obojí. **Čas** hry není pravidly omezen a děti si jej najdou jak o přestávce, tak při vyučování. **Pomůckou** jsou propisovací tužky nebo fixy.

Průběh hry začíná provokací jedním z hráčů, který se spolužačce či spolužákovi více či méně úspěšně pokusí počmárat kůži na rukou či obličeji, nebo objekt, s nímž se identifikuje; a to třeba navíc i tužkou, kterou oběti ukradl. Kreslí-li útočník na penál či lavici, může se mu podařit načmárat i složitější obrazec či nápis - např. *Nováková je koza!* (*což vzhledem k tomu, že se jednalo o jméno učitelky a že to bylo později odhaleno, vedlo k poznámce do žákovské knížky*). Pokud se napadený žák nechá vyprovokovat k odvetě stejného druhu, začnou hráči zápasit.

Pravidly určeným **cílem** hry je být méně počmáraný než soupeř; tedy pokud se hra nezvrtne v hromadné čmáraní, připomínající spíše hru *Na praní* než *Zápas*, nebo v opravdovou rvačku.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Kreslení obrázků na sebe* ([9, pr-te, 95](#)), ve které po sobě kreslily převážně chlapci a dívky a vzájemně se předháněli v tom, kdo druhému nakreslí na tělo obrázek viditelnější, větší či

vulgárnější. V případě hry *Kreslení po sobě* ([7, bí-pe, 00](#)) páry chlapců a dívek o přestávkách či při hodinách po sobě kreslily s tím, že se nehodnotilo překonání odporu druhého, ani množství nakresleného, jako originalita kresby. Společným jmenovatelem cíle hry pak je podepsat se na těle druhého.

Vzorec interakce se týká dvojice; a to jak smíšené, tak jen chlapců; samotné dívky pozorované nebyly. Povaha interakce, je-li rozehraná jako soutěž, se od *Zápasu* liší snad jen v jediném aspektu - ve hře se počítá s tím, že se hráči na protivníkovi nebo jej zastupujícím objektu *podepiší*, a to zjevně. Hra však může být rozehraná i jako spolupráce, a pak konkretizovaná s tím, že jde o dotýkání se druhého jako dívky či chlapce.

Motiv hry lze souhrnně označit za dotyk tělo na tělo, při kterém se jeden na druhém může zjevně podepsat; rozehraný jako zápas nebo jako spolupráce; případně konkretizovaný s explicitním sexuálním obsahem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 6 případech, a to v 5. a 7. - 9. ročníku; v pozorované sedmé třídě však údajně hru hrají již od 4. ročníku. ([5, ji, 00](#); [7, ch-sa, 97](#); [7, bí-pe, 00](#); [8, šp-ku, 99](#); [9, pr-te, 95](#); [9, mi-pr, 98](#))

2.5 PÁKA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem** *Páka* ([2, eh, 96](#); [3, če-no, 95](#); [3, má-za, 98](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, kr, 00](#); [8, li-na, 97](#)), *Přetahování ve třech* ([6, he-ho, 97](#)) a *Rambo* ([5, ko, 00](#)).

Hřištěm hry je nejčastěji deska školní lavice ve třídě; **čas** na hru si děti najdou nejčastěji o přestávce; samotná hra trvá tak dlouho, dokud jeden z hráčů nezdolá, a to je většinou otázkou jen několika minut.

Průběh hry začíná mnohdy až obřadnou slovní výzvou; např. *Tak co, Rambo?* Pokud je výzva přijata, soupeři si pak ještě upřesňují pravidla. Např. zda budou u lavice stát či sedět; pozorován však byl i případ, kdy se chlapci přetlačovali v leže na koberci. Nebo zda se budou přetlačovat pravou nebo levou rukou. Při vlastním zápase si opřou loket ruky o lavici, předloktí v kolmé poloze, sevrou dlaň protivníka, a potom se vzájemně přetlačují, dokud se jednomu z nich nepodaří přitlačit soupeřovu ruku až na desku lavice; vlastně položit soupeřovu ruku "na lopatky", *přetáhnout* jej. Někdy je pravidly určeno, že druhou ruku musí mít soupeři za zády, nebo volně svěšenou podél těla, nebo volně položenou na stole. Někdy se soupeři nejdříve přetlačují jednou rukou, a pak druhou. Pravidly určený **cíl** hry je tedy stejný jako při *Zápasu*.

Za pozorovanou **variantu** hry by se dal označit případ, když si hráči paže zaklesávali jen malíčky. Pozorovaná byla i varianta hry, *Přetahování ve třech* ([6, he-ho, 97](#)), při níž se tři hráčky chytaly za ruce jako v běžné *Páce*, potom se ale nepřetlačovaly, nýbrž vítězkou byla ta, které se podařilo stáhnout paže druhých dvou na svou stranu. Ke zjištění vítěze mezi všemi se tudíž dochází na základě zavedení revnivosti do skupiny jako celku a nikoli turnajem důsledně strukturovaným na základě duelů dvojic; zároveň je však spolčení v revnivosti vyloučeno jako prostředek útoku a funguje jen jako definiční charakteristika obrany. Cíl hry však v zásadě zůstává stejný; byť se soupeři v trojúhelníkovém vztahu, nakonec musí vítěz dokázat, že vydá za dva.

Podobný se *Zápasem* je i **vzorec interakce** co se týče účastníků: počtu hráčů; jejich pohlaví; případné účasti rozhodčího a publika. Mezi fandícími diváky pak duelanti často najdou své další soupeře; někdy se diváci nechají strhnout k tomu, že rozehrají více simultánně probíhajících duelů. Někdy proběhne i turnaj o vítěze mezi všemi; někdy jaksi živelně, někdy s úvodním rozlosováním do dvojic a pravidly určenou vyřazovací metodou. Povaha interakce hráčů v základní podobě hry spočívá v duelu o přemožení druhého v zápase "tělo na tělo" v situaci, když do něj vstupují jen se silou jedné paže. Někdy se hráči chlubí vítěznou **strategií**: šetřit si sílu, ustupovat, a pak náhle zabrat, když to soupeř již nečeká; nebo hned po startu soupeře překvapit dříve než stihne *zabrat*. **Sporným momentem**, který je většinou i důvodem k tomu, aby byla hra započata znovu, se stává, když si hráč jakoby vypomáhá druhou rukou, případně se skutečně druhou rukou zachytí o okraj lavice či židle, nebo když neudrží loket zápasící ruky na podložce, nebo když se naklání celým tělem, případně se zvedá ze židle.

Motiv hry lze souhrnně označit za zápas "tělo na tělo", v němž protivníci jsou zastoupeni jen silou jedné paže. Případně jde též o turnaj o vítěze mezi všemi duelanty.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 9 případech, a to ve 2., 3., 5., 6. a 8. ročníku. ([2, eh, 96](#); [3, če-no, 95](#); [3, má-za, 98](#); [5, ko, 00](#); [6, he-ho, 97](#) (2x); [6, kr-ši, 97](#); [6, kr, 00](#); [8, li-na, 97](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 212 - 213) hru pod názvem *Elbows* řadí mezi tzv. *Duelling Games*, a to vyžadující hlavně sílu.

2.6 PALCOVANÁ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Palce* ([2, fe-ve, 98](#)); *Palcovaná* ([7, po, 98](#); [7, he-hu, 99](#)); *Palcový souboj* ([4, ně-ši, 97](#)) a *Hra od Francouzů* ([8, šp-ku, 99](#)).

Hřiště hry vlastně tvoří ruce protihráčů spojené tak, aby se volně mohly pohybovat jen palce. Jinak je hra v nárocích na prostředí podobná s *Pákou*; obdobně je tomu s **časem** na hru a trváním samotné hry; častěji se však prý hra hraje i při hodinách výuky; někdy prý hru hrají i třeba v šatně, nebo v dopravních prostředcích či doma, a to i se staršími sourozenci.

Průběh hry se od *Páky* liší tím, že hráči ani nemusí mít paže zapřené o stůl, a tak mohou zápasit i ve stoje. Jde jen o to všechny prsty krom palce znehybnit; ať už tak, že si soupeři prsty propletou, nebo že o sebe opřou dlaně či sevřené pěsti. Samotný zápas pak spočívá ve snaze svým palcem zachytit palec protivníka, přitlačit jej k hraně spojených dlaní a znehybnit. Častěji se také stává, že ti samí hráči hru opakují, a to i mnohokrát za sebou, a třeba si i počítají body za jednotlivá vítězství. Pravidly určený cíl je tedy stejný jako při *Zápasu*, jako u *Páky*.

A obdobně je tomu se **vzorcem interakce**; jen s tím, že se častěji stává, že spolu zápasí kluk s holkou; a to třeba i přesto, že údajně vědí, že zápas nakonec stejně vyhraje kluk; a také s tím, že do zápasu vstupují jen s mrštností a silou jednoho palce. **Sporným momentem** se může stát, když se jeden z hráčů začne vyhýbat boji tak, že s palcem setrvává v poloze, v níž na něj protivník nemůže dosáhnout; nebo když si začne vypomáhat nehty nebo do boje zapojí i zbývající prsty či celou dlaň.

Motiv hry lze souhrnně označit za zápas "tělo na tělo", v němž duelanti jsou zastoupeni jen mrštností a silou jednoho palce.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 5 případech, a to ve 2., 4., 7. a 8. ročníku. ([2, fe-ve, 98](#); [4, ně-ši, 97](#); [7, po, 98](#); [7, he-hu, 99](#); [8, šp-ku, 99](#))

Z historie hry

Hru prezentuje M. Zapletal (1986, s. 466) pod asijsky znějícím názvem *Yubizomo čili zápas palců*; a to jen s tím rozdílem, že k výhře je zapotřebí znehybněný palec odpočítat do desíti a jedna hra má mít tři až pět kol. Hru pak řadí mezi hry *cvičící především motoriku*; přesněji - *obratnost*. V pozorované osmé třídě zas děti tvrdily, že se hru naučily od žáka z francouzské školy, s nimiž se setkali v rámci výměnného pobytu.

2.7 MASO

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem** *Maso* ([1, od-so, 97](#); [3, če-no, 95](#); [3, ve-po, 00](#); [4, ně-ši, 97](#)) a *Sado maso* ([5, ji, 00](#); [8, šp-ku, 99](#)).

Hřiště hry vlastně tvoří dva prsty protihráčů. Jinak je hra v nárocích na prostředí a co se týče **času** podobná s *Palcovanou*.

Průběh hry začíná tím, že se dva hráči postaví proti sobě a jeden z nich nastaví druhému ruku, zhruba ve výši pasu, a to tak, aby z jeho dlaně, otočené vzhůru, vyčníval jen ukazováček a prostředníček; např. při hodině výuky však lze hru hrát i v sedě. Druhý hráč pak prvního přes nastavené prsty udeří, a to rovněž jen ukazováčkem a prostředníčkem. Poté se role vymění. Útočící hráč dává do úderu co největší sílu; může se rozmachovat, jak nejvíce dovede; může si prsty i naslinit. Pokud se však nestrefí, má pak protihráč v roli útočníka právo na dva údery. Oběť musí úder vydržet a neucuknout před ním. Pokud oběť ucukne, získává

útočník dva nové pokusy k dobru. Vyhrává ten, který vydrží déle snášet bolest, který to nevzdá; případně ten, který nevykřikne bolestí. Paradoxně však může prohrát i hráč, který byl právě útočníkem, který se trefil, neboť úder působí bolest oběma. Pravidly určený **cíl** hry je opět stejný jako při *Zápase*. **Variantou** hry je údajně *Maso* celou dlaní; to však není moc oblíbené, neboť *moc bolí*.

Vzorec interakce se týká dvojice hráčů; většinou chlapců; duely dvojic smíšených či dívek byly pozorovány jen výjimečně. Pozorován ovšem byl i případ turnaje o vítěze mezi všemi, avšak jen s živelným, formálně neorganizovaným průběhem. Povaha interakce hráčů spočívá v duelu o přemožení druhého v zápase "tělo na tělo" v situaci, kdy na první pohled do něj vstupují i silou a mrštností své paže - de facto však jde o odolnost, a to soustředěnou do dvou prstů. A obdobně je tomu s jakoby nabízející se volbou více či méně ofenzivní **strategie**, neboť střídání role útočníka a obránce je nakonec jen svého druhu psychologickým zvýhodněním a znevýhodněním hráčů.

Motiv hry lze souhrnně označit za zápas "tělo na tělo", v němž jsou duelanti zastoupeni jen odolností dvou prstů. Případně může jít o vítěze mezi všemi v neformálně organizovaném turnaji duelantů.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 6 případech, a to v 1., 3. - 5. a 8. ročníku. ([1, od-so, 97](#); [3, če-no, 95](#); [3, ve-po, 00](#); [4, ně-ši, 97](#); [5, ji, 00](#); [8, šp-ku, 99](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 223) prezentují hru pod názvem *Knuckles*; v rámci tzv. *Duelling Games*, a to vyžadujících hlavně *statečnost*. V souladu s názvem se hráči střídají v úderech klouby zaťaté pěsti přes klouby zaťaté pěsti protivníka.

2.8 OHNÍČEK

Hra byla pozorovaná pod **názvem** *Krvavá stopa* ([6, kr-ši, 97](#)) a *Ohníček* ([6, kr-ši, 97](#)).

Hřištěm hry je vlastně ruka jednoho z hráčů. Jinak je hra v nárocích na prostředí a co se týče **času** podobná s *Palcovanou*; tak jako *Maso*. **Průběh** hry se od *Masy* liší tím, že jeden hráč nastaví druhému celou ruku a ten se dlaněmi snaží kroutit kůži protivníka v protisměru tak dlouho, dokud se bolest pro oběť nestane nesnesitelná. V pozorované **variantě** hry, *Krvavá stopa*, se k vyvolávání bolesti využívalo stípání. Načež se hráči vymění. Pravidly určený **cíl** hry je shodný se *Zápasem*, s *Masem*. **Vzorec interakce** se týkal vždy dvojice chlapců. Povaha interakce hráčů spočívá v duelu o přemožení druhého v zápase "tělo na tělo" v situaci, kdy proti sobě stojí vždy síla útočníka a odolnost oběti, a to soustředěná do rukou; určení vítěze, je dosaženo díky tomu, že se zjistí, který z hráčů dovede snášet protivníkovu úsilí delší dobu, případně ten, kterému protivník ani nesnesitelnou bolest není schopen způsobit.

Motiv hry lze souhrnně označit za duel, kdy efektivnost útoku a obrany v zápase "tělo na tělo" závisí na poměru síly útočníka k odolnosti oběti, a to soustředěných jen do rukou.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 2 případech, a to v 6. ročníku. ([6, kr-ši, 97](#) (2x))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 225) prezentují variantu hry pod názvem *Stinging*, při níž duelanti nejdříve s pomocí hry *Kámen, nůžky, papír* zjistí, kdo bude útočník a kdo oběť; útočník si pak nasliní ukazovák a prostředník a vši silou pleskne oběť přes holé zápěstí; hra se opakuje dokud jeden z hráčů neuzná, že už má dost. Hru řadí mezi tzv. *Duelling Games*, a to vyžadujících hlavně *statečnost*. Sutton-Smith (1972, s. 124) prezentuje podobnou hru pod názvem *Skin a Rabbit*, ve které útočník chytí oběť za ruku a při odřikávání říkanky "*Skin a rabbit, Skin a rabbit, Chop him off here*" oběti nejdříve dře kůži a nakonec ji udeří do vnitřní strany lokte. Vzhledem k tomu, že byla hraná jako šikana oběti, nepředpokládající srovnatelnou reakci oběti, řadí hru mezi tzv. *Teasing Activities*.

2.9 NA PLÁCANOU

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Bouchání do rukou* ([1, pi-ze, 00](#)), *Maso* ([5, ko, 00](#)), *Na plácanou* ([1, od-so, 97](#)), *Plácání po zadku* ([1, pi-ze, 00](#)) a *Rychlovky* ([6, kr-ši, 97](#)).

Hřiště hry jsou vlastně jen ruce hráčů, případně jiné tělesné partie. Hra se údajně dá hrát kdekoliv; pozorovaná však byla jen ve třídě. A to v **čas**e přestávky ve vyučování; trvání samotné hry je omezeno jen odolností hráčů, případně zvoněním na hodinu.

Průběh hry, ať už ve stoje či v sedě v lavici, začíná tím, že jeden hráč nastaví druhému obě ruce, zhruba ve výši pasu, dlaněmi nahoru. Druhý hráč dá své ruce nad ruce prvního tak, aby byly dlaněmi obrácené dolu k dlaním protihráče. Hráč, který má ruce vespod, se pak pokusí plácnout protihráče přes hřbety jeho rukou, přičemž oběť se snaží včas ucuknout, aby nebyla zasažena. Pokud se útočník netrefí, vymění si s obětí role. Pravidly určeným **cílem** hry je přemožení soupeře v zápase "tělo na tělo"; přičemž vítězem je ten, kterému se podaří více zásahů protivníka.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Maso* ([5, ko, 00](#)), při které hráči skutečně používali jen dva prsty jedné ruky; jinak však pravidla a cíl hry zůstávaly stejné. V případě hry *Plácání po zadku* ([1, pi-ze, 00](#)) jeden chlapec vyprovokoval druhého tím, že jej plácnul rukou po zadku, načež se mu to druhý snažil oplatit. Hráči nikdy neutíkali, jen uhýbali. Nanejvýš obměňovali plácání nakopáváním. V roli útočníka se střídali po úspěšném zásahu, a to tak dlouho, dokud je to nepřestalo bavit. V případě *Bouchání do rukouse* ovšem pravidla hry odlišovala již výrazněji. Hřištěm hry bylo opěradlo židle oběti, na které provokující dívka pokládala své dlaně. Oběť se pak snažila útočníci plácnout. Avšak i když tato provokace nebyla rozehraná do střídání rolí, vítězem se rovněž stával hráč, který byl v plácání přes nastavené ruce a v uhýbání před hrozícím zásahem mrštnější. V případě hry *Rychlovky* ([6, kr-ši, 97](#)) jeden hráč držel smotané noviny či časopis a druhý byl připraven ve střehu. Když první novinami pohnul, druhý se je snažil chytit. I ve zmíněných třech variantách hry zůstává cíl stejný.

Pozorované byly též případy, kdy soutěž v mrštnosti paží duelantů byla rozehrána jako závod, v celku hry kombinovaný s rytmičtými tleskání - v základní hře *Šly tři opice do porodnice*.

Vzorec interakce se týká dvojice hráčů; a to jak chlapců, tak dívek; smíšené dvojice však pozorovány nebyly. Povaha interakce, podobně jako v *Masu*, na první pohled vyžaduje též sílu a odolnost - de facto však jde o mrštnost paží, na straně obránce o postřeh v mrštnosti.

Motiv hry lze souhrnně označit za duel, kdy efektivnost útoku a obrany v zápase "tělo na tělo" závisí na mrštnosti paží, případně nohou duelantů.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 5 případech, a to v 1., 5. a 6. ročníku. ([1, od-so, 97](#); [1, pi-ze, 00](#) (2x); [5, ko, 00](#); [6, kr-ši, 97](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 224 - 225) prezentují hru pod názvem *Slappies*; v rámci tzv. *Duelling Games*, a to vyžadujících hlavně *statečnost*; přičemž zmínky o jejím provozování údajně sahají do první poloviny 19. století a zmínky o jejím rozšíření se týkají nejen Velké Británie, ale též USA či Belgie.

2.10 KOHOUTÍ ZÁPASY

V naší sbírce byla hra pozorovaná jen pod **názvem** *Kohoutí zápasy* ([2, da-kl, 98](#); [4, ka-pý, 98](#)).

Hřiště a **čas** hry jsou srovnatelné se *Zápasem na koních*; pozorovaný však byl i případ, kdy hřiště bylo ohraničené hranicemi koberce ve třídě, nebo venku, na vycházce s družinou, pro hru zvláště ohraničeným prostorem.

Průběh hry může začínat provokací jedince, tím, že začne narážet do vyhlédnuté oběti; i tak však musí zaujmout pravidly určený způsob boje - a to pohybem jen na jedné noze a s pažemi zkříženými na prsou nebo spojenými za zády. Pravidly určeným **cílem** hry je přinutit protivníka, aby ztratil rovnováhu - aby spadl nebo se aspoň musel postavit na obě nohy; případně, aby se neudržel uvnitř vyhraničeného prostoru. Jako u *Zápasu na koních* se hra snadno zvrací ve **variantu**, při které se cílem hry stává rozvírování víru vřavy podobné bitvě či hospodské rvačce.

Srovnatelný se *Zápasem na koních* je i **vzorec interakce** hráčů; jen s tím, že boj o *udržení se na nohou*, případně ve vymezeném prostoru, je zde soustředěn jen na narážení, jednu nohu a jedince - vychází ze

žonglování s vlastním tělem jedince. V pozorované druhé třídě někdy děti hru hrály nejen jako neformální turnaj o vítěze mezi všemi, ale i jako turnaj organizovaný s rozhodčím. Ten mohl nejen zahajovat hru a vyhlášovat vítěze, ale též řešit **sporné momenty** jako rozhodování, kdy jde o střídání jedné nohy a kdy o nedovolené použití dvou; kdy si hráč diskvalifikujícím způsobem vypomáhá rukama; kdo vítězí, když po vzájemném nárazu nakonec spadnou oba protivníci.

Motiv hry lze souhrnně označit za duel, kdy efektivnost útoku a obrany v zápase "tělo na tělo" závisí na tom, jak jsou hráči schopni svou sílu, mrštnost a odolnost využít v souboji o udržení se na nohou, resp. k udržení si rovnováhy vlastní a ke způsobení ztráty rovnováhy u druhého. Případně může jít o rozehrání těchto zápasů jako orgie; poskytující též prožitek závratí tělesné a mravní.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 2 případech, a to ve 2. a 4. ročníku. ([2, da-kl, 98](#); [4, ka-pý, 98](#))

Z historie hry

Podle Opieových (1969, s. 214 - 215) nejstarší zmínka o zápase chlapců poskakujících na jedné noze pochází z roku 1859. Sami prezentují hru pod názvem *Cock Fighting*; a řadí ji mezi tzv. *Duelling Games*, a to vyžadující hlavně **sílu**. Jako podobnou hru uvádějí *Bumpers* či *Bumper Cars*, ve které do sebe hráči rovněž narážejí jen pažemi zkříženými na prsou, ve které však je povoleno používat k pohybu obě nohy bez omezení. V naší sbírce by takovou podobnou podobou Zápasu mohl být případ *Zadovky*, *Prdelovky*, v níž duelanti zjišťují, který z nich toho druhého vytlačí z koberce svým pozadím. Sutton-Smith (1972, s. 186) ve své sbírce her dětí z Nového Zélandu prezentuje hru pod názvem *Bumpers*. Ta však má podle něj řadu variant; krom poskakování na jedné noze s pažemi zkříženými na prsou, též s pažemi svázanými za zády, případně se svázanýma nohama, případně se svázanýma rukama a nohama a navíc v kleče. Hru řadí mezi tzv. *Games of Skill*, přesněji mezi *hopping games*.

2.11 ZÁPASY NA KONÍCH

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem** *Hra na koně* ([3, ho-kř, 97](#)), *Koně* ([3, kr-vo, 98](#)) a *Zápasy na koních* ([4, ka-pý, 98](#)).

Hřištěm hry je prostor zaujímaný hráči setrvávajícími ve hře. Hra byla pozorovaná jen ve třídě.

Čas samotné hry je omezen jen odolností hráčů a může tak být dílem okamžiku; opakující se zápasy však dětem většinou vydržely po celou dobu přestávky.

Průběh hry začíná dohodou dvojic hráčů na tom, kdo z nich bude v roli *koně* a kdo v roli *jezdce*. Jezdci si pak sednou koním za krk nebo na záda. Samotný zápas spočívá v tom, že koně do sebe naráží a jezdce při tom snaží jeden druhého shodit ze *sedla*; což je také pravidly určeným **cílem** hry.

Variantou hry je situace, do které se hra snadno zvrací při účasti více dvojic, zvláště pak lichého počtu. Nejde jen o to, že se situace stává nepřehlednou nahromaděním více duelantů na jednom místě, a o to, že třeba i dva či více *koní s jezdci* útočí na jednoho protivníka, ale též o to, že se pak ve hře třeba už ani nejedná o zjištění vítěze mezi všemi. Cílem hry se pak stává rozvířování víru vřavy podobné bitvě či hospodské rvačce.

Pozorovaná byla i varianta hry rozehraná jako *Baba* - tam v případě hry *Na koně*.

Vzorec interakce se týká dvojice dvojic hráčů; a to kluků i holek. Nezřídka však probíhá více zápasů současně, resp. neformální turnaj o vítěze mezi všemi. Povaha interakce hráčů spočívá v soutěži o přemožení druhých v zápase "tělo na tělo" v situaci, kdy svou sílu, mrštnost a odolnost mají osvědčit jako dvojediný duelant *kůň-jezdce* integritou svého *zřetězení*; přičemž tato integrita má podobu udržení *jezdce v sedle*, vlastně *udržení se na nohou* - krom síly a odolnosti zde výchozí je i *žonglování*, zvláště s tělem jezdce. Značné úsilí tak musí dvojice vynakládat na *spolupráci* v udržování vzájemného dotyku „tělo na tělo“, na to, aby se nerozpadla nejen při střetu s druhými, ale případně i při *jízdě* po třídě. Někdy se totiž nechá jeden kůň s jezdce již zpočátku chvíli pronásledovat po třídě; někdy si hráči jízdu po třídě užijí poté, co se po ukončeném souboji vydají na střet s jinými soky.

Motiv hry lze souhrnně označit za duel, kdy efektivnost útoku a obrany v zápase "tělo na tělo" závisí na tom, jak jsou hráči schopni svou obratnost využít ve dvojici k udržení svého *zřetězení* a k narušení integrity *zřetězení* druhých. Případně může jít též o vítěze mezi všemi v neformálně organizovaném turnaji; nebo o orgie těchto zápasů - poskytující též prožitek závratí tělesné a mravní.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 3 případech, a to ve 3. a 4. ročníku. ([3, ho-kř, 97](#); [3, kr-vo, 98](#); [4, ka-pý, 98](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 217 - 219) prezentují hru pod názvem *Piggyback Fights*; a řadí ji mezi tzv. *Duelling Games*, a to vyžadující hlavně *sílu*. Jako varianty hry uvádějí případy, kdy hráči vytvářejí bojové útvary sestávající z více jednotlivců - *Camel Fighting, Elephants, Chariots, Battering Rams, Rumbly Rhinos*. Hru prý znázorňovali již středověcí umělci; pozorována byla údajně nejen v Evropě, ale v 19. století třeba na Tahiti. Sutton-Smith (1972, s. 201 - 202) prezentuje hru pod názvem *Piggy-back Contest*, resp. *Cockfighting*; a řadí ji mezi tzv. *Games of Skill*, přesněji mezi *athletic games*.

2.12 KONÍČEK

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem** *Koníček* ([2, če-ši, 95](#)) a *Sado - maso* ([6, kr-ši, 97](#)).

Hřištěm hry jsou vlastně záda jednoho z hráčů. **Čas** na hru se děti najdou o přestávce; trvání nemívá dlouhé, ani když se započítá její opakování.

Průběh hry, v méně násilné podobě v první třídě, většinou navazoval na *Zápasy chlapců*. A to tak, že jeden z chlapců druhému skočí na záda, případně s výkřikem *Hyjé!* Oběť se pak buď snaží útočníka setřást ihned, nebo s ním jako kůň začne pobíhat a snaží se jej shodit za jízdy. Když se jí to podaří, role se vymění. V té násilnější podobě plácáním a skákáním na záda oběti útočník nakonec usiloval o její stržení k zemi.

Cíl hry je tedy pravidly určený pro každého z hráčů jinak: pro útočníka udržet se v *sedle* co nejdéle, případně strhnout oběť k zemi; pro oběť nenechat se *osedlat*, případně udržet se na nohou.

Vzorec interakce se týká dvojice; a to chlapců. Povaha interakce spočívá v soutěži o přemožení druhého ve zvláštní podobě zápasu "tělo na tělo". Přičemž, ve srovnání se srovnatelnými disciplínami např. rodea nakonec prakticky nepřipadá v úvahu, že by *jezdec* své *zvíře* zkrotl k budoucí práci *pod sedlem*. Hráči si ani čas v sedle neměřili a nesrovnávali se v něm. Přesto lze za charakteristické pro danou hru považovat to, když hráči svou sílu, mrštnost a odolnost dávají do služeb úsilí o nastolení integrity dvojice *kůň-jezdec*, tedy dvojice s postavením nadřazenosti jednoho nad druhým, a do úsilí o zrušení integrity této dvojice. Ve srovnání s obdobnou konfigurací v *Zápasech na koních* si tedy hráči zahrávají se zřetězením jako výsledkem soutěže, a nikoli jako s výsledkem spolupráce.

Motiv hry lze souhrnně označit za duel, kdy efektivnost útoku a obrany v zápase "tělo na tělo" závisí na tom, jak jsou hráči schopni svou sílu, mrštnost a odolnost využít k nastolení asymetrické integrity zřetězení s druhým a ke zrušení této integrity.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 2 případech, a to ve 2. a 6. ročníku. ([2, če-ši, 95](#); [6, kr-ši, 97](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 216) hru prezentují pod názvem *Bucking Bronco*; a řadí ji mezi tzv. *Duelling Games*, a to vyžadujícími hlavně *sílu*. Pod názvem *Riding Father Doud* prý byla zaznamenána již roku 1824. Sutton-Smith (1972, s. 192) prezentuje jen podobnou hru, a to pod názvem *Buck, Buck, How many fingers do I hold up?*; Opieovými prezentovaná pod názvem *Husky-Bum, Finger or Thumb?* (1969, s. 294 - 301). V této hře, hrané nejen dvojicí, ale též družstvy, smí *zvíře* shodit svého *jezdce*, jen když uhádne, kolik či jaké prsty zrovna ukazuje jezdec na své ruce. Opieovi ji tudíž řadí mezi tzv. *Guessing Games*. Sutton-Smith ji však řadí mezi *Games of Skill*, přesněji mezi *jumping games*. Uvádí pak, že v podobě hrané jen dvojicí byla hra známá již ve starověkém Římě, v dobách slavného *Petronia Arbitra*, tedy v 1. století našeho letopočtu.

2.13 KRÁL VYSÍLÁ SVÉ VOJSKO

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Král vysílá své vojsko* ([1, ho-st, 98](#); [3, če-no, 95](#); [4, hr-ši, 98](#)); *Král vyzývá do boje* ([5, bí-do, 95](#)); *Na mimina* ([2, če-ši, 95](#)) a *Sedni si* ([3, va-vi, 99](#)).

Hřištěm hry v její základní podobě je prostranství vzniklé mezi dvěma řadami protihráčů, které si stoupnou na vzdálenost zhruba deseti kroků; prostě tak, aby vzdálenost umožňovala *dobře se rozběhnout*. Vlastně však jsou hřištěm hry dva *kruhy* hráčů. Hra se hodí ven na hřiště nebo do tělocvičny, v pozorované třetí třídě si ji však děti zkoušely zahrát i ve třídě nebo na chodbě. **Čas** na hru poskytne spíše družina, než přestávka. Samotné trvání hry je omezeno jen počtem hráčů, a tak bývá hra nezdědká ukončena dříve, než dojde k absolutnímu vítězství jednoho z družstev.

Průběh hry začíná výběrem *králů* a rozdělením hráčů do družstev o stejném počtu členů, a to spontánně nebo na základě střídavé volby králů. Poté si králové se svými vojáky stoupnou do řady, čelem k sobě, sousedé v řadě se pevně uchopí za ruce a vytvoří tak dva proti sobě stojící řetězy protivníků. Načež jeden z králů vyšle některého ze svých *vojáků* do útoku proti řetězu protivníka; a to třeba i obřadnou formulí - *Král vysílá své vojsko, Martine běž!* U kolem vyslaného hráče je s rozběhem vrazit mezi vyhlédnutou dvojici v řetězu protivníka s takovou silou, aby neudrželi sevření ruky svého souseda a aby tak řetěz roztrhl. Když se mu to podaří, získá jednoho z poražené dvojice hráčů za vojáka pro svého krále; někdy si vybírá sám, někdy po poradě se svým králem, někdy získává oba hráče. Když se mu to nepodaří, je zajat, resp. stává se vojákem krále vítězné dvojice. Králové se ve vysílání svých vojáků proti řetězu protivníka střídají. Sami do boje vstupují jako poslední ze svého vojska; tedy když už nemají žádné vojáky; a někdy jsou pro tento případ vybaveni třemi životy.

Pravidly určeným **cílem** hráčů tedy je v zápasech "tělo na tělo" získat všechny druhé za vlastní; pokud je hra ukončena dříve, vyhrává družstvo, které má více členů.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Sedni si* ([3, va-vi, 99](#)), při níž si chlapci a dívky postavili ve třídě za lavicemi vedle sebe 4 - 6 židlí. Potom si dívky stoupily do řady vedle sebe z jedné strany židlí a chlapci z druhé. Načež na sebe začali pokřikovat: *Sedni si! Tak se posad'! Udělej si pohodlí!* Většinou některá z dívek pak přeběhla na stranu chlapců, kteří ji chytili a snažili se ji dotáhnout k některé z židlí a posadit. Na to reagovaly dívky tím, že jednak přispěchaly své družce na pomoc, jednak se samy snažily posadit na židli některého z chlapců. Jakmile se některé ze stran podařilo někoho z těch druhých posadit na židli, přikázali mu „*A sed'!*“ - po čemž musel *zajatec* zůstat sedět do konce hry. Hra končila ve chvíli, kdy byly všechny židle obsazené. Vyhrávala strana, která získala nejvíce *zajatců*. Studentkám se navíc podařilo zmapovat i vývoj dané hry.

Hra Sedni si prošla poměrně dlouhým vývojem, který trval několik měsíců, než se ustálila v podobě, která se již dále nemění. Hru v její původní podobě vymysleli dva z chlapců ve třídě. Ti začali s tím, že v průběhu přestávky, kdy probíhala obvyklá zábava (povídání, jezení svačinek, hraní her) přiběhli k některé z dívek, která právě stála nebo procházela třídou, a chytili ji, dovlekli k některé z volných židlí ve třídě a švihadlem ji k této židli přivázali. Dívka se obvykle bránila a křičela, což upoutávalo pozornost ostatních spolužáků. Chlapci také často vybírali své „oběti“ z řad dívek, které byly právě v tom okamžiku zabrány do jiné hry.

Únos dívky ze skupinky hrajících si dětí působil rozruch ve třídě. Spoutaná dívka se snažila vyprostit - většinou marně. Jejím křikem a protesty se chlapci, kteří ji spoutali náramně bavili. Hra se brzy ukázala být natolik zajímavou i pro ostatní chlapce, že se začali také zúčastňovat odchylování dívek během přestávky. Nějakou dobu zůstávali ve hře aktivními pouze chlapci - chlapci byli v roli útočníků; navzájem však příliš nespolupracovali; při útoku na jednu dívku spolupracovali maximálně dva chlapci. Když se jim dívku nedařilo chytit nebo spoutat, téměř nikdy nepřišel jiný z chlapců na pomoc. Dívky setrvaly nějakou dobu v pozici obětí - když byla některá z dívek napadena, bránila se sama; ostatní dívky, když spatřily, že jejich kamarádka je dopadena, na chlapce sice pokřikovaly, ale neudělaly nic pro to, aby kamarádce pomohly.

Hra v této první podobě ale dlouho nezůstala. Důvodem byla postupná změna v chování dívek, v jejich reakci na útoky. Čím byly útoky chlapců častější, čím více se jich na hře podílelo, tím více se dívky cítily jejich útoky ohroženy - začaly se stávat aktivní a přešly z pozice obranné do pozice útočné. Z obětí se tak stali soupeři. Od tohoto okamžiku hra nabývá nového rozměru a můžeme hovořit o hře ve druhé podobě: Chlapci o přestávkách i nadále útočí na dívky. Dívky jejich útok opětují. Rozdíl ve způsobu hraní je mezi nimi v tom, že chlapci zachovávají stejnou taktiku a soustředí se pouze na útok, ani tentokrát nespolupracují. Obrana není utvořena žádná - napadenému chlapci kamarádi nepomáhají. Dívky oproti tomu volí úspěšnější způsob hraní. Při útoku spolupracují obvykle dvě dívky. V okamžiku, kdy se jim nedaří zmocnit se chlapce, který se dobře brání, přispěchá jim na pomoc další dívka a společně pak usadí chlapce do židle. Dívky mají také dobře propracovanou obranu - když je napadena některá z nich, ostatní jí přispěchají na pomoc a obvykle se jim podaří kamarádku osvobodit. Ve hře mizí pomůcka švihadlo - soupeře stačí na židli posadit. Když se to podaří, je poražen.

Švihadla se ze hry vytratila v okamžiku, kdy se začalo zvyšovat množství útoků - přivazování

soupeře hru zdržovalo, děti také neměly tolik švihadel. Švihadla nahradila slova, která pronášel útočník v okamžiku útoku. Opakovaně říkal: „Sedni si, no posad' se!“ Ve chvíli, kdy se podařilo oběť usadit na židli, řekl útočník: „A sed'!“ Oběť prohrávala a zůstávala chvíli nehybně sedět na židli, jako by k ní byla připoutána, i když nebyla.

V této druhé podobě se hra na nějakou dobu ustálila. Při hraní hry *Sedni si* v této podobě se brzy ukázalo, že dívky mají značnou převahu. Objektivně byla tato převaha vyjádřena mnohem větším počtem přemožených chlapců a způsobena lepší strategií a organizovaností děvčat. Chlapcům se takový stav věcí začal velmi nelíbit a začali proto proti děvčatům protestovat. Důvod svých neúspěchů spatřovali v tom, že dívky mají početní převahu, a proto vítězí. Začali odmítat porážku - když byli usazeni do židle, nezůstali sedět, ale vstali, čímž porušili pravidlo o chování zajatce. Rozčilovali se, že to nemá cenu, že je to přesila, že to není fér apod. Žádná početní převaha však ve skutečnosti neexistovala. Zdání převahy spočívalo pouze v lepší organizovanosti a spolupráci dívek. Dívkám takové chování chlapců kazilo radost z výhry. Chlapci si trvali na tom, že jde o přesilu, a proto dívky posunuly hru do další podoby - již konečné; u které nemůže být nejmenších pochyb o tom, že hra je spravedlivá.

Dívky do zadního prostoru třídy uspořádaly několik židlí do dvou řad opěradly k sobě a stouply si do řady vodorovně se židlemi. Pak začaly volat na chlapce, ať nejsou srabi a jdou jim ukázat, kdo že je to vlastně lepší. Chlapci se nenechali dlouho pobízet, protože si mysleli, že když bude stejný počet hráčů, musí vyhrát. Seřadili se stejným způsobem jako dívky z druhé strany židlí. Skupinky na sebe chvíli pokřikovaly a pak se vrhly do boje. Cílem bylo posadit protivníky na židle, hra skončila v okamžiku, kdy byly všechny židle obsazeny. Poté se spočetli zajatci na obou stranách. Která skupina získala více zajatců - zvítězila.

V této podobě již hra zůstala. Chlapci hru nejdříve hráli s nadšením, ale to se postupně vytrácelo, když zjistili, že hru prohrávají mnohem častěji než dívky. Důvody jejich prohry zůstaly stejné jako ve druhé podobě hry. Chlapci nesli prohru trpce, ale nevyprovokovalo je to ke změně strategie. Místo, aby ji změnili, začali s dívkami hrát hru méně často a s menším nadšením.

V duelu družstev využívajícím zápas „tělo na tělo“ tedy jde rovněž o získání co nejvíce těch druhých za vlastní; nikoli však jako plně integrovaných, nýbrž jen jako zajatců; rozdíl je srovnatelný např. s rozdílem mezi *Psí honičkou* a *Mrazíkem*. Navíc byla hra konkretizovaná explicitním sexuálním obsahem; podporovaným i implicitním párováním hráčů se židlemi, s místem v páru, a to opačného pohlaví - obdobně jako v některých podobách základní hry *Molekuly*.

V případě hry *Na mimina* ([2, če-ši, 95](#)) hru rozehrávaly dívky, když si chlapci hráli na koberci - zápasili, váleli se po sobě, hazeli si s polštářky. Dívky se pak shlukly u kraje koberce a začaly na chlapce pokřikovat „Mimina, mimina,...“ To chlapce nutilo k podnikání výpadů proti dívkám, avšak vždy se snažili zůstat alespoň jednou nohou na svém koberci. Pokud se takto některý chlapec dostal do dosahu dívek - na koberec dívky nevstupovaly - vrhly se na něj a snažily se jej dostat k sobě na podlahu a tam jej udržet, než napočítají do patnácti. Ostatní chlapci se snažili druhovi v nouzi pomoci. Pokud se dívkám podařilo přetáhnout chlapce na podlahu a udržet jej tam, na koberec se již nevracel a hře nadále jen přihlížel - slovy hráčů „Ten je pak s holkama.“ Většinou pak chlapci z koberce vyběhnou za dívkami a všichni se začnou strkat a přetahovat v jednom chumlu. Ačkoli tedy hráči hru v jejím celku rozehrávají jako družstva a s pomocí zápasu „tělo na tělo“, nakonec dojde nanejvýš k jeho orgiím jako ve hře *Na praní*, a nikoli k recipročně rušící šikanování chlapců ze strany dívek z titulu role. Celek hry je spíše rituální desintegrací kruhu druhých a jejich integraci do vlastního kruhu; konkrétně - rituálním převáděním chlapců ze *zajetí ve světě bezpohlavních Mimin* do *zajetí ve světě dospělých Holek* - s „příslušným“ završením.

Vzorec interakce se týká více hráčů; minimální počet pro jedno družstvo je údajně pětice. Hru hrály i dívky; to spíše pozorovaní prvňáci si údajně stěžovali, že ve hře se staršími žáky je hra *prudká*. Povaha interakce hráčů spočívá v zápase „tělo na tělo“ v situaci, kdy svou sílu a odolnost mají osvědčit jako obránci nebo jako útočníci; pokud jako obránci, pak při udržení integrity vlastního kruhu hráčů, explicitně vyjádřené v jeho zřetězení; pokud jako útočníci, pak desintegrací kruhu hráčů protivníka. Otázky **strategie** se řeší jinak, jde-li o plnou integraci protivníků do vlastních řad, do zřetězení. Zacházení se silou a odolností celého družstva pak má podobu dilemat. Přitom nejde ani tak o strategicky významné úvodní volby králů a hráčů do družstva a případně o pozdější výběr hráče z poražené dvojice - zde je kritérium jednoznačné. Dilematické je rozhodování při volbě vlastního útočníka, při zřetězování vlastních hráčů a především při volbě dvojice v protivníkově řetězci - neboť zde se pravděpodobnost zisků či jejich cena váže na případnou cenu či pravděpodobnost ztrát, které hrozí. Pokus o dezintegraci kruhu protivníků a integraci jeho člena do kruhuvlastního může skončit pravým opakem.

Motiv hry lze souhrnně označit za duel družstev v zápase „tělo na tělo“, a to o desintegraci kruhu druhých a jejich integraci do vlastních řad - vyjádřené explicitně ve zřetězení hráčů. Případně jde o konkretizaci tohoto zápasu s explicitním sexuálním obsahem; případně o jeho rozehrání jako rituálního zápasu mezi

šikanujícími dívkami a šikanovanými chlapci - poskytující závrat' spíše jen mravní.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 6 případech, a to v 1. - 5. ročníku. ([1, ho-st, 98](#); [2, če-ši, 95](#); [3, če-no, 95](#); [3, va-vi, 99](#); [4, hr-ši, 98](#); [5, bí-do, 95](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 239 - 241) prezentují hru pod názvem *Red Rover*; a řadí ji mezi tzv. *Exerting Games*. Ve Velké Británii se údajně hrála již na počátku 20. století; hraje se údajně nejen v Kanadě, USA, Austrálii a na Novém Zélandě, ale též ve Španělsku, Francii či Rakousku.

2.14 OBRANA STÁTU

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem** *Chodník* ([5, ko, 00](#)) a *Obrana státu* ([6, kl, 99](#)).

Hřiště hry tvoří hráči zvolené území, o něž se zápasí a přilehlé bojiště; v pozorovaných případech chodník autobusové zastávky a jedna učebna. **Čas** pro hru si děti našly před začátkem vyučování nebo o přestávce; v obou případech neměla hra dlouhého trvání - na zastávce se zpravidla brzy dobyvatelé dostali na chodník, ve škole byla hra brzy ukončena příchodem vyučujícího.

Průběh hry lze snad nejlépe charakterizovat parafrází konkrétních pozorování našich studentek.

Na autobusové zastávce čekají chlapci z města pod vedením Pavla na příjezd chlapců z vesnice. Chlapci z města se při příjezdu autobusu ještě domlouvají, kdo bude hlídat koho, či jaký východ dveří. Když autobus dorazí, chlapci z města se snaží zabránit chlapcům z vesnice vystoupit z autobusu a dostat se na chodník. Strkají do sebe a chlapci z města odhánějí chlapce z vesnice směrem od chodníku. Zběh Marek brání chlapcům ve vystupování už v samotném autobuse. Boj o netrvá příliš dlouho. První z vesnice, který se na chodník probije, pak pomáhá usnadnit cestu i ostatním a snaží se chlapce z města zdržet (např. držením za tričko, provokováním a pokřikováním). I ostatní chlapci z vesnice se brzo dostanou na chodník a hra končí. Všichni pak společně zamíří ke škole. ([5, ko, 00](#))

Na hodinu angličtiny byla třída rozdělena do dvou učeben umístěných proti sobě na jedné chodbě. O přestávce před hodinou skupina chlapců začne bránit svou učebnu, do které se snaží proniknout jejich spolužáci. Nejde o rvačku, spíše o jakési přetahování, přestřikávání, ale i trochu triků. Chlapci používali následující strategie. Nejprve se chytli za ruce a vytvořili jakousi "sít' přes dveře". Dva z protivníků se je pokusili roztrhnout, ale byli odmrštěni zpátky. Po domluvě se pokusili o trochu strategie pro změnu v nepřátelském táboře. Využili procházejících dívek a schovaní za nimi se pokusili vniknout do třídy. Když ani to nepomohlo, tvářili se dobyvatelé, že je hra omrzela a že jsou zaujati nástěnkami na chodbě. Samozřejmě jen čekali, až ochabne pozornost obránců. Když se však pokusili znovu o vniknutí, byli opět odmrštěni. V tomto okamžiku však byla hra přerušena příchodem jedné z vyučujících. ([6, kl, 99](#))

Dodat lze, že někdy se na hře *Chodník* chlapci z města domlouvali i den předem. A dále, že vítězství chlapců z vesnice jakoby bylo součástí pravidel; zřejmě nejen proto, že chodník lze nakonec jen ztěžít ubránit, ale též proto, že dorazit včas do školy je nakonec všemi uznávaná nutnost. A tak si někdy chlapci z města svou pravidelnou porážku vynahradili společným zátahem, v rojnici a na vozovce, na posledního chlapce z vesnice, kterému se nepodařilo dostat se z vozovky na chodník - což už je ale vlastně s danou hrou spíše neorganicky spojená epizoda šikany.

Cílem hry, v obou jejích pozorovaných případech, je tedy přemožení soupeře v zápase "tělo na tělo", které je definováno ubráněním či dobytím místa na vymezeném území druhých.

Vzorec interakce hry se týká více hráčů; v pozorovaných případech chlapců. Dívky vystupovaly buďto jako více či méně nezáúčastněné publikum, nebo jako objekt vstupující do hry - krom zmíněné snahy o použití dívek jako štítu se jednalo o to, že někdy dívky ze třídy fandily dobyvatelům, a tak se stávaly dalším *statkem* ve hře; nebo, podobně, že někdy chlapci z vesnice svým dívkám proráželi cestu na chodník a někdy zas chlapci z města dívky souboje o území šetřili a sami je na chodník pouštěli. Povaha interakce spočívá v soutěži o přemožení druhých v zápase "tělo na tělo" v situaci, kdy svou sílu, mrštnost a odolnost mají hráči osvědčit jako útočníci nebo obránci dobytím či udržením místa na vymezeném území a kdy ještě více než ve hře *Král vysílá své vojsko* vstupuje do hry vedle schopností jednotlivých hráčů **strategie** zacházení se silou, mrštností a odolností celého družstva; a to jak v dělbě práce, tak ve společných manévrech.

Motiv hry lze tudíž souhrnně označit za duel družstev v zápase "tělo na tělo", a to o udržení integrity území vlastních a k narušení integrity území druhých. Případně, může jít též o zmnožení symbolické hodnoty území zapojením dívek jako dalšího statku - objektu ve hře.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 2 případech, a to v 5. a 6. ročníku. ([5, ko, 00](#); [6, kl, 99](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 233 - 234) prezentují hru pod názvem *Tussles*; a řadí ji mezi tzv. *Exerting Games*. Sutton-Smith (1972, s. 203) hru řadí mezi tzv. *Games of Skill*, přesněji mezi *athletic games*. Hru prezentuje jako variantu hry *King of the Castle*; jejíž údajně základní podoba spočívá v boji jednoho krále - který hájí svůj hrad, jakýkoliv kopeček či hromádka drnů - s davem *dobyvatelů*. Což ostatně potvrzují i Opieovi (1969, s. 234), když tvrdí, že hru *King of the Castle*, známou např. v USA jako *King of the Mountain* či *King of the Hill*, zobrazil Breugel již v roce 1560.

2.15 FRONTA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Fronta* ([5, ko, 00](#)); *Kdo bude první v šatně* ([5, bí-do, 95](#)); *Mrakodrap* ([4, ně-ši, 97](#)) a *Trojnožka* ([3, šk-bl, 99](#)).

Hřištěm hry je vlastně prostor procleněný na výsostné území (např. *čelo fronty, šatna, střecha mrakodrapu, střed kruhu*) a jeho bezprostřední okolí; nakonec vlastně kruh hráčů. Hra byla pozorovaná ve třídě, na chodbách u šaten či školní jídelny, ale též venku. **Čas** hry není pravidly omezen a delšího trvání má, když je hra hraná v organizovanější podobě; děti si jej najdou i při vyučování, např. ve frontě na paní učitelku, většinou však po vyučování při čekání na oběd nebo odchodu ze školy, nebo též ve školní družině.

Průběh hry v těch méně organizovaných podobách začíná tím, když někdo začne ve frontě např. na paní učitelku nebo na oběd předbíhat, nebo, když se celá třída střetne ve vchodu do šatny. *Dravější* jedinci si pak začnou užívat vzájemného zápasu - chytání, držení, šťouchání, přetahování, prodírání.

Pravidly určeným **cílem** hry je překonat odpor druhých, který hráči kladou svým protihráčům v jejich snaze o dosažení výsostného území.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Mrakodrap* ([4, ně-ši, 97](#)), při níž si hráči nejdříve pomocí provázku a křídly vytvořili na zemi kruh, který představoval *střechu mrakodrapu*. Když si všichni stoupli na střechu, zjistili, že mrakodrap je špatně postavený, a proto může být na střeše jen jeden člověk, jinak celý spadne. Načež se hráči začali ze střechy *shazovat*; přičemž za shozeného byl považován ten, kdo se střechy nedrží už ani jedním prstem; přičemž zakázané byly surovosti jako kousání či škrábání. A někdy se do shazování hráčů dosud se držících na střeše zapojovali i ti, kteří už byli ze střechy shoeni. Cíl hry byl tudíž srovnatelný - překonat úsilí druhých, které vynakládají k tomu, aby na výsostném území zbyli jako jediní.

V případě hry *Trojnožka* ([3, šk-bl, 99](#)) postavili hráči ze tří klacíků trojnožku, kolem které se rozestavili do kruhu a chytili se za ruce. Načež se hráči začali přetahovat a strkat tak, aby jeden z nich zavadil o trojnožku a ta spadla; přičemž nesměli dopustit přetržení řetězu. Hráč, který dotykem svého těla způsobil pád trojnožky, byl ze hry vyřazen. Zbývající hráči znovu postavili trojnožku, vytvořili kruh a hra pokračoval dál do posledního hráče. Cíl hry byl tudíž rovněž srovnatelný, jen v inverzním vztahu vůči výsostnému území - překonat úsilí druhých, které vynakládají k tomu, aby se výsostného území jako jediní ani nedotkli.

Vzorec interakce se týká skupiny hráčů; obou pohlaví. Povaha interakce spočívá v soutěži o přemožení druhých v zápase "tělo na tělo" v situaci, kdy svou sílu, mrštnost a odolnost mají hráči osvědčit jako útočníci či obránci dobytím místa či vyhnutím se místu na výsostném území; přičemž ke zjištění vítěze mezi všemi se dochází na základě zavedení revnivosti do skupiny jako celku a nikoli turnajem důsledně strukturovaným na základě duelů dvojic. Do hry je pak zavedeno spolčení v revnivosti jako více či méně nevyhnutná součást pravidel hry. A někdy, zvláště v méně organizované podobě, se hra skutečně zvrstává ve hru *Na praní*.

Motiv hry lze souhrnně označit za zápas "tělo na tělo" k naplnění touhy či odporu jedince vůči místu na výsostném území v kruhu hráčů. Využití hry k rozehrání fiktivních příběhů a identit bylo pozorováno jen výjimečně (*Mrakodrap*).

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 4 případech, a to ve 3. - 5. ročníku. ([3, šk-bl, 99](#); [4, ně-ši, 97](#); [5, bí-do, 95](#); [5, ko, 00](#))

Z historie hry

Opieovi i Sutton-Smith prezentují hru v podobě blízké našemu *Mrakodrapu*, a to pod názvem *King of the Castle* (viz *Obrana státu*). V podobě totožné s naší *Trojnožkou* hru prezentují Opieovi (1969, s. 236-237) pod názvem *Adders' Nest*; řadí ji mezi *Exerting Games*. Doložená je údajně již z konce 19. století.

2.16 VLÁČEK

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Domino* ([4, hr-ši, 98](#)); *Elektrika* ([9, mi-pr, 98](#)); *Meleme, meleme kávu* ([2, ml-kr, 99](#)); *Na hamburger* ([4, ně-ši, 97](#)); *Nabíraná* ([3, va-vi, 99](#)); *Plácaná* ([2, ml-kr, 99](#); [5, no, 95](#); [6, he-ho, 97](#)); *Tlačenka* ([5, pa-ve, 98](#)) a *Vláček* ([6, pr-ve, 00](#)).

Hřištěm hry je vlastně řetěz, resp. kruh hráčů. Hru hrají děti ve třídě, na chodbě, v jídelně na škole v přírodě, ale i venku, na školním dvoře či na louce; starší žáci spíše v relativním soukromí - *přece se nebudou oblézat na ulici*. **Čas** pro hru je o přestávce, zvláště o velké, nebo o hodinách volna. Samotný čas hry je většinou spíše kratší; pak vyzývá k opakování. Ať tak či tak, její trvání je omezené jen vyčerpáním zájmu hráčů.

Průběh hry má různé konkrétní podoby. V případě nejdynamičtější, *Vláčku* ([6, pr-ve, 00](#)), iniciátorka hry popadne za ruku jednu ze spolužaček a začne s ní kličkovat mezi lavicemi. Přitom postupně nabírají další spolužačky. V jistou chvíli přestane mít *lokomotiva* zájem o vyhledávání dalších *vagónků* a začne zrychlovat a komplikovat pohyb celého vlaku; a pak třeba nejen ve třídě, ale i vybíháním na chodbu. Hra končí havárií soupravy - vláček se roztáhne a vagónky rozletí, nebo na sebe narazí a případně skončí i hromadným pádem; to vše za obrovského výbuchu smíchu hráček i přihlížejících.

Poněkud méně dynamickou podobou hry, zdůrazňující napětí dynamického tahu i tlaku a jeho rovnováhy, je *Nabíraná* ([3, va-vi, 99](#)), ve které se tři dívky postaví za sebe, ty dvě vzadu chytí tu vpředu pevně kolem pasu, druhá nadzvedne první, a pak se ta třetí snaží nadzvednout první dvě, případně, když se té třetí nepodaří první dvě nadzvednout, tak alespoň jako souprava nosí první dívku po třídě nebo směrem na chodbu a WC; čemuž se samozřejmě nesená dívka začne bránit. Ať tak či tak, poté, co nesenou dívku neudrží a souprava se rozpadne, případně spadne, přesune se první dívka na pozici té třetí a hra se opakuje.

Nejméně dynamickou podobou hry, zdůrazňující spíše rovnováhy tlaku dynamického a statického, případně převážně statického, než tahu ve zřetězení hráčů, jsou další pozorované případy hry. V případě hry *Tlačenka* ([5, pa-ve, 98](#)) se dívky postaví za sebe do řady, avšak tak, že zhruba rozdělené na poloviny stojí proti sobě. Načež začnou do sebe tlačit. Cílem hry však není přetlačit druhé družstvo. Spíše jde o spolčení ve smyslu "z obou půlek"; a vzápětí o užít si toho, jak se řada pod tlakem začne kymáčet, deformovat, měnit spíše v chumel, který skončí hromadným pádem. V případě hry *Domino* ([4, hr-ši, 98](#)) si hráči stoupnou do řady, kleknou si na jedno koleno, všichni stejné, a přitisknou se k sobě co nejtěsněji. Načež poslední hráč *spadne* na předchozího a vyvolá tak řetězovou reakci, která nakonec porazí i prvního hráče. Ten jde potom na pozici posledního a hra se opakuje. V případě hry *Na hamburger* ([4, ně-ši, 97](#)) někdo vykřikne *Hrajeme na hamburger*. *Jsem...* - a doplní část, kterou si přeje být (*horní houska, dolní houska, salám, zelí, kečup* atd.); části se pak třeba i vymýšlejí, mj. dle počtu zájemců. Načež se hráči na sebe naskládají, aby si užili nejzábavnější vyvrcholení hry - když se jako sotva dokončená stavba vzápětí zřítí.

Pravidly určeným **cílem** hry je ve všech zmíněných podobách dezintegrace zřetězení kruhu hráčů, ale až nakonec.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Elektrika* ([9, mi-pr, 98](#)), ve které napětí ve zřetězení hráčů vyplývalo z jeho zauzlení, konfigurace. Hráči si při ní nejdříve stoupili do kruhu, zavřeli oči a natáhli před sebe jednu ruku. Na povel se chytli něčí ruky a potom natáhli druhou ruku a zase se někoho chopili. Načež otevřeli oči a jeden hráč *vypustil elektrický proud* - zmáčknul ruku jednomu ze sousedů, ten zas dalšímu a tak dále, až prouddoběhl zpět k hráči, který jej vyslal, a ten zakřičel: *Mám!* Načež se hráči začali rozplétat tak, jakoby ve výsledku měli stát v kruhu a bezprostředně sousedit vždy s těmi hráči, s nimiž se drží za ruce. Vzhledem k tomu, že nesměli ruce rozpojit, museli se různě podlézat a překračovat. Ne vždy však nakonec bylo možné, aby výsledného cíle dosáhli. Samotný cíl hry zůstává zachován; byť spíše jako potenciální, jako riziko, než jako vždy dosažený; a byť možná poněkud v pozadí vůči jeho konkretizaci s více či méně explicitním sexuálním obsahem - jak již zaznělo: *přece se nebudou oblézat na ulici*.

V případě hry *Plácaná* ([2, ml-kr, 99](#); [6, he-ho, 97](#)) se hráči sesedli kolem stolu, resp. lavice, pak na desku na sebe nakladli dlaně jedné ruky, dlaní dolu, a pak ve stejném pořadí dlaně druhé ruky. Když takto

vytvořili věž ze svých dlaní, hráč, který měl svou dlaň úplně vespod, ji přemístil navrch, poté další v pořadí a další; načež hráči zrychlovali tempo, až nakonec nebyli schopni udržovat stanovené pořadí, věž jejich dlaní se rozpadla a vznikla změt' plácajících se rukou. Spíše než provokovanými fyzikálními silami si spolupráci na svém zřetězení komplikovali rytmizací pohybu při jeho rekompozici. A byť cíl hry zůstává stejný, je hra zároveň případem zahrávání si s *kompozicí pohybu*, resp. s rytmizací mrštnosti v zacházení s vlastním tělem. Za obdobnou variantu hry, zahrávající ale přece jen spíše s rovnováhou v mrštnosti v zacházení s vlastním tělem, přinášející zvláštní zážitek tělesné závratí, lze považovat hru *Točení* - pokud je rozehrávána ve spolupráci dvojice, resp. kruhu zřetězených hráčů.

V případě hry *Plácaná* ([5, no, 95](#)) hru hráli chlapec s dívkou popsáním způsobem jen s tím, že tempo negradovali, pohybovali se spíše automaticky a povídali si při tom. Svou spolupráci na svém zřetězení tak rozehráli jako rituální.

V případě hry *Meleme, meleme kávu* ([2, ml-kr, 99](#)) si hráči sesedli kolem stolu; jeden z nich položil na jeho desku pěst se zdviženým palcem, další stejným způsobem zatáto pěst nasadil na palec prvního; když se takto vyčerpali všichni hráči, posadil na vrchol věže svou druhou pěst opět první hráč a ostatní jej následovali; poté, co hráči ze svých pěstí vystavěli věž, začali společně recitovat říkanku: „*Meleme, meleme, kávu, pro dědka a bábu. Jedno zrnko pryč!*“; při tom společně celou věž otáčeli dokola a při vyslovení posledního slova říkanky hráč, jehož pěst spočívala na vrcholu věže, svou pěst odhodil stranou. I když hráči tempo pohybu ve hře zrychlovali, nikdy tak, aby se jim věž rozpadla dříve, než ji sami úplně rozebrali. Cíl hry tak sice formálně zůstává, avšak nikoli jako výsledek zahrávání si s hranicemi obratnosti hráčů, ale jako rituální spolupráce, resp. jako spolupráce na rituální dezintegraci zřetězení kruhu hráčů.

Jako moment v celku hry byla tato hra obratnosti pozorovaná též při spolupráci na udržení zřetězení kruhu honících v některých podobách *Psí honičky*.

Vzorec interakce se týká skupiny hráčů; někdy jen tří, většinou však čím více, tím lépe. Hru hrají často jen dívky; samotní chlapci výjimečně. V interakci se hráči dostávají "tělo na tělo". Její povaha však na rozdíl od řady her s obdobným druhem interakce z hlediska mobilizované síly, mrštnosti a odolnosti hráčů nespočívá v soutěži, ale v k ní protikladné spolupráci. Síla, mrštnost či odolnost hráčů je pak v jejich spolupráci mobilizovaná za účelem nastolení a udržení integrity tělesné podoby jejich spolčení - řetězu; případně též dokonalosti jeho kompozice (*Elektrika*). To, s čím si hráči zahrávají, je pak hranice schopnosti spolupráce na integritě jejich zřetězení - ať už překonávají jen odpor provokovaných fyzikálních sil, nebo spíše pracnost rytmizace rekompozice svého zřetězení (*Plácaná*), nebo též vzájemné řevnivosti (spíše *Nabíraná*, než *Tlačenka*) či náhodného zauzlení jejich řetězu, když jsou při zřetězování slepí (*Elektrika*); tedy nikoli v situaci, kdy se brání útokům druhých, jako ve hře *Král vysílá své vojsko*.

Motiv hry lze souhrnně označit za mobilizaci tělesné odolnosti, síly a mrštnosti v dotyku „tělo na tělo“, a to při pohybu, který svou funkcí směřuje k uvedení hráčů za hranici schopnosti spolupráce na integritě jejich kruhu v podobě zřetězení. Případně může jít jen o rituální integraci a dezintegraci kruhu hráčů.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 10 případech, a to ve 2. - 6. a 9. ročníku. ([2, ml-kr, 99](#) (2x); [3, va-vi, 99](#); [4, ně-ši, 97](#); [4, hr-ši, 98](#); [5, no, 95](#); [5, pa-ve, 98](#); [6, he-ho, 97](#); [6, pr-ve, 00](#); [9, mi-pr, 98](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 234-235) hru hranou podobně jako náš *Vláček* prezentují pod názvem *Chain Swing*; řadí ji mezi tzv. *Exerting Games*. Ve Velké Británii se údajně hrála již počátkem 19. století.

2.17 PŘETAHOVÁNÍ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem** *Lano* ([2, da-kl, 98](#)) a *Přetahování* ([6, he-ho, 97](#)).

Hřiště hry tvoří protilehlá území vymezená hraniční čarou; **pomůckou** je lano; anebo je hřištěm vlastně lano, zprostředkující zřetězení hráčů. Hru hrají děti venku, po vyučování, mladší např. v družině; samotný **čas** hry není omezen.

Průběh hry začíná vyznačením hraniční čáry a většinou též rozdělením hráčů do dvou družstev. Protivníci si stoupnou proti sobě do řady a chopí se lana. Někdy je na laně rovněž vyznačen střed a zvolený rozhodčí dbá na to, aby ležel nad hraniční čarou a aby byla dodržena určená vzdálenost k nejbližším hráčům. Na povel pak protivníci začnou tahat za lano na svou stranu.

Pravidly určeným **cílem** hry je přetáhnout prvního z hráčů protivníka přes hraniční čáru. Neméně zábavné však je, když se v řetězu jednoho z družstev jeden z hráčů neudrží lana či na nohou a způsobí hromadný pád; případně nejen ve svém družstvu, ale uvolněním lana též v družstvu protivníků.

Vzorec interakce hry se týká zřídka dvojice; většinou více hráčů, rozdělených do družstev o 5 až 10 členech; obou pohlaví. Povaha interakce spočívá v soutěži o přemožení druhých v zápase "tělo na tělo", byť nikoli zcela bezprostředním, nýbrž zprostředkovaným lanem, a to v situaci, kdy především svou sílu mají hráči osvědčit tím, že dostanou protivníka na své území, že jej *přetáhnou na svou stranu*. V rámci soutěže má **strategický** význam nejen síla jednotlivých hráčů, ale též jejich rozestavení v řetězu. I v případě, že je hra hraná jako soutěž, zahrávají si hráči zároveň s hranicemi schopnosti spolupráce na integritě jejich zřetězení, a to jak v jednotlivých družstvech zvlášť, tak v celku dvou přetahujících se družstev - podobně ke hře *Vláček*; zvláště když je hraná jako *Tlačenka*; s vůči *Přetahování* inverzním, dostředivým pohybem. Pokud při *Přetahování* jeden soupeř padne a uvolní náhle lano, druhý sice zvítězil, ale většinou padne též. Lze tak uvažovat až o tom, že implicitně si všichni zahrávají s hranicí schopnosti spolupráce na integritě spolčení soupeřů v podobě řetězu.

Motiv hry lze souhrnně označit za duel, většinou družstev, kdy efektivnost obrany a útoku v zápase "tělo na tělo", který je zprostředkován lanem, závisí na tom, jak jsou hráči schopni využít svou sílu k udržení integrity vlastních a k narušení integrity druhých - a to jak integrity se svým územím, tak podmiňující integrity kruhu jedinců jako řetězu.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 2 případech, a to ve 2. a 6. ročníku. ([2, da-kl, 98](#); [6, he-ho, 97](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 201) prezentuje hru, případně hranou i bez lana, pod názvem *Tug-o'-War*; a řadí ji mezi tzv. *Games of Skill*, přesněji mezi *athletic games*. Opieovi (1969, s. 235-236) hru prezentují pod názvem *Tug of War*; řadí ji mezi tzv. *Exerting Games*. Udačně byla hrána již ve starověkém Recku jako zápas Slunce a Měsíce pod názvem *Dielcystinda*.

2.18 RAGBY

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Foukaná* ([4, ně-ši, 97](#)); *Foukání do tužky* ([5, no, 95](#)); *Ragby* ([3, má-za, 98](#); [6, he-ho, 97](#); [8, do-ko-pu, 98](#)) a *Rugby s penálem* ([7, da-hl, 98](#)).

Hřištěm hry je prostor mezi dvěma *bránami*, např. vyznačenými křídou na podlaze ve třídě; někdy jen prostor zaujímaný hráči ve hře; ve stolní variantě lavice s jejími protilehlými okraji. **Cas** pro hru si děti najdou o přestávce; samotná hra není časově omezena. **Pomůckou** je hráčům něčí přezůvka, obal od džusu nebo penál - nahrazující míč; ve stolní variantě papírová koule či tužka.

Průběh hry začíná vyznačením bran a rozdělením na družstva. Tedy pokud je hraná v organizovanější podobě. Pokud ne, může začít tím, že se dva kluci začnou přetahovat o *míč* a další se přidají. Soupeřící družstva se pak snaží dopravit míč do branky protihráčů. Dovoleno je do protihráče narážet, chytat jej, tahat se s ním o míč, svírat jej a nazdvihoval nad zem,...; tedy vše krom surovostí jako je kopání, údery rukama,... Někdy je též zakázané srážet protivníka k zemi, někdy je to naopak hlavní prostředek obrany. Pravidly určeným **cílem** hry je získat co nejvíce bodů; někdy však jen vytvářet *živé hromady* na hráči, který se zmocnil míče - slovy hráčů: *Ragby je hodně tvrdé*.

Pozorovaná byla též stolní **varianta** hry. V případě hry *Foukaná* ([4, ně-ši, 97](#)) se až šest hráčů rozdělilo do družstev, do středu spojených lavic položili papírovou kouli, a pak zápasili o to, komu se povede jen foukáním dosáhnout toho, aby spadla z lavice na straně protivníka. V případě hry *Foukání do tužky* ([5, no, 95](#)) takto nejdříve zápasily dvě dívky; později se k jedné z nich připojily dvě kamarádky; nakonec hru přerušil kluk, který jim tužku sebral a utekl. V obou případech tedy cíl hry i v této sublimované podobě zůstává stejný.

Vzorec interakce se týká minimálně dvojice hráčů, většinou však dvou družstev; v základní podobě hry výhradně chlapců, ve stolní variantě i dívek. Povaha interakce spočívá v soutěži o přemožení druhých v zápase "tělo na tělo" v situaci, kdy svou sílu, mrštnost a odolnost mají osvědčit zábořem protivnickovy brány pomocí osobně doručeného míče. Vrh míčem s dotykem na tělo druhého je zde v celku hry rozehráván jen jako dílčí, spíše vedlejší moment. Někdy však hráči ani nejsou schopni hru dohrát do situace, v níž zástupce

jednoho z družstev vejde s míčem do brány protivníka, neboť hráče, jemuž se podařil zábor míče, znehybní pod svými těly. Na živé hromadě nad hráčem s míčem se pak vlastně spolupodílí i jeho spoluhráči z vlastního družstva a situace se pak spíše blíží *Šikaně*. V pozorované stolní variantě sice z dotyku „tělo na tělo“ zbyl jen dotyk dechem, na rozehrání obou point základní podoby hry byl však postačující.

Motiv hry lze souhrnně označit za duel družstev, kdy efektivnost obrany a útoku v zápase "tělo na tělo" závisí na tom, jak jsou hráči schopni svou obratnost využít k tomu, aby zástupce družstva vešel s míčem do brány protivníka. Anebo jde jen o závrát z podrobení jednoho zážitku z násilí podoby "tělo na tělo" od druhých, za tímto účelem spolčených.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 6 případech, a to ve 3. - 8. ročníku. ([3, má-za, 98](#); [4, ně-ši, 97](#); [5, no, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [7, da-hl, 98](#); [8, do-ko-pu, 98](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 196-197) prezentuje hru pod názvem *Rugby Football*; řadí ji mezi tzv. *Games of Skill*, přesněji mezi *running games*. Na Novém Zélandu údajně začala šířit koncem 19. století; původně dokonce bez bran a spočívající jen v *bezcílném přihrávání*.

3. VRH OBJEKTU - S DOTYKEM NA TĚLO

3.1 VYBÍJENÁ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Cinkaná* ([9, pa, 96](#)); *Házení sněhu/trávy* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Houbovka* ([7, ch-sa, 97](#)); *Jedovatá houba* ([6, hi-šm, 99](#)); *Křídová válka 2* ([7, kr, 96](#)); *Křídovka* ([7, ch-sa, 97](#)); *Třískaná* ([9, pa, 96](#)); *Vybíjená* ([2, kr-su, 97](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, hi-šm, 99](#); [7, ši-žá, 96](#); [7, da-hl, 98](#)); *Vybíjená houbou 3* ([7, kr, 96](#)); *Vybika* ([4, ně-ši, 97](#); [4, br-še, 98](#); [4, ře, 99](#)) a *Vybika všichni proti všem* ([4, ně-ši, 97](#)).

Hřištěm hry je ohraničené prostranství rozdělené na čtyři území; v některých případech jen prostranství zabírané hráči setrvávajícími ve hře. Hráči tudíž využívají např. čáry hřiště na volejbal v tělocvičně nebo venku. Pokud hrají hru ve třídě, zaberou *celou třídu*; pozorovaný byl i případ, kdy funkci ohraničení *třídy* plnily až zřetelné hranice travnaté plochy před školou. Jedinou **pomůckou** je dětem míč, nebo třeba i hadrový či molitanový míček, nebo i guma, křída či houba na mazání tabule - *nejlépe mokrá*; a když na to přišlo, také trs trávy či sněhová koule. **Cas** ke hře dětem někdy nabídnou učitelé při hodinách tělesné výchovy; jako kratochvíle je vítaná při školních výletech, na škole v přírodě. Děti však hru zažily též na letních táborech nebo na setkáních mládežnických organizací. Děti si samy čas na hru najdou i v odpoledních hodinách po vyučování, nebo, častěji, o velkých přestávkách, případně o polední přestávce. Samotný čas hry je omezen jen počtem hráčů. A tak se může stát, že se hra nestihne dohrát do konce nejen o přestávce, ale třeba ani při hodině tělocviku.

Průběh hry v její tělocvikářské podporované podobě začíná rozdělením do družstev. To provede učitel s ohledem na to, aby vytvořil dvě stejně silné skupiny jak co počtu, tak schopností, nebo se děti rozdělí samy. Ve druhém případě se začíná výběrem dvou *kapitánů*, kterými se stanou např. ti z hráčů, kteří se za ně první prohlásí. Kapitáni si pak ze zbývajících hráčů střídavě vybírají členy svých družstev. Načež se hráči rozestaví na hřišti tak, že kapitáni stojí v krajních protilehlých územích a družstva v sousedících. Každé z družstev se tak nachází na území mezi územím družstva a kapitána protihráčů. Děti mohou též losovat, např. pomocí čísel, a to jak role kapitánů, tak příslušnost ke družstvu, a třeba i území a držení míče na začátku hry. Pokud to nebylo určeno losem, začíná samotná hra rozskokem o míč. Družstvo, které získá míč, si v každém případě musí *nabít*, a to tak, že si hráči s kapitánem třikrát přehodí míč přes území protihráčů, aniž by jim upadl na zem nebo byl zachycen či tečován protihráči. Pokud se při tom protihráčům podaří míč zachytit, snaží se *nabít* zas oni. Jakmile si jedno družstvo nabije, začíná s *vybíjením* protihráčů. *Vybitým* se hráč stává tehdy, když jej protihráč zasáhne míčem a hráči se tento míč nepodaří chytit. Vybitý hráč pak přechází na území svého kapitána a může se dále účastnit vybíjení protihráčů. Pravidla vybíjení mohou být ještě dále zpřesněna. Např. tak, že před každým pokusem o vybití protihráče si hráči musí nabít

např. alespoň jednou přihrávkou, a to buď jen v rámci jednoho území, nebo přes území protihráče. Jinými slovy, že pokaždé, když se míč dotkne země nebo jej zachytí protihráči, musí si družstvo, které pak drží míč, znovu nabít. Nebo naopak, že si hráči nesmí přihrát např. více jak dvakrát. Nebo, že hráč, který má provést přihrávku či se pokusit o vybití protihráče, musí zůstat stát na tom místě, na kterém chycením předchozí přihrávky získal míč - že s míčem se při útoku nelze pohybovat; případně, že smí provést jen tři kroky. Nebo, že při přešlápnutí kteréhokoli hráče přes hranici vymezeného území ztrácí dané družstvo míč ve prospěch protihráčů. Nebo, že hráče, který byl zasažen míčem a nestihl jej chytit, lze ještě zachránit tím, že odražený míč před dopadem na zem zachytí některý z jeho spoluhráčů. Jsou-li vybiti všichni řadoví hráči jednoho družstva, odchází kapitán ze svého území na území svého družstva. Obklíčen sám z obou stran protivníky však má výhodu tří životů a může být též zbaven pravidel, která upravují povolený či příkázaný počet přihrávek se spoluhráči před vybitím protihráčů.

Jak bylo naznačeno výše, pozorovaná byla též podoba hry vhodná pro přestávku ve vyučování a místnost školní třídy; což však neznamená, že si děti nezahrají tuto podobu hry i venku. V těchto případech jednak nebývá k dispozici míč, jednak jsou používána jednodušší pravidla. V případě *Houbovky* (7, ch-sa, 97), *Křídové války 2* (7, kr, 96), *Křídovky* (7, ch-sa, 97), a *Vybíjené houbou 3* (7, kr, 96) "družstva" nemají kapitány a vytváří se spontánně. Třeba tak, že jedno z dětí po někom hodí houbou a ten, když mu to chce oplatit, trefí někoho jiného. Nebo, že se hráči ve vlně přidají ke dvěma dětem, které po sobě začaly házet houbou, i bez zmíněné záminky. Nebo, že někdo vezme křidu, vykřikne "Válka!" a po někom ji hodí. Pravidlo o vypadávání vybitého je pak buď respektováno od počátku hry, jaksi samozřejmě, na základě zkušenosti z toho, jak byla hrána v předchozím případě. Nebo, když je rozehrávaná jako *Houbovaná*, musí někdo toto pravidlo připomenout, resp. do hry zavést. Dvě skupiny protihráčů pak nemají explicitně vymezená území, nýbrž se drží od sebe na intuitivně respektovanou vzdálenost; pokud ve třídě, tak u zdí na opačných stranách místnosti, např. u tabule vs. za lavicemi. Vybitý hráč ze hry vypadáva úplně. Pozorovaný však byl i případ, *Křídové války 2*, kdy hráči ze hry nevypadávali a zásahy zaznamenával rozhodčí na tabuli. Pravidla vybíjení nejsou dále nijak upravena.

V případě *Jedovaté houby* (6, hi-šm, 99), *Vybíjené* (7, ši-žá, 96) a *Vybiky všichni proti všem* (4, ně-ši, 97) se hráči nedělí do "družstev". Vybitý hráč ze hry rovněž vypadáva úplně. Pravidla vybíjení jsou přesněji upravena. Např. když hráč získá míč, smí udělat pouze jeden krok, a potom se musí pokusit někoho vybit. Nebo vybijet může pouze ten, kdo chytí míč ze vzduchu; pokud tedy hráč získá míč ze země či od země odražený, musí jej přehrát některému z protihráčů.

Pravidly určeným cílem hráčů při všech zmíněných podobách hry je vybit ty druhé. Pokud by se nepočítalo s případem *Křídové války 2*, lze formulaci cíle konkretizovat - vybit ty druhé do posledního. Jen v případě *Jedovaté houby*, *Vybíjené* (7, ši-žá, 96) a *Vybiky všichni proti všem* však je tato formulace cíle zároveň totožná se - zůstat ve hře jako poslední, koho nikdo druhý nevybil, v neformálně organizovaném turnaji jednotlivců; jinak, v zápase družstev, je cílem - vybit ty druhé dříve, případně více, než oni vybijí nás. Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Třískaná* (9, pa, 96), při které hráli o přestávce v tělocvičně kluci z osmé třídy proti klukům z deváté. V tělocvičně byla natažená síť na odbíjenou a hráči se pohybovali jen po svých obdélnících, bez vyčleňování kapitánů a jejich území. Míč směli hráči vrhat jen kopáním nebo ranou pěstí, a to pod síť. Jednotlivá kola hry začínala *podáním* od zadní čáry. Pokud se hráčům podařilo míčem zasáhnout protihráče nebo jejich zadní zeď tak, že se míč vrátil zpět na jejich vlastní stranu sítě, získávali bod a podávali znovu. V případě, že se míč podařilo zachytit některému z protivníků, směl se pokusit z daného místa vybit podávající družstvo. Krom toho, že ve hře byly rozehrané jiné způsoby vrhání objektu než v základní podobě hry a že vybíjení byli nejen hráči protivníka, ale též jeho výsostné území, resp. brána k němu, tak trochu podobně jako ve *Fotbalu*, zůstává cíl hry stejný.

Pozorovaná byla též *stolní* varianta hry, *Cinkaná* (9, pa, 96), při které vrhaný objekt plnil střídavě funkci objektu zástupného, vybíjeného. Kluci si o přestávce určili hodnotu mince, se kterou budou hrát - od 10 haléřů po 20 korun; svou minci položili každý na svůj okraj lavice a s pomocí hry *Kámen, nůžky, papír* zjistili, kdo bude první na tahu. Pak se snažili cvrnkáním svou mincí zasáhnout minci protivníka, a tím ji získat do vlastnictví; když hráči mince spadla z lavice, tak ji rovněž vyhrával protivník. Od závodu v *Házení do terče* se tedy hra přece jen lišila, a to tím, že hráči nespolehali jen na útočné trefování terče. Někdy se se svou mincí protivníkovi spíše vzdalovali, aby jej nalákali do své blízkosti a měli pak větší naději na úspěšný zásah. Jindy zas zvažovali, zda mincí i z relativní blízkosti necvrknout co nejsilněji, aby v případě neúspěchu aspoň doletěla co nejdále z protivníkova dosahu. Od výše popsaných podob *Vybíjené* se zas hra lišila tím, že sublimací do stolní podoby se vytratila nejen surovost, ale též šikanující role objektu a možnost se nabít od protivníka.

Vzorec interakce se týká více hráčů, většinou hrají *všichni*; třeba i tak, že když se strhne vybíjená ve třídě, někteří *hřiště* opustí sami, dříve než jsou zasaženi např. *jedovatou houbou*. Hru tedy hrají kluci s

holkama. Kapitány či iniciátory vybíjené ve třídě však bývají častěji kluci. Někdy se dívky hře vyhýbají, protože prý jsou kluci *suroví*.

Povaha interakce se liší podle toho, zda hráči hrají jen každý sám za sebe, nebo také za jedno ze dvou soutěžících družstev. Společným předpokladem obou variant hry je ovšem implicitní zápas o zmocnění se *míče*, jemuž je ve hře přisouzena šikanující funkce z titulu role, a to díky jeho ústřednímu, monopolnímu postavení - jakoby Babu měl samotný vrhaný objekt. Předmětem rozlišování ve hře obratnosti pak je, jakým způsobem dojde k dotyku hráče s objektem - zda jeho dotyk *schytá*, nebo jej *chytí*. Předpokladem zápasu družstev je pak též rozehrání dané hry obratnosti jako spolupráce s vlastními, jako jejich *nabíjení*. Jde pak též o to, že sice vybíjejícím zásahem hráč *umírá* a ztráta jeho *života* je též ztrátou pro jeho družstvo. I *bez života* se však hráč může stát členem družstva vítězů. A v nejkomplicovanější podobě hry dokonce *neživí* zůstávají ve hře jako *nemrtví*, jako útoku schopní spoluhráči *živých*; byť ve vyhrazeném, protivníky však obkličujícím území, v území, jehož ochrany požívá kapitán družstva, dokud a pokud nepříjde jeho čas. Odlišné jsou tudíž možnosti k volbě **strategie**. V tom i onom případě spočívá účinnost obrany ve schopnosti sebou *mrsknout*. V obou případech má bránící se hráč volbu: může se snažit, defenzívně, zásahu se vyhnout, nebo, ofenzívně, jej zachytit, tak zneutralizovat a ještě se tak ujmout ústřední role útočníka. V obou případech spočívá účinnost útoku rovněž v mrštnosti hráčů. Ať už jde o získání míče, houby, křídý, gumy - tedy objektu, který se v dané hře zrovna používá k házení a který je výsadou a jediným oprávněním pro ústřední roli útočníka; nebo jde-li o to, aby se útočník co nejvíce přiblížil k oběti. Především však, v obou případech, spočívá účinnost útoku ve schopnosti *mrsknout* daným objektem tak, aby zasáhl vyhlédnutou oběť - včetně schopnosti nachytat oběť v oslabení, zmatenou díky útočnickovým falešným pohybům. V obou případech pak konkrétní pravidla *nabíjení* a *vybíjení* směřují k tomu, aby se tyto dvě schopnosti udržely v určených funkcích, aby se hra nezvrtla v honičku. Pro útočníka může mít strategický význam jen volba protihráče, kterého si vyhlédne jako oběť: bude to hráč bližší či vzdálenější; více či méně mrštný; připravený či oslabený momentální dezorientací nebo tím, že zrovna prchá. V případě, že hráči hrají také za jedno ze dvou soutěžících družstev, resp. v tělocvikáři podporované podobě hry, se hráči v ústřední roli útočníka dostávají do situace, ve které účinnost útoku spočívá též ve schopnosti spolupráce v družstvu - umět se postavit nebo přihrát tak, aby *naš útočník* byl co nejblíže k oběti. Strategický význam má volba mezi tím, zda bude hráč hrát spíše na sebe nebo na družstvo. Soutěží-li družstva ve třídě, tato schopnost do hry nevstupuje, neboť se hráči musí držet v určeném odstupu od protihráčů, na své straně. **Sporným momentem** se stává to, když hráč není zasažen naplno, když jej z pohledu útočníků objekt tečoval a on to tak necítil. A dále pravidly zakázané kroky, přihrávky či pokusy o vybití protihráče, k nimž se hráč nechá strhnout ve víru hry.

Motiv hry lze souhrnně označit za zápas v mrštnosti v zacházení s implicitně šikanujícím objektem, a to ve vybíjení, tj. o ze hry vyřazující zásah druhého. V celku hry jde o neformálně organizovaný turnaj jednotlivců nebo o duel družstev. V případě duelu družstev jde též o spolupráci při nabíjení vlastních. V pozorované stolní variantě hry šlo jen o vybíjení protivníka v podobě zástupného objektu; bez implicitně šikanující funkce vrhaného objektu, možnosti se od protivníka nabít a surovosti; rozehrávané jako duel jedinců. Že by se hráči věnovali rozehrávání fiktivních identifikací a příběhů pozorováno nebylo, a to ani při výše zmíněné nejkomplicovanější a symbolicky nejvíce inspirativní podobě hry. Snad jen v náznaku, v případě, když *Vybíjenou* děti hrály pod názvem *Jedovatá houba*, po jejímž zásahu musel hráč ze hry, protože byl *otráven*.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 18 případech, a to ve 2., 4. a 6. - 9. ročníku. ([2, kr-su, 97](#); [4, ně-ši, 97](#) (2x); [4, br-še, 98](#); [4, ře, 99](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, hi-šm, 99](#) (2x); [7, kr, 96](#) (2x); [7, ši-žá, 96](#); [7, ch-sa, 97](#) (2x); [7, da-hl, 98](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [9, pa, 96](#) (2x))

Z historie hry

U nás je zdá se známá *Vybíjená* jako *dětská míčová hra, při které se hráči snaží zasáhnout soupeře míčem a vyřadit ho tak ze hry* - tedy *vybít jej*. A to ať už v podobě, v níž soutěží družstva, nebo všichni proti všem. [\[5\]](#) V USA je hra známá jako *Dodgeball*, tedy jako hra, při níž se *hráči snaží vyhnout se zásahu míčem*. Známa je tam nejen jako *tradiční hra vyučovaná v hodinách tělesné výchovy*, nýbrž jako hraná např. i týmy tak věhlasných univerzit, jako je Harvard či MIT. Údajně se objevila na počátku dvacátých let minulého století. V reakci na publicitu, kterou získala řada případů zranění hráčů, sice hru v devadesátých letech řada škol zakázala. Přesto však i nadále požívá dostatek popularity, aby existovalo několik svazů organizujících soutěže a vydávajících pravidla hry. [\[6\]](#) Dle oficiálních pravidel *The National Amateur Dodgeball Association* se hráč vyřazuje ze hry jednak rovněž po zásahu *živým*, tj. *nabíým* míčem; jednak tím, že protihráč *živý* míč chytí. Zmínit lze i další rozdíly vůči naší, tělocvikáři podporované podobě. Např. hra se šesti míči

zároveň a hra bez role kapitánů a bez území pro kapitány a vybité.[7] Údajně je však známo na čtyřicet variant hry.[8]

Podle Opieových (1969, s. 74) používaly děti ve Velké Británii název *Dodge Ball* nejčastěji pro hru, která je u nás známá jako hra *Na Jelenu*. Občas prý byl tento název používán jako alternativní pro *Ball He* či *Kingy*; tedy pro případy tzv. *Chasing Games*; vlastně pro varianty naší *Houbované*.

3.2 HOUBOVANÁ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Házení* (6, po-st, 99); *Házení houbou* (4, hr-ši, 98); *Házení houbou a ohryzky* (8, ka-ma, 95); *Házení křídou* (8, tá-to, 98); *Házení křídou nebo houbou* (7, da-hl, 98); *Houba, hadr, křída* (9, mi-pr, 98); *Houbová válka* (7, po, 98); *Houbovaná* (8, li-na, 97; 9, pa, 96); *Houbový útok* (5, bí-do, 95); *Kapučíno* (6, kr, 00); *Křídová válka 1* (7, kr, 96); *Vybíjená* (5, kn-ře, 00; 7, bí-pe, 00); *Vybíjená – úkolová* (4, du-ko, 99); *Vybíjená houbou 1* (7, kr, 96); *Vybíjená houbou 2* (7, kr, 96); *Vybíjená – značková* (4, du-ko, 99) a *Vybíka* ("Všichni proti všem") (6, pr-ve, 00).

Hřištěm hry je prostranství zabírané hráči setrvávajícími ve hře; vlastně však kruh hráčů. Pokud hru děti hrají ve třídě či v tělocvičně, zaberou celou místnost. Údajně hrají hru i ve škole na chodbě nebo venku. Nejčastější **pomůckou** je dětem houba, využijí však též míč, nebo tenisový míček, křidu, papírovou kouli (případně ještě zpevněnou izolepou), hadr, plyšového *Kennyho* (postava z kresleného seriálu *South Park*), ohryzek, sešit, učebnici, batoh či tašku. Za pomůcky však lze označit též třeba katedru, lavice, židle, učebnice, třídní knihu, křídla tabule či dveře od skříně – sloužící jako úkryt či štít před útoky protihráčů. **Čas** ke hře si děti najdou nejčastěji o přestávce; a to i v případě, že je hra zakázána třídní učitelkou, protože *ohrožuje školní majetek*. Hru si však mohou zahrát i při hodině tělesné výchovy, za dozoru tělocvikáře. A pozorovaný byl i případ jedné deváté třídy, která si dovolovala hru zahrát při hodinách výuky některých učitelů. Samotný čas hry není nijak omezen. A tak bývá hra někdy ukončena až po zvonění, příchodem učitele; nebo na jeho pokyn, hraje-li se při tělocviku. Pokynem k ukončení hry však může být též to, že se stane *něco vážného* – např. když Fanda zvedal houbu zpod tabule a uhodil se hlavou o její křídlo do krve; nebo když se Iva s Tomášem zase pustí do boje tak urputně, že si trhají sešity, igelitové tašky, čmárají po všem, co se dá, převrhávají židle, a to vše proto, že Iva *nesnáší Tomáše*, a také proto, podle Tomáše, že ho Iva *nenechá na pokoji*.

Průběh hry začíná provokující akcí jedince. Iniciátory hry bývají nezřídka žáci pověřeni službou mazání tabule. Záminkou k přibírání do hry bývá to, že se někdo oběti *posmívá*. K přibírání do hry však může spolužák *provokovat* i tím, že je zaujatý nějakou svou činností a hry si nevšímá. Někdy je záminkou k zahájení hry hádka mezi dvěma spolužáky, která nejdříve přejde ve vzájemné střefování se prvním objektem, který je po ruce, a pak se rozšíří na další hráče. Pohyb hráčů či způsob házení daným objektem nemusí být explicitně nijak pravidly upraven, a přesto většinou hráči udržují intuitivně respektovanou vzdálenost a při házení stojí. Zásah objektem, vybití, na rozdíl od *Vybíjené* není důvodem k vyřazení ze hry; spíše je tomu naopak. Hráčem v ústřední roli útočníka se stává především ten, na kterého bylo útočeno a který se díky tomu zmocní objektu; ať už díky tomu, že byl zasažen, nebo že se mu podařilo zásah chytit, nebo že před zásahem uhnul a objekt zůstal v jeho dosahu. Pozorovaný byl i případ, *Vybíjená - značková*, při kterém zasažený hráč musel házet křídou do té doby, dokud nezasáhl někoho jiného a svou roli mu tak nepředal – jako v *Babě*. Nebo se útočníkem stává hráč díky tomu, že se zmocnil objektu, který se stal po útoku na jiného hráče bezprizorní. Pozorovaný byl i případ, *Vybíjená - úkolová*, při kterém se zasažený hráč nesměl zmocnit míče, nýbrž si musel svůj neúspěch "odpíkat", např. deseti dřepy; při plnění *úkolů* na něj samozřejmě nikdo nesměl útočit, to až po jeho splnění, když se zase zapojil do hry. Někdy hrají hru hráči každý sám za sebe. Někdy se hráči rozdělí na dvě družstva. A pak si třeba i stanoví, že jedno družstvo smí házet jen z prostoru před lavicemi a druhé jen z prostoru za lavicemi; a pokud objekt dopadne do území nikoho, zmocní se jej někdo ze skupiny, které je blíže, nebo jej podá někdo z publika. Pravidly určeným **cílem** hráčů je udržovat koloběh předávání ústřední role útočníka. A to i v případě, že hrají na dvě družstva, nebo v případě, že hrají se dvěma objekty. Pokud však hráči ve víru hry přiberou do hry více objektů, ať v té či oné podobě, hra se zvrtné v *Koulování*.

Vzorec interakce se týká více hráčů. Někdy hrají *všichni*. Často se však část třídy zdrží reakce na provokující výzvu iniciátorů hry a zůstane jen v roli publika. Pak buď v roli publika zainteresovaného; ať už jako fanoušci, nebo dle rčení "Když se dva perou, třetí se směje." Nebo více či méně defenzivního: žáci mohou až ostentativně ignorovat hru ve svých lavicích; nebo se mohou *uklidit* ke stěnám, nebo odchodem

ze třídy. Hru hrají častěji kluci. Někdy se však holky nechají vyprovokovat; za nezbytného *pištění, křiku a nadávání*; někdy i k tomu, že vytvoří družstvo holek proti družstvu kluků. Někdy holky hru odmítají, protože *je pod jejich důstojnost, protože jsou kluci trapní*.

Povaha interakce je shodná s *Vybíjenou* na úrovni jednotlivých střetů útočníka a jeho oběti, a v tom, že útočník je díky více méně explicitně šikanujícímu objektu v ústřední roli. Ve hře jako celku však nelze zvítězit. Obdobné s *Vybíjenou* jsou i možnosti k volbě **strategie**. A to i co se týče případného namáčení houby útočníkem v průběhu hry; které je sice komentováno řevem či nadávkami, ale většinou ostatní hráče neodradí od pokračování ve hře; někdy je prý dokonce povinné po každém zásahu; v jednom případě byla vodou a křídou nasáklá houba nejen podmínkou hry, ale též inspirací k jejímu pojmenování - *Kapučino*. Na rozdíl od *Baby* mohou tedy být v *Houbované* hráči znečištění doslova - houbou či křídou. A tak lze ve hře nakonec *prohrát* nejen tím, že je hráč posledním, kdo je zasažen, než je hra ukončena; ale též tím, že jsou hráči sami či jako družstvo zmačeni či bílí od křídou více než ti druzí. A symetricky, lze tudíž i *vyhrát*; limitně, když si hráč zahraje, a přitom jej nikdo neznečistí. Strategický význam pak má i případné používání pomůcek sloužících jako úkryt či štít před útoky protihráčů. Někdy lze pozorovat rozdíly v přístupu holek a kluků. A to, když kluci útočí i na sebe navzájem, zatímco holky většinou jen na kluky. Pokud hru hráči rozehrají při hodině výuky vystupuje do popředí spíše s danou hrou obratnosti kombinovaná *provokace autority* učitele, zahrávání si se závratí z transgrese mravních imperativů.

Sporným momentem se stává především do hry zvoucí provokace dosud nezúčastněných spolužáků; zvláště jsou-li kluky provokovány netýkávé holky. Občas dojde ke smetení penálů či jiných pomůcek z některé lavice ve třídě a vznikne hádka mezi hráči a publikem. Spor může být o to, když některý z útočníků překročí intuitivně respektovanou vzdálenost k oběti. *Doopravdy se rozčítit* může i hráč, který byl zmačen tak, že už to nepřenesení přes srdce, např. na *choulostivém místě*, nebo který byl zasažen zvláště bolestivě, zvláště do obličeje. A také znečištění třídy, např. oken, zdí, lavic či katedry s třídní knihou, může hráče pobavit, nebo je může zaskočit; obdobně, jako když houba zmizí za tabulí, odkud ji nelze dostat a musí se koupit nová.

Motiv hry na úrovni jednotlivých střetů hráčů je stejný jako u *Vybíjené*. Na úrovni hry jako celku a na rozdíl od *Baby* jde spíše o rituál znečišťující, než očištný. Tedy krom případu *Vybíjené - značkové*, ve které je povinným předáváním ústřední role útočníka jen zasaženému pravidly jasně artikulované to, že se hráč musí očistit jak od svého neúspěchu v jednotlivém střetu s druhým hráčem, tak od své touhy druhého hráče zasáhnout. Tento rituál může být rozehraný v kruhu hráčů, nebo mezi kruhem vlastních a těch druhých. Ve srovnání s *Babou* ale i s *Vybíjenou* zde vedle symbolického znečištění a očisty vystupuje vzájemné znečišťování v doslovném slova smyslu.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 19 případech, a to ve 4. až 9. ročníku. ([4, hr-ši, 98](#); [4, du-ko, 99](#) (2x); [5, bí-do, 95](#); [5, kn-ře, 00](#); [6, po-st, 99](#); [6, kr, 00](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, kr, 96](#) (3x); [7, da-hl, 98](#); [7, po, 98](#); [7, bí-pe, 00](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, li-na, 97](#); [8, tá-to, 98](#); [9, pa, 96](#); [9, mi-pr, 98](#))

Z historie hry

Opieovj (1969, s. 73-74) ve své sbírce danou hru prezentují pod názvem *Ball He*; hranou důsledně jako *Baba*. Radí ji mezi *Chasing Games*, a to do té podskupiny honiček, v nichž je dotyk místo jednoduše rukou prováděn nějakou její *náhradou* (*substitute for hand*). V rámci podskupiny honiček, v nichž dochází k nárůstu počtu honících, pak uvádějí podobnou hru - *Kingy*. Hra začíná rituálním výběrem prvního honícího. Honící se snaží zasáhnout honěné hráče míčem do určené oblasti těla. Zasažený hráč se přidává k honícím. Poslední honěný hráč je prohlášen králem a zahajuje rituál výběru prvního honícího v následující hře. Údajně tyto hry děti někdy nazývají také *Dodge Ball*; tedy názvem, který je v současných USA používán především pro tamější variantu *Vybíjené*. Sutton-Smith (1972, s. 207) prezentuje hru *Ball He* pod názvem *Ball Tag*. A hru *Kingy* uvádí jako její poněkud komplexnější variantu. Obě řadí mezi tzv. *Games of Skill*.

3.3 KOULOVÁNÍ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Bačkorovaná* ([9, mi-pr, 98](#)); *Bitka celé třídy* ([7, kr, 96](#)); *Házení (papírků, piškotů, propisek)* ([7, bí-pe, 00](#)); *Házení učebnicemi* ([8, tá-to, 98](#)); *Koulování* ([8, šp-ku, 99](#)); *Mikinová válka* ([7, kr, 96](#)); *Na bombardéry* ([2, rů-to, 99](#)); *Pampelišky* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Střelovaná (papírová válka)* ([6, kr, 00](#)) a *Vybíjená* ([2, da-kl, 98](#)).

Co se týče **hřiště** hry a **času** ke hře je hra shodná s *Houbovanou*. Snad jen, že prostřednictvím *Bačkorované* přibývají ke zmíněným lokalitám i školní šatny. Hra se však liší **pomůckami**, tedy množstvím objektů, jimiž hráči při hře hází - ten je pravidly neomezený. A taky tím, že kromě již zmíněných houby, hadru, kříd, učebnic, papírových koulí a míčů, byly pozorované též propisky, penály, mikiny, piškoty, pecky z třešní, sněhové koule, které si v jedné třídě děti nadělaly ze sněhu na okenních římsách, nebo pampelišky, které děti v jedné třídě sbíraly na travnaté ploše před školou. A snad také tím, že hra občas *skončila* poznámkami do žákovských knížek.

Průběh hry se tedy od *Houbované* liší tím, že v této hře hází všichni po všech, resp. kdokoliv po komukoliv. Někdy hra vzniká z *házení do terče*, neživého a nepohyblivého; někdy obdobně jako *Houbovaná*, přímo provokací spolužáků; někdy z *Houbované*, když v zápalu hry začnou hráči sahat po všem, co je po ruce; a někdy z *kradení věcí spolužákům*. V jednu chvíli se pak třeba dva i více hráčů spolčí proti jednomu a vzápětí zas bojují sami proti sobě. Ke hře patří i posměšné hlášky typu "Vzdej se, ty smrdutý kojote!" a různé i mnohem štvavější nadávky. Že by se hráči ve zde uvedených případech dělili do dvou družstev, pozorováno nebylo. Jak se píše při prezentaci *Houbované*, někdy se však tato hra může zvrtnout v *Koulování*, i když je hraná v družstvech. Někdy je hra *zpestřena* tím, že si hráči kradou věci, kterými po sobě hází; a někdy, v zápalu hry, přiberou hráči ke vzájemnému strefování se objekty cákání vodou nabíranou jen do dlaní, nebo šerm pravítky či potýčky tělo na tělo; ty poslední zvláště odhodlá-li se někdo druhému uštvět hrst sněhu či pampelišek *za krk, do kalhot* nebo jej *nakrmit* z bezprostřední blízkosti. Hra se pak vlastně zvrtné spíše ve hru *Na praní*.

Pravidly určeným **cílem** hry je rozvířování víru bitevní vřavy, resp. vřavy hospodské rvačky, když proti sobě nestojí družstva.

Pozorovaný tak byl i případ, *Vybíjené* ([2, da-kl, 98](#)), hraný v tělocvičně za dozoru učitelky, asi s 12 míči, při kterém měli hráči tři životy. Když ztratili poslední, museli si jít odpočinout na lavičku. Na té pak seděli v pořadí několika hráčů, nejvýše tak pěti. A vždy, když na lavičku přišel nový vybitý, řekněme šestý, vracel se ten první, nejdéle čekající, nejvíce odpočatý, zpět do hry. A nebo, při *Bačkorované*, když hráči hrají v šatnách s bačkorami nakradenými z pytlíků chybějících spolužáků, nakonec ve víru hry sahají i po bačkorách vlastních.

Vzorec interakce se sice podobá *Houbované*. Není zde však vždy jen jeden útočník v ústřední roli. Stane se, že na sebe dva hráči útočí v jednu chvíli současně. Stane se, že hráč je obětí útoku několika hráčů současně a nezbyvá mu, než alespoň některé zásahy schytat. Nějaké volby **strategie** tedy v této hře ani nepřípadají v úvahu - krom více či méně ofenzivního přístupu, který však může být kvitován jako *zbabělost* či *zákeřnost*. Hra se liší také v tom, že k řešení nějakého **sporného momentu** zde není čas, zvláště jsou-li opakující se vlny víru hry na vrcholu - snad jen krom případů zvláště bolestivých zásahů, zvláště do obličeje, a nebo když se hra *zvrhne v šikanování*. A pokud si hráči dovolí rozehrát hru při hodině výuky, jde opět, jako u *Houbované*, spíše o závrať z transgrese mravních imperativů vůči provokované autoritě učitele.

Motiv hry lze souhrnně označit za zápas v mrštnosti v zacházení s objektem - ve vybíjení, a to když je rozehrany jako jejich orgie. A navíc jde o závrať z rozvířovaného víru vřavy podobné vřavě hospodské rvačky či válečné bitvy. Vzájemné znečišťování v doslovném slova smyslu zde vystupuje do popředí ještě intenzivněji než v *Houbované*.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 10 případech, a to ve 2. a 6. - 9. ročníku. ([2, da-kl, 98](#); [2, rů-to, 99](#); [6, kr, 00](#); [7, kr, 96](#) (2x); [7, bí-pe, 00](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [8, tá-to, 98](#); [8, šp-ku, 99](#); [9, mi-pr, 98](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 60) zmiňuje hru pod názvem *Snowballing*; řadí ji mezi tzv. *outdoor activities*, potažmo *Informal Games*.

3.4 STŘÍKANÁ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Cákání vodou* ([7, kr, 96](#)); *Falešné Velikonoce* ([3, va-vi, 99](#)); *Hasiči* ([8, šp-ku, 99](#)); *Stříkaná* ([5, bí-do, 95](#)); *Stříkání inkoustu* ([6, kr, 00](#)) a *Stříkání z láhví* ([7, po, 98](#)).

Co se týče **hřiště** a **času** je hra podobná s *Koulováním*. Pozorovaná sice nebyla v tělocvičně, zato

však krom třídy, chodeb nebo venku v okolí školy byla pozorovaná též na toaletách. Pokusy rozehrát hru o vyučovací hodině jsou výjimečné. Specifickou **pomůckou** jsou plastové láhve s proděravělou zátkou; postačí však i neupravená láhev s nápojem ke svačině nebo hrst vody nabíraná v umyvadle; pozorovaný byl i případ používání inkoustového pera či samotné bombičky s inkoustem.

Průběh hry i pravidly určený **cíl** je obdobný s *Koulováním*: postříkat těch druhých co nejvíce a co nejvíce, a přitom sám sebe uchránit. Za *nejlepší výkon* pak může být považováno *vylít druhému vodu za krk*. Pozorovaná byla **varianta** hry, *Falešné Velikonoce* ([3, va-vi, 99](#)), při které si několik chlapců na záchodě připravilo láhve s proděravělými víčky a plné vody, načež vtrhli do třídy a za křiku *Falešné velikonoce!* se vrhli na dívky a snažily se je pokropit. Dívky ječely, schovávaly se pod lavicemi, snažily se prchat. V tom jim však však bránili ostatní chlapci, kteří se ke hře přidali, dívky chytaly a držely, dokud je někdo z chlapců nepokropil. Hra skončila, když hráčům došla voda v láhvích. Cíl hry tedy zůstává srovnatelný, byť hráči hru rozehráli jako orgii šikanování dívek chlapci.

Vzorec interakce je rovněž obdobný s *Koulováním*; vlastně by mohla být považována za její variantu. Jen na úrovni jednotlivých střetů je volba **strategie** ofenzivní obrany prakticky vyloučená, neboť samotnou tekutinu nelze chytit tak, aby došlo k neutralizaci zásahu a k jejímu využití k opěťování útoku.

Motiv hry na úrovni jednotlivých střetů hráčů, jak již bylo zmíněno, se od *Koulování* liší v tom, že schopnost letící objekt chytit zde není vtahována do hry. A dále tím, že závrat' z rozvířovaného víru vřavy podobného vřavě hospodské rvačky či válečné bitvy zde ještě více vystupuje do popředí; obdobně jako vzájemné znečišťování v doslovném slova smyslu. Případně může jít o orgie šikanování s explicitním sexuálním obsahem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 6 případech, a to ve 3. a 5. - 8. ročníku. ([3, va-vi, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [6, kr, 00](#); [7, kr, 96](#); [7, po, 98](#); [8, šp-ku, 99](#))

3.5 STŘÍLENÁ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Flusačka* ([7, ch-sa, 97](#)); *Flusačky* ([6, he-ho, 97](#); [9, va-hu, 99](#)); *Flusbrok* ([6, pá-sm, 95](#)); *Foukačková bitva* ([3, ve-po, 00](#)); *Gumičky* ([6, si-ku, 96](#)); *Gumová válka* ([5, bí-do, 95](#)); *Odstřelování učitelky* ([8, šp-ku, 99](#)); *Plivání brčkem* ([4, hr-ši, 98](#)); *Pravítko* ([5, ko, 00](#)); *Slizáci* ([6, po-st, 99](#)); *Střílená* ([6, pr-ve, 00](#)); *Střílení verzatilkou* ([7, mi, 95](#)) a *Šlupkaná* ([6, hy-je, 98](#)).

Hřištěm hry je prostranství zabírané hráči setrvávajícími ve hře. Na rozdíl od podobných her, především *Koulování*, ale též *Vybíjené*, se hra dá hrát v sedě ve školních lavicích, a tak ji děti nejčastěji hrají ve třídě. Dá se však údajně hrát *kdekoli*, což potvrzují pozorování na školních chodbách nebo v autobuse na školním výletě. Ve srovnání se zmíněnými hrami si děti také častěji najdou **čas** ke hře při hodinách výuky. Nejčastěji používanou **pomůckou** je *flusačka* či *flusbrok*, nejčastěji trubička získaná rozmontováním tzv. versatilk. Posloužit však může i obyčejné brčko od krabičky s nápojem ke svačině. Náboje získávají děti z kousků papíru zmačkaného do kuliček, případně nasliněného, z kousku kůry pomeranče či mandarínky, z kousku gumy na gumování, z plastelíny nebo ze zrnka rýže. Pozorován byl i případ, kdy si v jedné třídě několik dětí vyrobilo *brokovnice* - z kartónových trubíc o průměru cca 2 cm a délky cca 50 cm a jako náboje používaly fazolky. Ke střelbě pak ovšem nevyužívaly sílu fouknutí, nýbrž pružnost nafukovacího balónku, který navlékly na jednu stranu trubice, a pak používaly jako prak. Za pomůcku ke střelbě rovněž často slouží pravítko používané buďto k vystřelování již zmíněných druhů nábojů způsobem srovnatelným s používáním katapultu; nebo tak, že slouží jako opora k míření a natahování vystřelované gumičky. Někdy děti vystřelují gumičky jen s použitím prstů. Pozorované bylo i použití gumičky, natažené na prstech jako na vidlici praku, k vystřelování jakýchsi kulatých odznáčků. A v jednom případě děti ke střelbě využívaly gumové hračky s různými patvary, např. podoby deformované ruky, tzv. *slizáky*, které bylo možné buďto vystřelit jako gumičku, nebo při výstřelu přidržet, a tak zasáhnout někoho i v sousední lavici a zároveň získat smršťeného *slizáka* zpět k opakovanému použití. (*Slizáci* pak byli zvláště hodni svého jména, když je děti namočily. A mokří se prý zvládli přilepit na papír a přinést jej střelci ze sousedovy lavice; asi jako když žába lepkavým jazykem uloví svou oběť.)

Průběh hry začíná jako v *Houbované* - tedy akcí provokujícího jedince. V ideálním případě je útočníky obět vybírána tak, aby byla velká pravděpodobnost, že se zapojí do hry. V ideálním případě se pak hra rozšíří na více hráčů jako při *Koulování*. Zvláště při hodinách výuky se však často nepodaří strhnout oběti útoků k

odvetě a hra pak setrvává ve fázi pouhého provokování spolužáků. Jeden či více útočníků tak ostřelují spíše ostatní spolužáky, než sebe navzájem, nezřídka jen dívky. Oběti se pak lekají a rozčilují, případně zhnusené z lepkavých kuliček ve vlasech; a případně, při hodině výuky, si tak navíc vyslouží napomenutí od učitele. Někdy, o přestávce, se hru odmítající oběti, zvláště děvčata, vrhnou na útočníky a hra se zvrtné ve rvačku. Někdy se hra může zvrtnout v šikanu jedné oběti; často v jednu dívku ostřelovanou několika chlapci.

Přes zmíněné odlišnosti v průběhu hry je pravidly určeným cíl srovnatelný s *Koulováním*.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, při níž zasažení hráči ze hry vypadávali. V případě *Foukačkové bitvy* (3, [ve-po, 00](#)) a *Flusaček* (9, [va-hu, 99](#)) si hráči dokonce předem stanovili povolený počet nábojů pro každého hráče. A v prvním z uvedených případů se navíc dělili do družstev, bez ohledu na pohlaví; v bitvě nezasažení hráči se pak honosili titulem *Rychlý Šíp*. V případě *Flusaček* (6, [he-ho, 97](#)), *Gumiček* (6, [si-ku, 96](#)) a *Šlupkané* (6, [hy-je, 98](#)) počet nábojů omezen nebyl a na družstva se hráči dělili ve všech případech; ve druhém na kluky a holky; ve třetím sice většinou hráli kluci proti holkám, prý však hru radši hráli kluci sami. Někdy je povinností zastřeleného hráče napodobit to, jak zasažený bojovník padne na zem a umírá; někdy je povinností družstva svého zasaženého hráče odtáhnout do bezpečí. Jen ve dvou zmíněných třídách (3, [ve-po, 00](#); 6, [hy-je, 98](#)) však děti hrály *Střílenou* jen jako *Vybíjenou*; ve zbývajících třech třídách ji hrály též jako *Koulování*. Pravidly určeným cílem hry hrané jako *Vybíjená* je tedy srovnatelné - vystřílet ty druhé do posledního.

Vzorec interakce se tedy podobá *Koulování* nebo *Vybíjené*; pak ovšem bez spolupráce při *nabíjení* jako hře obratnosti s vrhaným objektem. **Strategie** ofenzivní obrany je zde rovněž prakticky vyloučená, neboť chytit střelu tak, aby došlo k neutralizaci zásahu a k jejímu využití k opětování útoku nelze, obdobně jako u *Stříkané*. Navíc je zde do hry vtahována obratnost v zacházení s nástrojem, který zprostředkuje vrh objektu. Vyšší je množství *zákeřných* útoků; a to zvláště při hře v hodinách výuky a zvláště při opakovaných útocích na oběti odmítající vstoupit do hry. Častá je pak strategie jakýchsi partyzánských či utajovaných útoků - když hráč po výstřelu zbraň schová a dělá *jako že nic*. Častěji je hra rozehrávaná též jako *provokace autority* učitele - v pozorované osmé třídě se dokonce tradovalo, možná spíše jako legenda, že žáci se vzájemnému odstřelování začali věnovat poté, co se jim podařilo *vystřílet ze školy* jednu starou paní učitelku.

Motiv hry lze souhrnně označit za zápas ve vybíjení a v ovládání nástroje, který zprostředkuje vrh objektu; v celku hry rozehrávaný ke zjištění vítěze mezi všemi či v duelu družstev, nebo častěji jako jejich orgie. Ve srovnání s *Koulováním* nebo *Stříkanou* zde naopak vzájemné znečišťování přechází spíše do symbolické roviny; snad krom případů oslintaných či plastelínových kuliček v dívčích vlasech, které jsou *opravdu hnusné*. Jakoby v souladu s tím a v reakci na používání funkčních modelů zbraní se zvyšuje pravděpodobnost rozehrávání fiktivních identit a příběhů dotvářejících podobnost s válečnou bitvou.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 14 případech, a to ve 3. - 9. ročníku. (3, [ve-po, 00](#); 4, [hr-ši, 98](#); 5, [bí-do, 95](#); 5, [ko, 00](#); 6, [pá-sm, 95](#); 6, [si-ku, 96](#); 6, [he-ho, 97](#); 6, [hy-je, 98](#); 6, [po-st, 99](#); 6, [pr-ve, 00](#); 7, [mi, 95](#); 7, [ch-sa, 97](#); 8, [šp-ku, 99](#); 9, [va-hu, 99](#))

3.6 HÁZENÍ PRASÁTEK

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Házení prasátek* (5, [ho-he, 99](#); 8, [tá-to, 98](#)); *Prasátka* (6, [kr-ši, 97](#); 7, [ch-sa, 97](#); 8, [bá-rů, 00](#); 9, [mi-pr, 98](#)); *Prasátko* (2, [ml-kr, 99](#)) a *Vysílání prasátek* (2, [ká-sk, 00](#)).

Co se týče **hřiště** a **času** je hra podobná se *Stříkanou* či *Střílenou*. Rozehrávaná je však téměř výlučně ve třídě a o hodinách výuky, a to zvláště v době, kdy do třídy svítí sluneční světlo. Specifickou **pomůckou** jsou dětem pravítka, hodinky, zrcátka či jakékoli jiné drobné lesklé předměty.

Průběh hry i její pravidly určený **cíl** je podobný se zmíněnými hrami; jen na rozdíl od *Střílené* nebyla nikdy pozorovaná jako rozehraná k určení vítěze. Fázi provokace ke hře někdy předchází i delší čas házení prasátek po zdech či různých nehybných objektech ve třídě, a pak, při hře, může být za zvláště zdařilý výkon považováno zasažení učitele.

Vzorec interakce je rovněž podobný se zmíněnými hrami. Jen na úrovni jednotlivých střetů je téměř na minimum omezena nejen obrana ofenzivní, ale i defenzivní - před vytrvalým paprskem světla se mnohem hůře uniká než před stříknutím tekutiny nebo před střelou z foukačky či praku, a to zvláště při

hodině výuky. Pro útočníka jsou sice na jedné straně možnosti volby strategie ve srovnání se zmíněnými hrami rovněž omezeny, vyloučena je volba zákeřného útoku vůči oběti ve vzájemném vztahu; dokud není útočníka, není prasátko útokem a není ani obětí. Na druhé straně se však útočníkovi nabízí možnost zákeřného útoku na oběť ve vztahu ke třetí straně, k publiku jejich střetu, a to skandalizací oběti. Na jedné straně jsou tak vyhledávaným cílem oči oběti, na druhé straně *choulostivé* partie, a to nejen zezadu, ale též zepředu; a to, mimochodem, i v pozorované druhé třídě. Obdobně ke *Střílení* zde často závrat' z transgrese mravních imperativů nevystupuje do popředí jen ve vztahu k napadaným spolužákům, ale též k učitelí při hodinách výuky.

Motiv hry se od *Střílení* liší tím, že mrštnost, klíčová pro *Vybíjenou*, *Houbovou* či *Koulování*, zde ještě více ustupuje do pozadí. Individuální, do sebe zahleděné potěšení když tak přináší schopnost ovládnání nástroje zprostředkující vrh objektu, resp. ovládnání samotného slunečního paprsku. Na úrovni hry jako celku, rozehrávaná jen jako orgie, v ní nejde o hrubé tělesné násilí, jako o vzájemné téměř jen symbolické dotýkání, mnohdy s explicitním sexuálním významem. Vzájemné znečišťování je zde opět především symbolické: sluneční světlo, symbol čistoty, se paradoxně stává znečišťujícím *prasátkem* tím, jak jeho prostřednictvím útočník oběť oslňuje nebo osahává, dokonce na hanbatých místech.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 8 případech, a to ve 2. a 5. - 9. ročníku. Pozorovaní sedmáci tvrdili, že hru začali hrát již ve 4. ročníku. ([2, ml-kr, 99](#); [2, ká-sk, 00](#); [5, ho-he, 99](#); [6, kr-ši, 97](#); [7, ch-sa, 97](#); [8, tá-to, 98](#); [8, bá-rů, 00](#); [9, mi-pr, 98](#))

3.7 HORKÝ BRAMBOR

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Hakisak* ([5, ko, 00](#)); *Hakisák* ([6, he-ho, 97](#)); *Hakisák 2* ([7, he-hu, 99](#)); *Hakysák* ([6, pr-ve, 00](#)); *Házená* ([3, kr-vo, 98](#)); *Házená s granátem* ([2, rů-to, 99](#)); *Házení igelitovým pytlíkem zatíženým lžičkou* ([8, ka-ma, 95](#)); *Házení klíči* ([8, ka-ma, 95](#)); *Házení s květináčem* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Házení míčkem z alobalu* ([1, kn-ně, 99](#)); *Házení nafukovacím balónkem* ([5, kn-ře, 00](#)); *Házení plastikovou láhví* ([8, tá-to, 98](#)); *Házení pohlednicí* ([8, ka-ma, 95](#)); *Házení přes třídu* ([2, da-kl, 98](#)); *Hopíci* ([6, kr-ši, 97](#)); *Horká flaška* ([6, hi-šm, 99](#)); *Horký brambor* ([4, ně-ši, 97](#)); *Hra pro dva* ([3, kr-vo, 98](#)); *Hra s autíčky* ([1, se-to, 96](#)); *Chytaná tenisáku* ([7, ch-sa, 97](#)); *Kamenná* ([8, tá-to, 98](#)); *Létající talíř* ([2, no-pi, 00](#)); *Obr a paleček* ([1, od-so, 97](#)); *Ping - pong bez pálek do zdi* ([9, šu, 00](#)); *Posílání autíčka* ([1, kn-ně, 99](#)); *Posílání hodin z papíru (školní pomůcka)* ([1, kn-ně, 99](#)); *Posílání vlaštovek* ([9, šu, 00](#)); *Pytlík* ([5, má-má, 97](#)); *Tenis s učebnicemi* ([5, šm-fu, 99](#)); *Vlaštovky* ([6, po-st, 99](#)) a *Žiletky* ([7, mi, 95](#)).

Hřištěm hry je vlastně *kruh* hráčů, málokdy však v doslovném smyslu; hru mohou hrát i jen dva hráči, hráči mohou stát jen na opačných stranách třídy, nebo mohou být rozestaveni v nepravidelných konfiguracích, případně se i přemísťovat. Hru hrají většinou ve třídě, ale též na chodbě či před školou. **Čas** na hru si děti udělají nejčastěji o přestávce; pozorovaná byla i před vyučováním a výjimečně i při hodinách výuky; trvání hry není pravidly omezeno. **Pomůckou** je hráčům *míč*, většinou jen malý, např. tenisový, nebo pingpongový, také *hopíci*, ale též míček z alobalu či hakisak; také nafouknutý balónek nebo igelitový sáček, plastový talíř *frisbee* nebo plastový talíř pod květináč, pohlednice či vlaštovky z papíru; případně též guma a učebnice nahrazující rakety; ale též autíčko, papírové hodiny jinak sloužící jako školní pomůcka, útvar připomínající míč, který si děti vytvoří z dětské stavebnice, křída, plastová láhev, případně naplněná vodou, igelitový pytlík zatížený lžičkou, svazek klíčů, kámen - a dva sedmáci to dokonce zkoušeli s žiletkou, tedy po dvě přestávky, než jim to *velmi razantně* zatřhl učitel.

Průběh hry, v té nejjednodušší podobě, může vypadat jen tak, že si dva prvňáci sedící proti sobě na linoleu posílají školní pomůcku nebo autíčko; dva prvňáci si však mohou po podlaze či lavici posílat i autíčka dvě; vedle sebe tak může v řadě sedět i více dvojic současně, nebo si sednou do kruhu a jedno či více autíček si posílají dokola. Dva třetíáci si pak mohou hrát i se dvěma míči, tak, že si je současně prohazují, přičemž usilují o to, aby jim *míče* nespady na zem. Hru si však hráči komplikují množstvím míčů, resp. žonglováním, jen zcela výjimečně. Častější bývá komplikace hry objektem použitým ve funkci míče; komplikované pak může být jak hození, tak chycení objektu: talíře musí být hozeny a pak i chyceny jako rotující; klíče či kámen mohou s větší pravděpodobností něco rozbit nebo zranit chytajícího; žiletkulze házet jen s *pomocí speciálního hmatu* a chytat ji prakticky nelze vůbec; balónek, pohlednice či vlaštovka letí často dost nevyzpytatelně pro házejícího i chytajícího - a svým způsobem i hopík prudce hozený odrazem, nebo guma

pinkaná učebnicemi; *brambor* či flaškamohou být *horké* - to však jen fiktivně, což by spadalo spíše do dalšího způsobu komplikace hry. Hráči si mohou hru komplikovat též pravidly požadovaným způsobem házení a chytání: již naznačené - *pošli to dál co nejrychleji*; když se hráči snaží být od sebe co nejdál; když např. talíř smí chytit jen jednou rukou; když si hakisak, tenisák, křidu či kámen smí házet jen bez použití rukou; když si hopíky házejí odrazem od země, od zdi; když pingpongový míček rozehrávají o stěnu, přičemž jej hráč nesmí chytit, jen odehrát, a to na jeden pokus a jen jednou, neb od stěny odražený míček musí odehrávat pokaždé jiný hráč; když do gumy musí pinkat učebnicemipoužívanými ve funkci raket. Hráči si mohou hru také komplikovat razanci, s níž objekt házejí; což je charakteristické spíše pro kluky; a hra se tak může zvrtnout v *Houbovanou*. Konečně, hráči si mohou hru komplikovat tím, že ji rozehrají při vyučování - musí ji pak hrát, když se učitel nedívá, a tak, aby je neslyšel. Množství hráčů komplikuje hru spíše jen zvyšováním pravděpodobnosti případného nedorozumění mezi hráči v otázce, kdo má hozený míč chytit.

Pravidly určeným cílem hry je udržet koloběh míče v kruhu hráčů co nejdéle; slovy jedněch sedmáků - *Někdy si jen tak házíme a jindy to počítáme, kolikrát hodíme bez přerušení; rekord máme asi 43.*

Pozorovaná byla i **varianta** hry hraná v obou případech ve třídě vedle její základní podoby (*Hakisak* - [5, ko, 00](#); *Hakysák* - [6, pr-ve, 00](#)), někdy jako předehra, která vyprovokuje další spolužáky do hry, kdy si jeden hráč míč sám házel i chytal; a někdy třeba hraná i několika jedinci paralelně. Cíl hry by byl shodný, pokud bychom přijali licenci na to, že hráč je ve hře sám *kruhem* dvojice hráčů - jednou jako házející a jednou jako chytající; pokud ne, rozehrávají hráči žonglování *Míčové školky*.

V případě hry *Házená s granátem* ([2, rů-to, 99](#)) byli hráči inspirováni plastovou lahvičkou limonády ve tvaru granátu. Dříve, než ji chlapec o přestávce stihl dopít začal si s ní házet s dalšími chlapci. Ke zpestření hry využili nejen téměř nepřehledné množství hráčů ve hře, razanci hodů, házení tomu co nejvzdálenějšímu hráči a překvapivé přihrávky - vždy však tak, aby si nevysloužili výtku „*Ty jsi pitomej, to nešlo chytit!*“. Téměř rovnocenné zpestření hry jim přinášelo předstírání toho, že jde o opravdový granát, který hrozí výbuchem a který skutečně vybuchl tomu hráči, kterému spadl na zem. Pro velký úspěch si pak chlapci pomůcku oblíbili a hru opakovali; a to i když je také přivedla do *průšvihů* - když granátem poničili květinu ve třídě. Přes intenzivnější konkretizaci hry s rozehráváním fiktivních příběhů a identit cíl samotného házení zůstává stejný.

V případě hry *Obr a paleček* ([1, od-so, 97](#)) si hráči sedli do kruhu, hru hráli se dvěma míči, s jedním, který představoval *Obra*, a druhým, který představoval *Palečka*, které na začátku hry drželi libovolní dva hráči sedící v kruhu proti sobě. Při hře si míče posílali v jednom směru s tím, že Obrse snažil dohonit Palečka. Vedle náznaku rozehrávání fiktivních identit a příběhů si tak hráči hru zpestřovali též závodem mezi těmi, kteří se podíleli na koloběhu Palečka, a těmi, kteří se podíleli na koloběhu Obra, a koloběhem těchto rolí v kruhu hráčů.

Vzorec interakce se týká dvou, častěji skupiny hráčů, spíše menší, tak kolem 3 - 8 hráčů; častěji samotných chlapců, někdy však i dívek, někdy i jen dívek. Někdy se i skupinka hráčů stává předmětem pozorování spíše pasivního publika. Interakce hráčů není ani „tělo na tělo“, ani „bezkontaktní“ - dotyk je ovšem zprostředkován míčem. Nejde však ani o *vybíjení*; když tak o z *Vybíjené* známé *nabíjení*, prostě o *přihrávání*. Povaha interakce tedy spočívá ve spolupráci hráčů při vzájemném přihrávání si objektu - *nabíjení*. Objekt, ačkoli jediný ve hře, není šikanující; dokud je v koloběhu, je živý, a pak jen více či méně divoký, nakonec však ochočený. Jen zřídka si hráči komplikují hru problémem rovnováhy házení a chytání více objektů - tj. žonglováním rozehraným jako tanec (vs. jako závod v *Míčové školce*). Někdy si hráči navíc hru komplikují obratností v ovládání nástroje, který zprostředkuje vrhání objektu. Udržování koloběhu objektu v kruhu hráčů je pak zároveň udržováním koloběhu role házejícího a chytajícího. To, s čím si hráči nakonec zahrávají, je hranice schopnosti spolupráce na integritě daného koloběhu. I tuto hru však hráči mohou nakonec rozehrát jako závod, byť spíše rituální, když v kruhu hráčů hráči závodí sami se sebou - v případě hry *Obr a paleček*.

Motiv hry lze souhrnně označit za mobilizaci mrštnosti v zacházení s objektem a případně se zprostředkujícím nástrojem, která svou funkcí směřuje k uvedení hráčů za hranice schopnosti spolupráce na integritě koloběhu objektu a role házejícího a chytajícího v kruhu hráčů - stručně za tanec; případně rozehraný se dvěma míči jako rituální závod a koloběh příslušnosti k závodícím družstvům v kruhu hráčů. K rozehrávání fiktivních příběhů a identit se hráči dostali jen v náznaku, když hráč musel odhodit chycenou láhev *co nejrychleji, aby se nespálil, ale zároveň nesměla spadnout na zem, protože by vybuchla*; případně, když si posílali Obra, který honil Palečka; intenzivněji v případě házení s fiktivním granátem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 31 případech; a to v 1. - 9. ročníku. ([1, se-to, 96](#); [1, od-so, 97](#); [1, kn-ně, 99](#) (3x); [2,](#)

[da-kl, 98](#); [2, rŭ-to, 99](#); [2, no-pi, 00](#); [3, kr-vo, 98 \(2x\)](#); [4, ně-ši, 97](#); [5, má-má, 97](#); [5, šm-fu, 99](#); [5, kn-ře, 00](#); [5, ko, 00](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hi-šm, 99](#); [6, po-st, 99](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, mi, 95](#); [7, ch-sa, 97](#); [7, he-hu, 99](#); [8, ka-ma, 95 \(3x\)](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [8, tá-to, 98 \(2x\)](#); [9, šu, 00 \(2x\)](#)

Z historie hry

Hra je více či méně podobná té, kterou obdivoval Odysseus na slavnosti u Fajáků a která ne náhodou byla pojmenovaná *tanec*: "Vzali si rudý míč, jež Polybos vytvořil kdysi, jeden jej vyhodil k nebi do oblak skorem, prohnuv se vzad, druhý se odrazil lehce a v letu jej chytil, dříve než nohama dosáhl země, Pak se při zemi jali chytati míč a prudce měnili takt." (Homér 1987, s. 126)

3.8 TRPASLÍK

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Burák* ([6, pr-ve, 00](#)); *Hakisák 1* ([7, he-hu, 99](#)); *Házená* ([8, le-na, 96](#)); *Házená s hopíkem* ([7, ch-sa, 97](#)); *Házení s hopíkem* ([7, bí-pe, 00](#)); *Hopík* ([9, mi-pr, 98](#)); *Hopík (malý gumový míček)* ([1, kn-ně, 99](#)); *Hopíky a matlakoule* ([9, va-hu, 99](#)); *Na trpaslíka* ([4, ně-ši, 97](#)); *Ohnivá koule (Na horkou bramboru)* ([3, ho-kř, 97](#)); *Rajče* ([3, šk-bl, 99](#)); *Trpaslíci* ([6, kr-ši, 97](#)) a *Trpaslík* ([2, kr-su, 97](#); [6, hi-šm, 99](#)).

Podobně jako ve hře *Horký brambor* je **hřištěm** hry *kruh* hráčů; v organizovanější podobě této hry však častěji v doslovném smyslu. Hru hrály děti opět nejčastěji ve třídě, ale též v prostoru šaten, tělocvičně či na ulici před školou, na školním dvoře, na hřišti, na louce - prostě někde venku. **Čas** na hru a je rovněž podobný se zmíněnou hrou. Shodná je i jediná **pomůcka** - *míč*.

Průběh hry, v té méně organizované podobě, se od hry *Horký brambor* odlišuje jen tím, že odpověď na otázku, kdo má hozený míč chytit, není komplikovaná jen případným *nedorozuměním* mezi hráči, nýbrž je předmětem jejich *závodů*. Častěji než situaci připomínající družicky dychtící po kytici nevěsty nebo fotbalisty po vysokém míči však hráči navozovali situaci, v níž mají zachytit chaoticky létajícího hopíka, který se v místnosti poměrně dlouho dokáže pohybovat a odrážet jako neřízená střela. Naopak, když používali slizovité matlakoule, zvrťovala se hra spíše v *Houbovanou* nebo jen v *demolici* školního prostředí - matlakoule se např. na zdi nejdříve zachytí, a pak pomalu stéká až se vrátí do původního tvaru, přičemž po sobě zanechá mastnou stopu. Pozorován byl i případ sedmáků, kteří sice výjimečně, ale přece zkoušeli hru s hopíkem rozehrát i při výuce.

V té organizovanější podobě - *Hakisák 1* ([7, he-hu, 99](#)); *Házená* ([8, le-na, 96](#)); *Na trpaslíka* ([4, ně-ši, 97](#)); *Ohnivá koule (Na horkou bramboru)* ([3, ho-kř, 97](#)); *Trpaslíci* ([6, kr-ši, 97](#)) a *Trpaslík* ([2, kr-su, 97](#); [6, hi-šm, 99](#)) - stojí hráči většinou skutečně v kruhu. Házející může být povinován odhodit *ohnivou kouli* co nejrychleji, nebo naopak nejdříve pojmenovat hráče, kterému bude přihrávka určena. Chytající, který míč nechytne, je potrestán. Za každý neúspěch se připisuje jedno písmenko ze slova *Trpaslík*, *Brambora*, nebo nějakého vulgárního slova - a hra buď skončí, když první z hráčů dosáhl počtem písmen určený počet neúspěchů, nebo Trpaslíci vypadávají ze hry a hra skončí až ve hře zůstane jen vítěz; případně si musí Trpaslíci sedat na bobek a v kruhu vyčkat konec hry; případně se neúspěšní hráči stávají Trpaslíky a musí si sedat na bobek do konce hry hned po prvním neúspěchu. Nebo chytající ze hry vypadává při prvním neúspěchu a hra skončí až ve hře zůstane jen vítěz - což je nejtemperamentnější podoba hry; tedy pokud se nehraje s hakisakem s více komplikovaným prováděním chytání a házení libovolnou částí těla. Někdy je pravidly upraveno i trestání házejících - ze hry vypadává či písmenko získává, když míč hodí chytajícímu od pasu dolů či zcela mimo něj, případně když drží míč příliš dlouho - např. cca 5 vteřin. Hra se tedy nesmí zvrhnout ve vybíjení.

Pravidly určeným **cílem** hry je tedy být ten z kruhu hráčů, který si s druhými smí hodit s druhými; případně nebýt z kruhu takových hráčů vyřazen.

V některých třídách děti hrály více podob hry. V pozorované čtvrté třídě byla hráči používána i **varianta** hry, vlastně přechodná mezi touto hrou a *Horkým bramborem*, při které se neúspěšný hráč musel jen skrčit na bobek a setrvat tak do té doby, než se mu podařilo míč chytit.

V případě hry *Rajče* ([3, šk-bl, 99](#)) si chlapci a dívky, tak 5 a více, stoupli do kruhu, rozkročili nohy tak na vzdálenost 40 cm, aby se dotýkali spoluhráčů a kruh tak byl *neprodyšně* uzavřen, předklonili se a své spuštěné paže sepjali dlaněmi s propletenými prsty - čímž získali prostředek k obraně mezery mezi nohama a k úderům do míče. Míčem se pak snažili prostřelit mezeru některého z protihráčů. Ten, který byl v obraně integrity kruhu neúspěšný poprvé, se musel do kruhu otočit zády; ten, který byl neúspěšný podruhé, vypadal ze hry. Hra skončila, když v kruhu zůstali poslední dva hráči - vítězové. Cíl hry tedy zůstával stejný, když se hra zas více blížila *Vybíjení*.

Vzorec interakce je rovněž srovnatelný se hrou *Horký brambor* co se týče počtu a pohlaví hráčů. Do spolupráce při udržování koloběhu objektu a role házejícího a chytajícího v kruhu hráčů je však pravidly zavedena řevnivost mezi hráči v takové míře, že se interakce jako celek nakonec stává závodem mezi chytajícími - v chytání vrhaného objektu, v nabíjení se. Ambivalentní vztah mezi hráči se pak projevuje ve **sporných momentech** dohadů o to, zda byl míč hozen dle pravidel - např. pokud chytající hráč na míč nemohl dosáhnout nataženými pažemi, dožaduje se, aby byl hod neplatný a opakoval se; případně o to, zda se v kruhu hráčů nevytvořila koalice, která opakovaným směřováním hodů na jednoho hráče zvýší pravděpodobnost jeho neúspěchu.

Motiv hry lze souhrnně označit za závod chytajících při spolupráci při udržování koloběhu objektu a role házejícího a chytajícího v kruhu hráčů.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 14 případech; a to v 1. - 4. a 6. - 9. ročníku. ([1, kn-ně, 99](#); [2, kr-su, 97](#); [3, ho-kř, 97](#); [3, šk-bl, 99](#); [4, ně-ši, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hi-šm, 99](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, ch-sa, 97](#); [7, he-hu, 99](#); [7, bí-pe, 00](#); [8, le-na, 96](#); [9, mi-pr, 98](#); [9, va-hu, 99](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 208) hru prezentuje pod názvem *Donkey*, pokud hráči závodí o to, kdo si první neúspěchy poskládá z jednotlivých písmen celý titul *Donkey*; nebo pod názvem *Sick, Dying, Dead*, pokud po třetím neúspěchu hráč vypadává a hraje se na vítěze. Hru řadí mezi tzv. *Games of Skill*.

3.9 NA JELENA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod názvem: *Fotbal* ([3, kr-vo, 98](#)); *Házení míčem na tabuli* ([7, ši-žá, 96](#)); *Házení s klubkem - Hra na třetího* ([2, ká-sk, 00](#)); *Houba* ([8, bá-rů, 00](#)); *Mosty* ([3, ve-po, 00](#)); *Na bombu* ([7, da-hl, 98](#)); *Na jelena* ([1, od-so, 97](#); [1, ho-st, 98](#); [2, vi-ze, 97](#); [2, fe-ve, 98](#); [4, ně-ši, 97](#)); *Na třetího* ([3, má-za, 98](#); [6, pr-ve, 00](#)); *Strefovaná* ([5, pa-ve, 98](#)) a *Vybíka mokrou houbou do obličeje* ([5, šm-fu, 99](#)). Pro hru se někdy údajně používá i název *Na životy*.

Hřištěm je prostranství ohraničené kruhem hráčů; někdy doslova stojících v kruhu. Pozorovaný byl i případ, *Fotbal*, kdy hřiště bylo vymezené uličkou mezi lavicemi ve třídě, kterou z jedné i druhé strany uzavíral vždy jeden hráč. Nebo případ, *Na bombu*, kdy si hřiště hráči vyznačovali jako obdélník na povrchu nějakého hřiště venku, a to o velikosti odpovídající počtu hráčů. Děti hru hrají většinou venku. Ve vyšších ročnících si ji zahrají i ve třídě nebo na chodbě. **Čas** ke hře se dětem nabízí v družině, na škole v přírodě, nebo o velkých přestávkách povinně trávených venku na školním pozemku; mohou si však pro ni udělat čas i o malé přestávce, nebo po škole. Samotný čas hry není nijak omezen. **Pomůckou** je dětem především míč; mohou však použít i míček tenisový nebo molitanový, hopíka, klubko vlny nebo houbu.

Průběh hry začíná rozestavením hráčů a výběrem hráče, který si stoupne doprostřed, který bude *Jelenem*. Úkolem Jelena, hráče v ústřední roli, je uhýbat nebo míč chytit, z obklíčení však nesmí utéct. Úkolem hráčů v kruhu je tohoto hráče hozeným míčem zasáhnout. Jelen může být vybaven třemi *životy*; někdy chycením míče může *životy* získávat; jinak chycením míče jen zasahneutralizuje. Někdy si musí hráči v kruhu nejdříve *nabít*, např. jednou, třemi či čtyřmi přihrávkami vzduchem - vybijet pak tedy smí jen hráč, který míč chytil ze vzduchu. Ten, kdo Jelena *zastřelí*, resp. jej vybijí, případně jej připraví o poslední život, stává se sám Jelenem.

Pravidly určeným **cílem** hry je udržovat koloběh předávání ústřední role šikanovaného.

Pozorovaná byla **varianta** hry, ve které kruh šikanujících sestával jen ze dvou hráčů a v obklíčení byli všichni ostatní. V případě hry *Házení s klubkem - Hra na třetího* ([2, ká-sk, 00](#)) si dva krajní hráči nejdříve museli třemi přihrávkami nad hlavami protihráčů nabít a pak se teprve směli pokusit někoho z nich vybít. Pokud se jim to podařilo, střídali se v roli úspěšný a neúspěšný hráč; pokud ne, museli si jednou přihrávkou zase nabít. V případě hry *Na bombu* ([7, da-hl, 98](#)) si vylosovaní dva kapitáni musí nejdříve třemi přihrávkami nad hlavami skupiny šikanovaných nabít. Při následujících pokusech o vybití některého z šikanovaných mohou hru zpestřit tím, že ve chvíli útoku zadají některý ze zaužívaných povelů - *bomba*, *řeka*, *kutululu*, *opice* či *hvězda*. Při *bombě* si musí hráči dřepnout na místě. Při *řece* posílá kapitán míč po zemi a hráči se jej snaží přeskočit. Při *kutululu* posílá kapitán míč po zemi a hráči se snaží, aby jim proběhl mezi nohama. Při *opice* se kapitán otočí zády a hází míč přes hlavu, hráči se však nesmí ani pohnout. Při

hvězdě se musí snažit míč zachytit jen do napjatých rukou. Hráč, který byl zasažen nebo porušil pravidlo a vybití se vyhnul nedovoleným způsobem, střídá toho kapitána, který útočil. V případě hry *Fotbal* (3, kr-vo, 98) byl jeden ze dvojice šikanujících jen *brankář*, který míček přihrával zpět spoluhráči. Ten se snažil zasáhnout míčkem házeným po zemi někoho z šikanovaných hráčů, kteří směli jen nadskakovat. Zasažený pak střídal brankáře a brankářházejícího hráče. I v těchto případech tedy platilo, že se zasažený hráč střídá s úspěšným útočníkem, a tudíž se pravidly určený cíl hry nemění; a to ani v případě hry *Na bombu*, když hráči do hry *Na jelena* zakombinovali hru *Kuba řekl*.

Pozorovaná byla též varianta hry, *Houba* (8, bá-rů, 00) a *Vybika mokrou houbou do obličeje* (5, šm-fu, 99), ve které hráč v ústřední roli šikanovaného střídán nebyl. V prvním případě se jednalo o jednoho *Honzu*, trochu při těle, přezdívaného *Houba*, který však údajně *netrpěl izolací* od ostatních, účastnil se i jiných her ve třídě a z *posměchu kamarádů si nic nedělal*. Za hru pak chlapci deklarovali to, že se občas chopili houby a jali se jí házet po *Houbovi*. Ten, v roli *Jelena*, byl *spokojený*, že je většinou suchá. Ve druhém případě si kruh chlapců vybíral jednu *oblíbenou* spolužačku, kterou se pak snažil zasáhnout mokrou houbou, prý *nejlépe do obličeje*, a zároveň jí bránil v tom, aby utekla ze třídy. Cíl hráčů ve hře je pak odlišný, neboť zde již jde nakonec jen o šikanu vybrané oběti.

V případě hry *Mosty* (3, ve-po, 00) si dva hráči kopáním přihrávali míč. Hráči mezi nimi se museli míči vyhnout buď tak, že jim míč proběhl mezi rozkročenýma nohama, nebo tunelem pod *mostem*, který udělali tak, že se dotkli země i rukama, že provedli něco na způsob kliku. Hráč, pod nímž míč neprošel, nestihl zaujmout předepsanou polohu nebo svým tělem o míč zavadil, vypadával ze hry. Zápas v mrštnosti s šikanujícími tedy hráči nakonec rozehráli jako závod šikanovaných.

Údajně existuje i *vyspělejší* varianta hry, která pozorovaná nebyla, o které jen děti slyšely. V té se *Jelenům* měří doba, po kterou jsou schopni vytrvat v roli, než je někdo vybijí. A ten, kdo dosáhne nejdelšího času, je vyhlášen vítězem. Střídání v roli pak ovšem musí být založené na jiném principu - musí se vystřídat všichni a spravedlivě. A odlišný je i pravidly určený cíl hráčů - být ten, kdo v roli šikanovaného kruhem spoluhráčů vytrvá nejdéle.

Pozorovaná byla též varianta hry, *Házení míčem na tabuli* (7, ši-žá, 96), přechodná k našemu *Fotbalu*, resp. sportovní disciplíně házená. Při ní stál chlapec v roli brankáře před tabulí a ostatní, stojící mezi lavicemi, asi ve druhé třetině třídy, se mu střídavě snažili molitanovým nebo hadrovým míčkem dát branku - trefit se co největší ranou do tabule. Kdo se strefil, střídal brankáře. Vybíjený tedy v tomto případě nebyl hráč, nýbrž jeho výsostné území, resp. brána k němu. V celku hry pak byla daná hra obratnosti rovněž rozehraná jako šikanování a nakonec jako očištný rituál.

Pozorovaná byla též varianta hry, *Strefovaná* (5, pa-ve, 98), ve které *šikanování* hráče v ústřední roli omezovalo natolik, že je vlastně přechodná k našemu *Házení do terče*. Při ní se kluci svévolně střídali v roli oběti stojící u zdi, s upaženými rukama, čelem do třídy. Ostatní se zase střídali v tom, že se do oběti strefovali molitanovým míčkem odpalovaným tenisovou raketou. Oběť se nesměla pohnout. Pokud se pohnula, vyjádřila strach ve tváři nebo zavřela oči, ostatní se jí smáli a parodovali její výraz. Rozdíl vůči základní podobě hry tedy nespočívá ani tak v tom, že do hry vstupuje ještě obratnost v ovládání nástroje, který zprostředkuje vrh objektu, jako to, že hráč v ústřední roli šikanovaného do hry vstupuje jen se svou odolností.

Vzorec interakce se týká minimálně tří, většinou však více hráčů, většinou ale relativně menších počtů, pěti až sedmi; zvláště v případě více hráčů v roli šikanovaných by se prý při velkých počtech hra stávala nepřehledná. Hru hrají kluci s holkami. Hrají-li děti hru po škole či v družině setkávají se pak i hráči z různých tříd a ročníků. Povaha interakce na úrovni jednotlivých střetů útočníků s jejich obětí je shodná s *Vybíjenou*, *Houbovanou* i s *Koulováním*. Na rozdíl od *Koulování* je zde pravidly určená ústřední role. Ta však není přisouzena objektu, nýbrž samotným hráčům. V základní podobě je pak v ústřední roli hráč šikanovaný. To, že v některých podobách hry jsou šikanující v menšině, však mění jen to, že již šikanovat nemohou též z titulu počtu. Ve hře se pak objevuje moment rozhrávání dané hry obratnosti jako spolupráce - nabíjení mezi šikanujícími. V základní podobě hry je hra nakonec rozehrána jako očištný rituál; ve kterém se úspěšný šikanující střídáním s šikanovaným nejen zbavuje své touhy šikanovat vybranou oběť, ale navíc podstupuje v přebírané roli oběti i pokání za úspěšné naplnění této touhy. Nebo je hra rozehraná jen jako šikana; a zápas mezi útočníkem a obětí zůstává zachován jen v tom, že oběť smí uhýbat. Někdy pak hráči nakonec rozehrají jako závod šikanovaných; když využijí to, že opakované úspěchy oběti jsou zároveň mírou její schopnosti vzdorovat útočníkům, a ta může být měřena, připomeňme, nejen prostým srovnáním s ostatními oběťmi, ale též s pomocí času. Možnosti volby **strategie** jsou obdobné s *Vybíjenou* a *Houbovanou*; avšak omezenější, mj. i díky tomu, že pobíhání prakticky nevstupuje do hry, hráči nanejvýš *tančí* jako boxer v ringu. Vlastně se možnosti kloudně týkají jen oběti - zvláště je-li jí pravidly daná možnost získávat *životy*; nebo je-li v roli šikanovaných více hráčů.

Motiv hry lze souhrnně označit za zápas ve vrhu objektem s dotykem na tělo druhého; a to rozehraný jako šikanování z titulu role; s případnou spoluprací šikanujících ve vzájemném nabíjení. Případně pak jde též o očištný rituál v kruhu hráčů jako celku; nebo o závod mezi šikanovanými. Navíc jde o závrať z transgrese mravních imperativů.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 15 případech, a to v 1. až 8. ročníku. ([1, od-so, 97](#); [1, ho-st, 98](#); [2, vi-ze, 97](#); [2, fe-ve, 98](#); [2, ká-sk, 00](#); [3, kr-vo, 98](#); [3, má-za, 98](#); [3, ve-po, 00](#); [4, ně-ši, 97](#); [5, pa-ve, 98](#); [5, šm-fu, 99](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, ši-žá, 96](#); [7, da-hl, 98](#); [8, bá-rů, 00](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 74) hru *Na Jelena* zmiňují jako hru, která je jejich dětmi nejčastěji hrána pod názvem *Dodge Ball*; a to když prezentují hru *Ball He* - vlastně naši *Houbovanou*; kterou řadí mezi tzv. *Chasing Games*.

3.10 NA TŘETÍHO

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod názvem: *Bago* ([4, ře, 99](#); [6, ha, 95](#)); *Čórkofotbal* ([4, du-ko, 99](#)); *Fotbal s bačkorou* ([4, ně-ši, 97](#); [8, li-na, 97](#)); *Házení bačkorou* ([2, ml-kr, 99](#)); *Házení s předmětem* ([8, li-na, 97](#)); *Honěná o školní pomůcky* ([6, kr-ši, 97](#)); *Houba* ([6, si-ku, 96](#)); *Kolovaná* ([6, kr-ši, 97](#)); *Kombinovaná honěná* ([5, ji, 00](#)); *Lítačka* ([6, hi-šm, 99](#)); *Na třetího* ([1, ho-st, 98](#); [2, rů-to, 99](#); [4, ně-ši, 97](#)); *Ping-pong* ([7, ši-žá, 96](#)); *Šlohaná* ([6, he-ho, 97](#)) a *Válka o časopis Quelle* ([5, bí-do, 95](#)).

Hřištěm hry je *kruh* hráčů; tentokrát by se však dalo říct s územím *Třetího* v jeho středu, resp. mimo něj. Hru děti hrály ve třídě, na chodbě, v šatně, na pokoji na škole v přírodě, ale též v tělocvičně či na hřišti, venku. **Čas** na hru je podobný se zmíněnými hrami. **Pomůckou** je dětem opět *míč*: v té organizovanější podobě často doslova, např. kopací, tenisový či pingpongový; ale též houba, časopis, sešit, žakovská knížka, peníze, svačina, aktovka, pravítko, tužka, penál či bačkora, prostě jakýkoliv předmět z vlastnictví okradené oběti, s nímž se dá házet - v té méně organizované podobě hry.

Průběh hry, v té méně organizované podobě, začíná jednou z podob *lekání*, provokací oběti tím, že jí někdo něco *přiměřeně cenného* ukradne - prý jde o to vzbudit její zájem, zároveň ji však *nevylekat* natolik, aby šla žalovat učitele. Obětí pronásledovaný *zloděj* pak ve vhodnou chvíli ukradený míčpřihraje nabízejícím se spoluhráčům - přičemž, i s ohledem na povahu ukradeného předmětu, si hráči mohou mícházet nebo kopat. Napětí zvyšuje, když se zloděj nechá obětí téměř chytit, nebo, když míčpřihravá spoluhráči tak, aby se co nejvíce přiblížil dosahu oběti. Pozorovaný byl i případ, *Čórkofotbal* ([4, du-ko, 99](#)), kdy chlapci rozehrávali hru s pantoflemi dívek pod lavicemi při hodině; pantofli ke hře získal např. žák vracející se od tabule. Hra pak může skončit tím, že zasáhne učitel nebo zvonění na hodinu. Nebo se oběti přece jen podaří míč zachytit; a někdy se pak oběť zlodějípomstí nějakým tím násilím „tělo na tělo“. Nebo se *žadoní* oběti některému z hráčů zželi a věc jí vrátí; čímž si ovšem může vysloužit nějaké ty nelichotivé komentáře od spoluhráčů. Nebo oběť pronásledování vzdá, pro ostatní hráče přestane mít hra smysl a míčoběti vrátí; nebo jej někam schovají - to však prý jen málokdy. Případně může být důvodem k ukončení hry to, že oběti dojde trpělivost a začne být agresivní a hráči hru radši vzdají, míčoběti vrátí. Hráči se pak mohou rozejít, nebo si vyhlédnout novou oběť a ve hře pokračovat.

V té organizovanější a vlastně základní podobě, *Bago* ([4, ře, 99](#); [6, ha, 95](#)) a *Na třetího* ([1, ho-st, 98](#); [4, ně-ši, 97](#)), si minimálně dva hráči hází či kopou míčema Třetí uprostřed se jej snaží zachytit. Když se mu to podaří, střídá se s hráčem, jehož přihrávku zachytil. Někdy je pak pravidly zakázané, aby se Třetí snažil zmocnit míčedříve, než jej hráč v kruhu přihraje, tj. aby jej osobně napadal; někdy je stanoveno, že za *jesle* se Třetímu jedno z budoucích úspěšných odchycení míče odečítá, tj. setrvání v roli se mu prodlužuje; někdy se hra zrychluje povinným přihráváním *na jeden dotek*; případně mohou prý být ve středu kruhu i dva hráči v roli Třetího.

Cíl hry je tedy pravidly určený jinak pro šikanující a jinak pro jejich oběť. Cílem oběti je míčzískat - *chytit*, cílem šikanujících je *udržet* koloběh míče ve svém kruhu a *oběť* v *bagu* co nejdéle. V případě organizovanější podoby hry je pak cílem hráčů udržovat koloběh předávání ústřední role šikanovaného. Pozorovaná byla **varianta** hry, *Kolovaná* ([6, kr-ši, 97](#)), při níž hráči sebrali při hodině oběti nějakou školní pomůcku a nechali ji pak po třídě kolovat tak, že oběť bez upoutání pozornosti učitele neměla možnost ji

zachytit. Ač tedy bez střídání rolí a při téměř úplné vynucené pasivitě oběti zůstává cíl hry stejný. V případě hry *Ping-pong* ([7, ši-žá, 96](#)) šest chlapců sedících v jedné řadě tří lavic rozehrávalo hru, tak, že si dvojice chlapců z krajních lavic házela pingpongový míček odrazem od lavice prostřední dvojice. Úkolem prostřední dvojice bylo míček zachytit. Cíl hry zůstává stejný; byť mají šikanující situaci komplikovanou povinným vtahováním šikanovaných do svého středu tím, že se míč musí dotknout výsostného území šikanovaných.

V případě hry *Válka o časopis Quelle* ([5, bí-do, 95](#)) děvčata z jedné třídy nechtěla časopis s fotografiemi spodního prádla a plavek půjčit chlapcům z vedlejší třídy. Při zápase o držení časopisu se pak do role Třetíhodostávala střídavě jedna či druhá skupina. Cíl hry je tedy podobný, jen vzhledem k tomu, že počty hráčů v jednotlivých rolích jsou vcelku vyrovnané, spíše než o šikanování jde o regulérní „bezkontaktní“ zápas v situaci, kdy efektivnost obrany a útoku závisí především na mrštnosti při práci s míčem - a to především v rámci udržování integrity koloběhu míče a role chytajícího a házejícího ve vlastním kruhu hráčů. V případě hry *Houba* ([6, si-ku, 96](#)) hrála hru o přestávkách skupinka dívek proti skupince chlapců s houbou. Při zvonění na hodinu pak hráč, který zrovna držel houbu, podnikal pokus o zásah určeného koše, umyvadla či odpadkového koše. Bod se počítal skupině, ke které daný hráč patřil, a počet bodů se počítal a srovnával po více přestávkách. Cíl samotné hry o míč je tedy shodný s hrou předchozí; jen v celku hry je pak výsledek „bezkontaktního“ zápasu předpokladem pro závod v umisťování míčedo výsostného objektu ve skupině protivníků.

Vzorec interakce se týká minimálně tří, většinou však početnější skupiny hráčů - tak čtyř až šesti; může se však přidat i většina žáků ve třídě. Hru hrají nezdědka kluci proti dívce vybrané za oběť; ale též skupiny smíšené; nebo jen dívky - spíše, když se míčem hází; nebo jen kluci - spíše když se míčem kope. Povaha interakce, podobně jako ve hře *Horký brambor*, spočívá ve spolupráci hráčů při udržování koloběhu míče a role házejícího a chytajícího v jejich kruhu; případně prováděného bez použití rukou. Zároveň přitom, podobně jako ve hře *Na jelena*, jednoho či více hráčů ze svého kruhu vylučují, šikanují, *drží v bagu*. Právo smět si s druhými hodit však, na rozdíl od hry *Na jelena* a obdobně k *Vybíjené* či *Houbované*, uděluje samotný vrhaný objekt. Třetí, jemuž objekt uniká a jehož šikanuje, pak zápasí o to, aby jej chytil, aby získal svůj objekt, potažmo zrušil své postavení v bagu a případně získal právo smět si hodit s druhými. Vůči hráči, který přihrává druhému v kruhu, pak sice šikanovaný vystupuje rozhodně aktivněji než Jelenve hře *Na jelena*, nestává se však šikanující Babou z *Honěné se dvěma domečky*. Střídá-li se s šikanovaným šikanující, pak neúspěšný, který tak podstupuje v přebírané roli oběti spíše trest za neúspěch v udržování integrity kruhu šikanujících hráčů - než pokání za naplnění touhy šikanovat. Hrají-li proti sobě dvě družstva, stává se zápas o držení šikanujícího objektu a právo smět si hodit s druhými nakonec způsobem zjištění vítěze v téměř regulérní soutěži.

Motiv hry lze souhrnně označit za mravní závrať přinášející zápas Třetího v chytání vrhu šikanujícím objektem s dotykem na tělo druhého, resp. s hráči, kteří jej udržují v bagu z titulu udržování koloběhu šikanujícího objektu a role házejícího a chytajícího v jejich kruhu; případně jde o jeho rozehrání jako očištného rituálu; nebo mezi dvěma kruhy hráčů jde o vítězství v zápase o právo si hodit s vlastními a šikanovat ty druhé.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 18 případech; a to v 1. - 2. a 4. - 8. ročníku. ([1, ho-st, 98](#); [2, ml-kr, 99](#); [2, rů-to, 99](#); [4, ně-ši, 97](#) (2x); [4, du-ko, 99](#); [4, ře, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [5, ji, 00](#); [6, ha, 95](#); [6, si-ku, 96](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#) (2x); [6, hi-šm, 99](#); [7, ši-žá, 96](#); [8, li-na, 97](#) (2x))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 208) hru zmiňuje pod názvem *Pig in the Middle*; jako hru podobnou ke hře *Donkey* - obdobě naší hry *Trpaslík*; obě řadí mezi tzv. *Games of Skill*.

3.11 FOTBAL

V naší sbírce byla hra pozorovaná nejen pod názvem *Fotbal* ([1, se-to, 96](#); [1, ho-st, 98](#); [2, no-pi, 00](#); [3, ve-po, 00](#); [5, ji, 00](#); [5, bí-do, 95](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hi-šm, 99](#); [6, po-st, 99](#); [7, ši-žá, 96](#); [7, ch-sa, 97](#); [7, da-hl, 98](#); [7, he-hu, 99](#); [7, bí-pe, 00](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, bá-rů, 00](#); [9, pr-te, 95](#); [9, va-hu, 99](#)), ale též pod názvem: *Fotbal "Drasták"* ([4, ka-pý, 98](#)); *Fotbal - haki-sak* ([4, du-ko, 99](#)); *Fotbal s houbou* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Fotbal s houbou, krabičkou od Fruika nebo cizím penálem* ([7, da-hl, 98](#));

Fotbal s koženkovým míčkem ([5, má-má, 97](#)); *Fotbal s malým míčem* ([5, kn-ře, 00](#)); *Fotbal s míčkem* ([7, kr, 96](#)); *Fotbal s pomerančem* ([4, br-še, 98](#)); *Fotbal s víčkem od lahve nebo s míčkem na stolní tenis* ([2, ká-sk, 00](#)); *Fotbálek* ([6, pr-ve, 00](#)); *Hokej* ([4, ře, 99](#); [8, le-na, 96](#)); *Hokej naboso, s přezůvkami* ([2, ká-sk, 00](#)); *Housle* ([4, du-ko, 99](#)); *Kopaná hadrákem* ([3, mi-zi, 96](#)); *Míčko-sporting* ([5, pa-ve, 98](#)); *Penalta* ([5, pa-ve, 98](#)); *Spriteball* ([6, hy-je, 98](#)) a *Šatnafočus* ([3, šk-bl, 99](#)).

Hřištěm hry je prostor mezi dvěma branami. Hru hrají ve třídě, v její zadní části, za lavicemi, případně jen na koberci, nebo vpředu, mezi lavicemi a tabulí, na chodbě, v šatnách, ale též tělocvičně nebo na školním hřišti nebo prostě venku. **Čas** na hru si děti najdou o přestávce, před začátkem nebo po skončení vyučování, v družině, o volné hodině nebo při hodině tělocviku; ale třeba taky na výletech nebo na škole v přírodě. Samotné trvání hry většinou není pravidly omezené; většinou ji tak ukončí konec přestávky, někdy již zásah učitele; někdy si však hráči předem určí počet minut nebo gólů, po kterých hra skončí.

Pomůckou je jen výjimečně skutečný fotbalový míč; nebo pověstný *hadrák* - např. o průměru cca 30 cm a hmotnosti cca 500 g. Většinou je to nějaká náhrada: malý míček, tenisový, pingpongový či molitanový, nebo i z papíru, a taky hakisak, *hopsa-koule*, houba, bačkora, víčko od plastové láhve, špunt ze židle, penál, prázdná plechovka od *Spritu*, plastová láhev, guma na gumování, pomeranč - prostě *cokoliv, s čím se dá kopat*. K vytvoření bran zas poslouží penály, učebnice, školní brašny, svetry, mikiny, bačkory, výklenek pro umyvadlo, židličky, katedra, kryt radiátoru, skříň či skříňky, prostor pod tabulí či pod oknem, cca 15 cm vysoký prostor pod radiátorem na jedné straně a pod skříňkami na straně druhé, prostor mezi věšáky v šatně a futra dveří nebo čtyři cihly. Pozorován byl i případ používání bačkory a čepice s kšilem jako vyrážeky a lapačky brankářů.

Průběh hry může začínat tím, že někdo vytáhne míča řekne *Pojďte si zahrát!* Může však začínat též tím, že někdo hodí míček na zem, na *hřišti*, začne do něj kopat a další hráči se postupně přidají, spontánně se rozdělí do dvou družstev a někdo přitom obsadí zaužívané brány, případně je vymezí s použitím tradičních pomůcek - jakoby hodina výuky byla jen přestávkou mezi dlouhodobě trvajícím utkáním; a to přesto, že se hráči na příslušnosti k družstvu nijak nedomlouvají a nemusí se ani jednat o družstva stabilní, naopak, hráči se v nich mohou často obměňovat. Někdy se sice hráči na hřištětaké dostaví jaksi automaticky, před výkopem se však nejdříve přece jen musí domlouvat na tom, kdo s kým bude hrát a kdo bude brankářem. A někdy jsou to *kapitáni*, uznávaní nejlepší hráči, kteří provedou volbu svých družstev; někdy si hráči zvolí brankáře a ti si pak vyberou hráče pro svá družstva. A i když třeba dodržují pravidlo střídavého výběru, mohou být hráči přesvědčeni, že losování hráčů by bylo nespravedlivé. Někdy se pak ještě domlouvají hranice hřiště, kreslí půlící čára a kontroluje se rozměr bran. Při organizovanějším či obřadnějším zahájení hry pak někdo vykopává, nebo se míč do hry vhadzuje jako při hokeji. Inspirace hokejem může být využita i k tomu, že se hráči zují a pohybují se v ponožkách klouzavým pohybem; bez alespoň simulace role *hokejky* se však jejich *Hokej naboso, s přezůvkami* od ostatních podob *Fotbalu* zásadně neodlišuje. Tak, jako ve *velkém* fotbalu se pak hráči z jednoho družstva snaží ve vzájemné spolupráci dokopat míč do brány protivníka, a to i přes jeho obranné úsilí; nebo se snaží protivníkovi v útočném úsilí bránit, nejlépe však jej připravit o míč. Přitom se míče smí dotknout rukou jen brankář; někdy se však hraje bez brankáře a tudíž se míče nesmí rukou dotknout nikdo. Někdy je brankář v inspiraci hokejem vybaven *lapačkou* (čepicí s kšilem), případně též *vyrážekou* (bačkorou). Někdy se jako góly počítají i *tyčky*, někdy ne. Většinou jsou za *fauly* počítané až vyložené surovosti, nikoli poměrně silné strkání či držení protivníka, zvláště uvízne-li míčpod nábytkem či aktovkami v blízkém sousedství hřiště. Většinou se tedy ani nehraje na *auty*; aněkdy se tak smí samozřejmě využívat odrazu míče od stěny. Ve třídě však může být pravidlem požadováno, aby se míčdržel při zemi.

Pravidly určeným **cílem** hry je dát protivníkovi více gólů, než od něj zinkasovat; někdy se však góly nepočítají, a tak cílem je vlastně gól a hra se pak jakoby opakuje.

Pozorovaná byla i **varianta** hry, *Fotbal* ([1, ho-st, 98](#)), při níž několik hráčů střílelo na jednoho brankáře - jejím cílem bylo šikanování oběti z titulu přesily a výsadního práva útočit. V případě hry *Penalta* ([5, pa-ve, 98](#)) stáli hráči proti brankáři ve frontě, když byli při svém pokusu neúspěšní, šli na konec fronty, a když byli úspěšní, střídali brankáře. V případě *Fotbalu* ([5, ji, 00](#)) na jednoho hráče v bráně a jednoho v obraně útočil jeden útočník; když dal gól, střídal brankáře, brankář obránce a obránce se stával útočníkem. V případě *Fotbalu* ([7, ši-žá, 96](#)) minimálně jeden, většinou však více hráčů současně hrálo proti brankáři - kdo dal gól, střídal brankáře. Cílem hry pak bylo udržovat koloběh předávání ústřední role šikanovaného. Úspěšný šikanující se střídáním s šikanovaným nejen zbavoval své touhy šikanovat vybranou oběť, ale navíc podstupoval v přebírané roli oběti i pokání za úspěšné naplnění této touhy. Hra tak implicitně funguje jako očištný rituál; a to i když si hráči počítali množství vstřelených branek a na konci vyhlášovali největšího *borce* - a hru tak nakonec rozehráli jako závod šikanujících.

V případě hry *Housle* (4, du-ko, 99) si minimálně šest chlapců stouplo do kruhu kolem hráče uprostřed a pažemi se drželi kolem ramen. Hráč uprostřed se snažil prostřelit hakisakem kruh protihráčů; přičemž povoleno bylo kopat míč jen do výše pasu. Pokud se mu to podařilo, střídal jej ten hráč, jemuž míč proletěl z kruhu ven mezi nohama nebo po pravé straně. Ve srovnání s předchozí variantou hry byl šikanující hráč sice přečíslen počtem bránících kruhovou bránu území druhých, v celku hry se však její cíl od předchozí neliší; a ani nebyl nakonec rozehraný do závodů mezi hráči v jedné či druhé roli.

V případě her *Kopaná hadrákem* (3, mi-zi, 96), *Fotbal "Drasták"* (4, ka-pý, 98), *Fotbal s pomerančem* (4, br-še, 98), *Fotbal* (6, po-st, 99) a někdy hrané varianty *Fotbalu* pozorovaných devátých třídách (9, pr-te, 95; 9, va-hu, 99) nejde vůbec o hru na brány; hráči ve skupině se snaží získat míč pro sebe a pak jej co nejdéle udržet proti dotírajícím protihráčům. Do této podoby se někdy zvrtné *Fotbal* hraný v družstvech; sama se pak může lehce zvrhnout ve rvačku; vítaným *zpestřením* hry je, když se *pomeranč* rozšlápne, nebo, když majitel objektu zjistí, že si s jeho majetkem spolužáci zahrávají - to se pak ale hra spíše zvrtné ve hru *Na třetího*. Cílem hry je ovšem poněkud jiné rozehrání zápasu ve vrhu šikanujícím objektem bez pomoci rukou. Rozehraný je o postavení toho, kdo bude druhé udržovat v bagu, tj. jako cyklický turnaj v zápasech o ústřední roli šikanujícího.

Vzorec interakce v základní podobě hry se týká dvou družstev hráčů; většinou o stejném počtu 2 až 12; a to chlapců, dívky byly pozorované ve hře jen výjimečně; pokud byly dívky přibírány do hry, tak na post brankáře, nebo s vyčítkami, že hru kazí a že na ně musí brát chlapci ohled. Někdy se ve hře sejdou žáci z různých tříd. V rámci družstev je většinou vyčleněna role brankářů, kteří neútočí, jen brání vlastní bránu. Tedy většinou, pozorovaný byl i případ, kdy hráči hráli bez brankáře; alespoň jeden hráč však vždy zůstával vzadu, aby při protiútku nezůstala brána prázdná. Pozorovaný byl i případ, kdy povinností hráče, který dal gól, bylo vystřídat vlastního brankáře. Role rozhodčího byla obsazena jen v jednom případě, a to vychovatelkou z družiny první třídy. Někdy se při hře vytvářelo i hlasitě pokřikující publikum, nezřídka z děvčat; někdy však fandící nikoli vybranému družstvu či hráčům, ale právě těm hráčům, kteří zrovna ovládali míč, kteří byli v útoku.

Povaha interakce v základní podobě hry spočívá v zápase o přemožení druhých v počtu případů, v nichž se podaří míčem vejít do jejich brány - přičemž se počítá samotný objekt, tudíž nemusí být osobně doručený. Navíc, na rozdíl od našeho *Ragby* samotné dotknutí se objektu rukou, natožpak jeho nešení jsou zakázané. Účinnost útoku tudíž nakonec spočívá především v obratnosti při vrhu objektem bez pomoci rukou, tedy především pomocí nohou, tak, aby zasáhl bránu protivníka. Hra však není ani závodem ve vrhu objektem na dráze, ani prostou kombinací hry *Na třetího* a *Na jelena*. Do hry je zavedeno výsostné území, resp. jeho brána, které si šikanovaní brání. Přitom se však chovají jinak než Jelen - vybitá nesmí být jejich brána; postavit se šikanujícímu objektu do cesty, a to i aniž by jej chytily - to bránící mohou a musí. Zápas o vybití brány k území druhých šikanujícím objektem je tak smyslem celé hry až jako konečná fáze dalších druhů zápasů, které jsou jeho předpokladem. Hra je rozehrávaná šikanujícími z určité vzdálenosti od brány těch druhých a je třeba se k ní dostat co nejbližší. To umožňuje jednak nabíjení vlastních, resp. udržování druhých v bagu. Jednak žonglování s objektem, udržování rovnováhy mezi objekt vrhnout a sám zase chytit, v zápase s druhými; jinými slovy - udržování druhých v bagu při (potenciálně jen narcistním) žonglování s objektem. **Strategický** význam ve hře má tudíž nejen složení družstva. Jedná se též o to, zda jednotliví hráči hrají spíše samostatně, případně spíše se zájmem na předvedení své mrštnosti v práci s míčem či na zesměšnění rivala; nebo spíše ve spolupráci s ostatními - např. *mít jednoho až dva hráče poblíž protivnickovy brány, aby mohli přijímat nahrávky a útočit*. Jedná se ale také o více či méně ofenzivní přístup - zahrnující především volbu mezi co nejčastější střelbou na bránu protivníka z jakékoliv pozice, případně vůbec jen odkopáváním míče, a snahou dostat míč do výhodné střelecké pozice, a to i nahrávkami. **Sporným momentem** se stává především *tyčka* - tedy to, zda míč vešel do brány, nebo proletěl vedle. A pak se může i strhnout rvačka o míč, který uvízne mimo hřiště nebo který se některý z hráčů pokusí přislápnout nebo přislápnutý sunout po podlaze. Předmětem sporu mohou být i pravidelné a někdy velmi expresivní slovní projevy hráčů.

Motiv hry lze souhrnně nejdříve označit za zápas ve vrhu šikanujícím objektem bez pomoci rukou. A pak, v základní podobě hry, jde o vybití brány k území druhého; které je rozehrávané nejčastěji v podobě duelu družstev, a to s pomocí udržování druhých v bagu při nabíjení vlastních nebo při samostatném žonglování s objektem - nakonec jako více méně regulérní soutěž; nebo v podobě samotného šikanování brankářů, případně rozehraného jako očištný rituál (např. *Penalta*, *Housle*), případně se závodem mezi šikanujícími. Nebo, nezřídka, jde o jeho rozehrání jako cyklického turnaje v zápasech o ústřední roli šikanujícího - který druhé udržuje v bagu.

Hra byla pozorovaná ve 40 případech, a to v 1. - 9. ročníku. ([1, se-to, 96](#); [1, ho-st, 98](#); [2, ká-sk, 00](#) (2x); [2, no-pi, 00](#); [3, mi-zi, 96](#); [3, šk-bl, 99](#); [3, ve-po, 00](#); [4, ně-ši, 97](#); [4, br-še, 98](#); [4, ka-pý, 98](#); [4, du-ko, 99](#) (2x); [4, ře, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [5, má-má, 97](#); [5, pa-ve, 98](#) (2x); [5, ji, 00](#); [5, kn-ře, 00](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hy-je, 98](#); [6, hi-šm, 99](#); [6, po-st, 99](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, kr, 96](#); [7, ši-žá, 96](#); [7, ch-sa, 97](#); [7, da-hl, 98](#) (2x); [7, he-hu, 99](#); [7, bí-pe, 00](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, le-na, 96](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [8, bá-rů, 00](#); [9, pr-te, 95](#); [9, va-hu, 99](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 196 - 197) prezentuje podobnou hru pod názvem *Rugby Football*, a to v jejím vývoji spíše k *rugby* než k *soccer*. Hru řadí mezi tzv. *runnig games*, potažmo *Games of Skill*.

3.12 HOKEJ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Bačkorový hokej* ([3, ho-kř, 97](#)); *Floorball* ([7, ch-sa, 97](#)); *Florbal* ([8, bá-rů, 00](#)); *Florball* ([7, bí-pe, 00](#)); *Fotbal* ([5, ko, 00](#)); *Fotbálek* ([2, ml-kr, 99](#)); *Hokej* ([2, rů-to, 99](#); [3, kr-vo, 98](#); [4, rá-to, 00](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, pr-ve, 00](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, šp-ku, 99](#)); *Hokej s botou* ([4, ka-pý, 98](#)); *Hokej s tenisovým míčkem* ([5, má-má, 97](#)); *Hokis* ([5, šm-fu, 99](#)); *Míčx* ([5, šm-fu, 99](#)); *Na brankáře* ([3, má-za, 98](#)); *Na hokej* ([1, se-to, 96](#)); *Stolní hokej* ([3, má-za, 98](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#)); *Stolní hokej s tužkami* ([6, pr-ve, 00](#)); *Turnaj v hokeji* ([2, da-kl, 98](#)) a *Vičx* ([5, šm-fu, 99](#)).

Hřiště a čas hry jsou buďto shodné s příbuzným *Fotbalem*; přičemž *Florbal* děti hrály nejen ve třídě, ale též v tělocvičně při hodinách tělesné výchovy. Nebo, v případě stolní podoby hry, je hřištěm deska lavice a čas na hru si děti najdou i při vyučování. **Pomůckou** je vždy nějaká náhrada puku: někdy originální florbalový míček, někdy tenisový, pingpongový, hakisak, pomeranč, krabička s jelením lojem, hrací kámen z dámy, víčko od plastové láhve, kostka ze stavebnice, krabička od džusu, penál, přezůvka, guma; pro stolní podobu hry krom gumy, knoflíku či víčka též třeba kroužek z propisovací tužky. Brány se vyznačují s pomocí obdobných pomůcek jako při *Fotbale* - případně též s pomocí lavice, školní brašny, nebo hráči použijí opravdové florbalové branky na školním hřišti či v tělocvičně. Zvláštností jsou případy používání florbalových hokejek; častější je používání náhrad hokejky - většinou přezůvkami, učebnicemi, ale též třeba stočenými novinami nebo cca 30 cm dlouhými dřívky od oken; v případě stolní podoby pak třeba tužkami, pravítky, bačkorami.

Průběh hry se od *Fotbalu* liší prací s *hokejkami*, nebo, většinou, její simulací úderu rukou, ať už obutých do přezůvek nebo holých - to se pak většinou hraje v podřepu, vkleče, nebo vsedě či dokonce vleže. Někdy si hráči smí vypomoci úderem nohy. Někdy se hraje na *buly*, a to i po případných *faulech*; někdy na *vystřelování z postranní čáry po autech*.

Pravidla určeným **cílem** hry je rovněž dát protivníkovi více gólů, než od něj získat.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Na hokej* ([1, se-to, 96](#)), při níž dva a dva hráči seděli na kolenou proti sobě a bránu vytvářel stejně široký prostor mezi nimi. Vstřelit gól do brány protivníka se tak snažili posláním *puku* po podlaze bez toho, aby se po hřišti pohybovali, a svou bránu v roli brankářů bránili oba hráči zároveň. V případě hry *Fotbálek* ([2, ml-kr, 99](#)) sedávali proti sobě na koberci či na chodbě dva chlapci a snažili se malý míček, posílaný rukou, prostřelit za záda protivníka. Cíl hry tak zůstal stejný.

V případě her *Na brankáře* ([3, má-za, 98](#)), tedy pokud byla hraná jako *Nahrávky*, a *Hokis*, *Míčx* a *Vičx* ([5, šm-fu, 99](#)) hráli hráči na jednu bránu. Cílem hry bylo šikanování oběti z titulu výsadního práva útočit a přesily; a to i když hráči případně též soutěžili v počtu nastřílených gólů.

V případě her *Hokej* ([2, rů-to, 99](#)) a *Na brankáře* ([3, má-za, 98](#)), tedy pokud byla hraná jako *Nájezd*, a v případě her *Hokej* ([3, kr-vo, 98](#)) a *Hokej s botou* ([4, ka-pý, 98](#)) hráči hráli rovněž na jednu bránu, většinou v určeném pořadí, a to třeba i losovaném; hlavně však úspěšný útočník střídal brankáře. Někdy měl brankář roli komplikovanou tím, že směl chytat puk jen vsedě na židli, a to rukama s bačkorami, nebo jen vestoje mezi lavicemi, a to nohama. Cílem hry pak bylo udržovat koloběh předávání ústřední role šikanovaného. Úspěšný šikanující se střídáním s šikanovaným nejen zbavuje své touhy šikanovat vybranou oběť, ale navíc podstupuje v přebírané roli oběti i pokání za úspěšné naplnění této touhy. Hra tak implicitně funguje jako očištný rituál; a to i když si hráči počítali množství vstřelených branek.

V případě stolní podoby hry, *Hokej* ([3, ve-po, 00](#)), *Stolní hokej* ([3, má-za, 98](#); [6, kr-ši, 97](#)), *Stolní hokej s tužkami* ([6, pr-ve, 00](#)) a *Vičx* ([5, šm-fu, 99](#)), tedy pokud byl ten poslední hrán na lavici ve třídě, si většinou jen dva hráči vyznačili bránu na lavici a pukovládali úderu tužkami, pravítky, bačkorami či prstem

používaným jako hokejka. Někdy, v případě hry *Stolní hokej* ([6, he-ho, 97](#)), si ani brány nevyznačovali, za gól se počítalo to, když puk spadl na podlahu z poloviny lavice protivníka; bránou tak vlastně byly okraje hřiště rozděleného dle hranice území jednotlivých protivníků. V případě hry *Fotbal* ([5, ko, 00](#)) bylo ovládání pukuzprostředkováno dalšími kroužky z propisovacích tužek - vlastně *hráči*. Své *hráče* soupeři na začátku rozhodili po lavici; ve vylosovaném pořadí. A pak je směli uvádět do pohybu střídavě, a to trhnutím za tužku vloženou do vlastního kroužku - nesměli však svůj kroužek *vést*. Pokud svým kroužkem zasáhl hráč některého z vlastních *hráčů*, byl penalizován ztrátou tahu, nebo, např. po třech chybách, ztrátou *hráče*. Zasáhnout však směli nejen puk, ale i *hráče* protivníka. Pokud kroužek, ať pukčí *hráč*, vyletěl z hřiště, byl nasazen zpět na místě, kde jej opustil. Cílem hry je opět, jako v základní její podobě, dát protivníkovi více gólů, než od něj získá; jen s tím, že zavedením objektů-hráčů, které samy ještě zprostředkují vrh puku, se do hry zavádí vždy přítomné žonglování s rovnováhou mezi úhly dopadu a odrazu vrhaných objektů. V případě hry *Turnaj v hokeji* ([2, da-kl, 98](#)) cíl hry hráčům zprostředkoval známý speciální stůl s postavičkami dvou družstev hráčů na tyčích, které mohou protivníci ovládat, tedy každý ty své, a s brankami. Chlapci se rozdělili do dvojic a uspořádali vyřazovací turnaj o nejlepšího mezi všemi.

Vzorec interakce se většinou týká dvou družstev hráčů; většinou o stejném počtu 2 až 10; někdy, zvláště ve stolní podobě, dvojice; a to vždy výlučně kluků; tedy krom jedné dvojice holek hrající *Stolní hokej s tužkami*, který jim pískal kluk v roli rozhodčího, a výjimečné účasti jedné sedmačky ve florbalu; který si občas osmáci zahráli i s žáky z jiných tříd. Určuje se brankář; někdy též *obránci* a *útočníci*. Někdy si hráči volí jména slavných hokejistů. Někdy se při hře vytvářelo i hlasitě pokřikující publikum, nezřídka z děvčat; pozorovaný byl i případ *komentátora* hry, kterého se ujal jeden z kluků, na něž nevyšlo místo ve hře. Povaha interakce se od *Fotbalu* liší jen tím, že ve hře jde též o obratnost v ovládání nástroje, který zprostředkuje vrh objektu, a že objekt má být držen při zemi. **Sporné momenty** vznikají samozřejmě o *tyčku*, nebo s publikem, když hráčům provokativně berou puk, který vyletěl z hřiště, nebo když některý z nehrajících spolužáků *omylem* vstoupí do hřiště. Charakteristické jsou však především hádky o to, když práce s pukem příliš připomíná hození, nebo jen když se puk nedrží dostatečně při zemi - když se hráči *podají zvedák*, když *puk byl vysoko*. Většinou je hra natolik rychlá, že na rozvíjení **strategických** manévrů nezbyvá čas. Pozorované pak byly nejen duely družstev. Duely jedinců byly pozorované jako současně probíhající na více hřištích, nebo jako rozehrané do turnaje, ať už na principu každého s každým, nebo na principu losování do duelů vyřazovacích.

Motiv hry lze, obdobně k *Fotbalu*, souhrnně nejdříve označit za zápas ve vrhu šikanujícím objektem, a to s pomocí zprostředkujícího nástroje - hokejky. A pak, v základní podobě hry, jde o vybití brány k území druhého; které je rozehrávané nejčastěji v podobě duelu družstev, a to s pomocí udržování druhých v bagu při nabíjení vlastních nebo při samostatném žonglování s objektem - nakonec jako více méně regulérní soutěž; nebo jde o takto rozehrané duely jedinců jen v zápase o vybití brány k území druhého, ve stolní podobě s případnou pomocí udržování druhého v bagu při žonglování s objektem - případně rozehrané jako jejich turnaje. Nebo jde o samotné šikanování brankářů, případně rozehraného jako očištný rituál, případně v té či v té podobě se závodem mezi šikanujícími.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 26 případech, a to v 1. - 8. ročníku. ([1, se-to, 96](#); [2, da-kl, 98](#); [2, ml-kr, 99](#); [2, rů-to, 99](#); [3, ho-kr, 97](#); [3, kr-vo, 98](#); [3, má-za, 98](#) (2x); [3, ve-po, 00](#); [4, ka-pý, 98](#); [4, rá-to, 00](#); [5, má-má, 97](#); [5, šm-fu, 99](#) (3x); [5, ko, 00](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#) (2x); [6, pr-ve, 00](#) (2x); [7, ch-sa, 97](#); [7, bí-pe, 00](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, šp-ku, 99](#); [8, bá-rů, 00](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 154-155) prezentuje hru pod názvem *Shinty*; charakterizovanou jako *prehistorická podoba hokeje* díky absenci pravidel zajišťujících bezpečnost hráčů; a řadí ji mezi tzv. *Games of Skill*, přesněji mezi *hitting games*.

3.13 BASKETBAL

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem** *Basket* ([7, bí-pe, 00](#)), *Basketbal* ([6, he-ho, 97](#); [8, bá-rů, 00](#)) a *Košíková hadrákem* ([3, mi-zi, 96](#)).

Hřištěm hry je prostor mezi dvěma koši; v pozorovaných případech buď standardními v tělocvičně,

nebo *dětskými* na chodbě. **Pomůckou** byl hráčům basketbalový míč, nebo *hadrák* - o průměru cca 30 cm a hmotnosti cca 500 g, nebo jen houba. **Čas** pro hru měli děti v hodinách tělesné výchovy, ale našly si jej též o přestávce.

Průběh hry hrané v hodinách tělesné výchovy se řídil standardními pravidly: hráči byli rozdělení do družstev o stejném počtu, bránili svůj koš a snažili se trefit míčem do koše protivníka, respektovali pravidlo nejvýše tři kroků s držením míčem, takže driblovali nebo přihrávali.

Pravidly určeným **cílem** hry tedy je dosáhnout vyššího počtu *košů* než protivník.

V pozorované **variantě** hry, *Košíková hadrákem* ([3, mi-zi, 96](#)) a *Basket* ([7, bí-pe, 00](#)), hráči ani pořádně driblovat nemohli. Navíc, každý hrál za sebe, takže získat míč nebylo možné z přihrávky, nýbrž jen od protivníků, a to pak téměř jakýmkoliv způsobem, včetně držení a strkání do protivníka či odkopnutí dočasně bezprizorního míče z jeho dosahu. Cílem hry pak bylo na první pohled obdobně znějící - překonání úsilí druhých o koš. Koš však v této hře vlastně vystupuje nejen jako těch druhých, nýbrž zároveň jako výsostný v kruhu hráčů.

Vzorec interakce v základní podobě hry se týká dvou družstev hráčů; a to chlapců i dívek. Povaha interakce se od *Fotbalu* liší jednak v tom, že brána k území druhých má podobu koše, jednak v tom, že vrh šikanujícím objektem smí být prováděn jen s pomocí rukou - žonglování s objektem při samostatném pohybu hráče po hřišti má tudíž podobu driblování. V pozorované variantě hry, když hráči zápas o vybití brány k výsostnému území ve svém kruhu rozehráli jako cyklický turnaj v zápase o ústřední roli šikanujícího, se ve víru hry vlastně nechávali strhnout též k zápasům „tělo na tělo“ - a hra tak chvílemi skoro přecházela ve variantu *Ragby*.

Motiv hry lze, obdobně k *Fotbalu*, souhrnně nejdříve označit za zápas ve vrhu šikanujícím objektem jen s pomocí rukou. A pak, v základní podobě hry, jde o vybití brány k území druhého; které je rozehrávané nejčastěji v podobě duelu družstev, a to s pomocí udržování druhých v bagu při nabíjení vlastních nebo při samostatném žonglování s objektem - nakonec jako více méně regulérní soutěž. Nebo jde o jeho rozehrání jako cyklického turnaje v zápasech o ústřední roli šikanujícího - který se jako jediný smí pokusit vybit bránu k výsostnému území v kruhu hráčů.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 4 případech, a to v 3. a 6. - 8. ročníku. ([3, mi-zi, 96](#); [6, he-ho, 97](#); [7, bí-pe, 00](#); [8, bá-rů, 00](#))

Z historie hry

Hra byla údajně vynalezena v roce 1891 v USA, původně s koši, ze kterých bylo nutné míče vyndávat vrchem, a bez driblování - hlavním způsobem pohybu míče byly přihrávky. Inspirací J. Naismithovi měla být dětská hra *Duck on a Rock*.^[9] Tuto hru Opieovi možná zmiňují (1969, s. 9) pod názvem *Duckstone* a Sutton-Smith (1972, s. 166 - 167) zřejmě prezentuje pod názvem *Duckstones* či *Fivestones*. Hra měla mnoho variant - někdy rozehrávaná jako závod v hodů do terče, někdy s Babou, chránící *Duckstone* a usilující o předání role ve chvíli, když si ostatní hráči museli vyzvednout od *Duckstonu* své kameny; přičemž chytat směla Baba jen pokud její *Duckstone* stál. Ve variantě hrané družstvy ovšem hráči chránili kámen svého družstva, který se protivníci snažili srazit, a to častěji kameny než míčem; body získávali za uběhnutí dráhy mezi dvěma metami, přičemž, opět, mohli být chyceni, a tak vyautováni, jen pokud *Duckstone* protivníků stál na svém místě. Hru řadí mezi tzv. *throwing games*, potažmo *Games of Skill*.

3.14 PING-PONG

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Obíhačka* ([6, ha, 95](#); [8, le-na, 96](#)); *Obíhačka - stolní tenis* ([9, šu, 00](#)); *Pinec, obíhačka* ([7, mi, 95](#)); *Ping-pong* ([5, bí-do, 95](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, kr-ši, 97](#); [7, ch-sa, 97](#); [8, bá-rů, 00](#); [9, pr-te, 95](#); [9, mi-pr, 98](#)); *Skákavka* ([7, ch-sa, 97](#)) a *Stolní tenis* ([8, le-na, 96](#)). Podobě pro více hráčů se někdy údajně říká též *Vyřazovačka* nebo *Kolotoč*.

Hřištěm hry je vlastně prostor bezprostředně přiléhající k desce stolu rozdělené na dvě poloviny; někdy standardního, pingpongového, někdy katedry, někdy jen jedné lavice, někdy i čtyř sražených dohromady; hřiště je někdy rozdělené standardní sítí, někdy penály či učebnicemi, někdy jen čarou nakreslenou křídou. Hru hrají ve třídě, ve školní hale, nebo tam, kde byly ve škole pingpongové stoly umístěny. **Pomůckou** je hráčům vždy pingpongový míček. A pak *pálky*, které si někdy i sami nosí do školy;

ty standardní však často nahrazují učebnicemi, penály, bačkorami nebo jen dlaněmi. **Čas** na hru si děti najdou o přestávkách nebo po vyučování. Samotné trvání hry je někdy omezeno počtem bodů nutných ke získání vítězství; ve variantě pro více hráčů zas jejich počtem.

Průběh hry, hrané jako dvouhra či čtyřhra, se může řídit standardními pravidly nebo jejich více či méně zjednodušenou podobou. Po volbě stran a podávajícího však podávající vždy musí zahrát pálkou míček tak, aby se nejdříve odrazil od jeho půlky stolu a potom dopadl na půlku stolu protivníka. Pokud se to hráči nepodaří, získává *bod* protivník. Pokud se to hráči podaří, protivník se snaží míček trefit dříve, než po prvním odrazu opět dopadne na jeho straně stolu či na podlahu, a to tak, aby jím zasáhl půlku stolu prvního hráče - a tak hra pokračuje. Bodpak získává hráč, jehož protivník není schopen míček po zásahu své poloviny stolu zachytit a použít k vlastnímu protiútku. Pozorovaný byl i případ, *Skákavky* ([7, ch-sa, 97](#)), kdy míček směl po prvním odrazu od stolu před odehráním znovu i vícekrát dopadnout na stůl či na zem - na území cca 1,5 m okolo stolu, vyznačeném křídou; podmínkou úspěšného odehrání míčku však bylo strefit se na polovinu stolu protihráče. Hráči hrají na 11 či 21 bodů, případně na dva vítězné *sety*; nebo *neomezeně*, resp. *do zvonění*.

Pravidly určeným **cílem** hry je tedy získat vítězný počet bodů.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, a to pro více hráčů, obvykle nazývaná či specifikovaná jako *Obíhačka*; a to často hraná v jedné třídě jako alternativa k výše popsané podobě hry. Při *Obíhačce* se hráči, někdy i skoro celá třída, na počátku rozmístí pokud možno rovným počtem na opačné strany stolu, čímž se vytvoří dvě fronty. Jeden z prvních hráčů rozehraje výše popsaným způsobem hru, načež si běží stoupnout do fronty na opačnou stranu stolu; někdy rozehrává ta strana, kde je o jednoho hráče navíc. Protivník mezitím odehraje míček pingpongovým způsobem a také běží do fronty na opačnou stranu stolu. Takto hra pokračuje. Pokud se někomu nepodaří míček odehrát, vypadává ze hry okamžitě. Načež hráč, který je na opačné straně stolu první ve frontě podáním zahajuje pokračování hry. Nakonec se o vítězi rozhodne již bez obíhání mezi poslední dvojicí ve hře jednou pingpongovou *hrou* - o to, kdo první získá bod; případně předcházenou ještě jednou hrou s míčkem jen *vhozeným* - tedy *o podání*. Pozorovaný byl i případ, kdy si hráči za prohru ve finálové dvojici počítali bod a za vítězství dva; na konci vyučování pak vyhodnocovali, kdo ten den získal nejvíce bodů. Cíl hry tedy nakonec zůstává stejný.

Vzorec interakce se v základní podobě hry týká dvojice hráčů, případně dvojice dvojic - tzv. čtyřhra; nebo, v její variantě, celé skupiny; většinou jen chlapců. Povaha interakce se od *Fotbalu* liší tím, že ve hře jde též o obratnost v ovládání nástroje, který zprostředkuje vrh šikanujícího objektu. Od *Hokeje* se zas liší tím, že objekt nesmí být držen při zemi. Od těchto her a *Basketbalu* se pak především odlišuje tím, že zápas probíhá vlastně z valné části nikoli před *branami* protivníků, ale za nimi. Jde o přemožení druhých v počtu případů, v nichž se podaří objektem vejít jejich branou na jejich území tak, aby objekt nebyli schopni chytit, nabít se a využít k protiútku - resp. jde o vybití území druhých prostřednictvím jeho brány. Každým útokem šikanujícím objektem se tak šikanovanému nabízí střídání v roli a zápas je pak téměř regulérní soutěží o vítěze. V případě, že je hra hraná v podobě pro více hráčů, vlastně jejich kruh, jako *Obíhačka*, resp. *Vyřazovačka*, se však vlastně nejdříve soutěž ruší promiskuitou území a hra obratnosti je rozehrávána jako spolupráce při nabíjení druhých, při udržování koloběhu objektu středem území kruhu hráčů a koloběhu role házejícího a chytajícího. Teprve nakonec je rozehrána jako závod chytajících - obdobně jako ve hře *Trpaslík*.

Motiv hry lze souhrnně nejdříve označit za hru obratnosti ve vrhu objektem, a to s pomocí zprostředkujícího nástroje - pátky. A pak, v základní podobě hry, jde o zápas ve vybití území druhých prostřednictvím jeho brány, a to šikanujícím objektem; které je rozehrávané nejčastěji v podobě duelu jedinců, případně dvojic. Nebo, ve variantě hry, jde o závod chytajících při spolupráci při udržování koloběhu objektu středem území kruhu hráčů a koloběhu role házejícího a chytajícího.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 13 případech, a to v 5. - 9. ročníku. ([5, bí-do, 95](#); [6, ha, 95](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, kr-ši, 97](#); [7, mi, 95](#); [7, ch-sa, 97](#) (2x); [8, bá-rů, 00](#); [8, le-na, 96](#) (2x); [9, pr-te, 95](#); [9, mi-pr, 98](#); [9, šu, 00](#))

Z historie hry

Hra byla údajně vynalezena v osmdesátých letech 19. století v Anglii jako odpolední zábava vyšších tříd napodobujících v domácím prostředí tenis. Místo sítě sloužily knihy, podobně jako našim školákům, místo míčku upravená zátka od šampaňského nebo klubíčko provázku, místo rakety víko krabice doutníků. Název *Ping-pong* byl odvozený od zvuku vyluzovaného při hře; později využíván jako registrovaná ochranná značka výrobců pomůcek. Mezi olympijské disciplíny byl jako *Stolní tenis* zaveden v roce 1988.[\[10\]](#)

3.15 VOLEJBAL

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Nohejbal* ([7, bí-pe, 00](#)); *Přehazovaná* ([7, da-hl, 98](#)); *Volejbal* ([6, pá-sm, 95](#); [8, ka-ma, 95](#)) a *Volejbal s penálem* ([7, da-hl, 98](#)).

Hřiště a čas hry jsou podobné se hrou *Ping-pong*, jen síť a hraniční čáry jsou umístěné na zemi a nikoli na stole. Hru děti hrály v tělocvičně i ve třídě; při hodinách tělocviku či o přestávkách, nebo na škole v přírodě či na školních výletech. Roli sítě pak třeba plnily lavice postavené v zadní části třídy; **pomůckou** je hráčům *míč*, jehož roli plnil třeba i tenisák nebo penál.

Průběh hry ve standardní, tělocvikáři podporované podobě studenti popsali jen jako soutěž družstev v *přehazování* míče přes síť, při kterém se bod získává za to, když protivník není schopen na svém stanovišti míč v letu rukama zpracovat a vrátit na opačnou stranu hřiště. Pravidly určeným **cílem** hry je tedy rovněž získat vítězný počet bodů.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Nohejbal* ([7, bí-pe, 00](#)), při které dva či čtyři hráči o přestávce překopávali tenisák na hřišti vyznačeném v zadní části třídy s pomocí lavic a křídly, a to do předem určeného počtu vítězných bodů. Cíl hry tak zůstává stejný.

Vzorec interakce se týká minimálně dvojice, většinou však větší skupiny rozdělené do družstev; častěji jen kluků. Povaha interakce se od *Ping-pongu* liší především tím, že zápas probíhá v *bránách* protivníků; a samozřejmě též tím, že bez použití nástrojů zprostředkujících vrh objektu. Jde tedy rovněž o přemožení druhých v počtu případů, v nichž se podaří objektem vejít jejich branou na jejich území tak, aby objekt nebyli schopni chytit, nabít se a využít k protiútoku - resp. jde o vybití území druhých prostřednictvím jeho brány. Na rozdíl od *Ping-pongu* zde hráči nemusí objekt vždy odehrát z voleje; resp. po jediném doteku území brány, je-li povolen, jako v *Nohejbalu*. Hráči mohou ve družstvech rozehrát spolupráci při nabíjení vlastních, nebo v jednom žonglování s objektem.

Motiv hry lze souhrnně označit za hru obratnosti ve vrhu objektem jen s pomocí rukou nebo jen bez jejich pomoci; rozehrávanou jako zápas ve vybíjení území druhých prostřednictvím jeho brány, a to šikanujícím objektem; rozehrávaný jako duel jednotlivců či družstev; a to s případnou pomocí samostatného žonglování s objektem či nabíjení vlastních.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 5 případech, a to v 6. - 8. ročníku. ([6, pá-sm, 95](#); [7, da-hl, 98](#) (2x); [7, bí-pe, 00](#); [8, ka-ma, 95](#))

Z historie hry

Hra byla údajně vynalezena v roce 1895 v USA pod názvem *Mintonette* a teprve v roce 1896 přejmenována na *Volleyball*. Původně nebyl omezený ani počet hráčů, ani počet přihrávek v družstvu před odehráním míče protivníkovi. Za svou popularitu po celém světě má hra vděčit mj. americkým expedičním silám v první světové válce, mezi které bylo distribuováno na 16.000 volejbalových míčů, a zařazení mezi olympijské disciplíny v roce 1964. Za variaci hry je považován *Beach Volleyball*; za hry příbuzné např. *Footvolley*, nebo *Newcomb Ball* - hraný místo pinkání jen chytáním a házením.[11]

4. VRH OBJEKTEM - NA DRÁZE

4.1 ČÁRA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Čára* ([3, šk-bl, 99](#); [3, va-vi, 99](#); [4, ně-ši, 97](#); [4, ře, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, si-ku, 96](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, po-st, 99](#); [8, bá-rů, 00](#); [9, pa, 96](#); [9, va-hu, 99](#)) a *Čára (s desetičky)* ([7, kr, 96](#)).

Hřištěm hry je prostor mezi startovní a cílovou čarou (délky cca 1 metru) a v bezprostředním okolí čáry cílové; vzdálenost mezi nimi může být cca 1,5 - 3 metry. Hru hrají děti ve třídě, na chodbě, na

toaletách, před školou nebo venku na jakémkoliv vhodném *plácku*; často využívají spáry mezi linoleem či dlaždicemi. **Čas** pro hru si děti najdou nejčastěji o přestávce, ale též v družině, na školním výletě nebo po vyučování. Samotný čas hry je poměrně krátký a tak hra vyzývá k opakování; to však může být omezené bohatstvím hráčů - většinou tím, kolik mají žetonů. **Pomůckou** jsou dětem případně křída či jiné psací potřeby; venku třeba i kus klacku - pokud potřebují vyznačit jednu či obě čáry. Nezbytně potřebují *žetony*: většinou drobné mince (tak do hodnoty 1 koruny; pozorovány byl i případy, kdy děti hrály s mincemi vyšších hodnot) ale též pogy, céčka, gumy, křídly, kamínky, knoflíky nebo i plátky okurky, ředkvičky či rajčete. Žetony jsou většinou zároveň i sázkou ve hře; pozorovaný však byl i případ, kdy sázkou ve hře byly známky nebo plakáty, jimiž samozřejmě házet nelze a které tak současnou funkci žetonů plnit nemohly.

Průběh hry začíná případným vyznačením čar a domluvou na žetonech a sázce do hry - na tom, čím a o co se bude hrát; někdy se dbá na to, aby sázky byly rovnocenné, někdy smí hrát každý s tím, co má; střetávat se pak mohou např. mince různé hodnoty; někdy se v jedné hře hraje jen s jedním žetonem, někdy s více. Dále si hráči určí pořadí, v němž budou házet. Někdy je např. zájem spíše o to nebyt mezi prvními. Někdy určování probíhá soutěží v rychlosti, s níž se jednotliví hráči o pořadí přihlásí; a to třeba výkřiky v hráčském žargonu: *zápo slego* či *slego* - poslední; *předposlego* - předposlední; *druga* - druhý; *prga* - první. Někdy se losuje pomocí hry *Kámen, nůžky, papír*. Hráči se také mohou domlouvat na tom, kolik kol budou hrát. Načež se hráči v určeném pořadí staví na startovní čáru a snaží se hodit svůj žeton co nejblíže k čáře cílové. Přitom se pečlivě dbá na to, aby při házení hráč nepřekročil čáru startovní; smí se jen předklánět. Pozorovaný byl také případ, kdy za problematickou se považovala situace, v níž se hozený žeton dotkl některého již ležícího žetonu - tzv. *tyky*. Hráči si pak rozebrali své žetony a házení se začalo znovu. Pokud tykyzakázané nejsou a některému hráči se podaří umístit svůj žeton na čáru nebo blízko za ni, tak následující hráči mohou doufat v to, že jejich žeton soupeřův z jeho pozice odstrčí; všichni krom prvního se však také mohou obávat toho, že některý z žetonů soupeřů, které leží před čárou, k ní přistrčí. Když dohází poslední hráč, jdou se všichni podívat k cílové čáře, aby zjistili, čím žeton je jí nejblíže; leckdy za hlasitého dohadování. Nastane-li situace, v níž se nelze dohodnout na tom, který ze dvou či více žetonů je nejblíže k cílové čáře, případně leží-li více žetonů na čáře, jdou majitelé těchto žetonů házet znovu - koná se *rozhoz*. Pozorovaný byl případ, kdy při rozhozu hráči házeli zády k cílové čáře. Pozorovaný však byl i případ, kdy za vítěze byl v takové situaci považován ten, jehož mince měla vyšší hodnotu. Pokud hráči házejí více žetony v jednom kole, pak při rovnosti postavení jedněch žetonů rozhoduje postavení jejich žetonů zbývajících. Hráči, jehož žeton je nejblíže cílové čáře, tedy vítězí, pak případnou žetony všech ostatních hráčů; případně jejich sázky do hry. Může se stát, že vítěz si vybere jen cenné žetony; např. když se setkají mince s knoflíky apod. Nebo, že poražení nutí vítěze, aby si svou výhru *užil* - když hraje s plátky zeleniny. Po určení vítěze se hra většinou opakuje. Někdy automaticky s žetony vyšší hodnoty. Někdy přitom některý z hráčů odstoupí; případně je přibrán do hry hráč nový. Někdy se znovu určuje pořadí před každým novým kolem, i když se skupina hráčů nemění.

Pravidly určeným **cílem** hry je vyhrát sázku - to však až zprostředkovaně. Bezprostředním cílem je vyhrát závod v umístění svého žetonu vůči cílové čáře.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Čára* ([9, pa, 96](#)), při níž hráči někdy do jednotlivých kol zapojili ještě soutěž ve štěstí: ten, jehož mince byla nejblíže čáře, měl povinnost všechny mince sebrat, zvolit jeden druh jejich strany - *pana* vs. *orel*, zatřepat s ním a vyhodit do vzduchu. Všechny mince, která po dopadu měly vzhůru obrácenou stranu dle jeho volby, mu připadly. Ostatní mince se daly do *banku*. Vítěz dalšího kola házení na čáru pak zkoušel své štěstí nejen s nově házenými mincemi, ale i s těmi z banku. V posledním kole pak připadly všechny mince, i ty z banku, vítězi v házení na čáru. Cíl hry, tedy ten bezprostřední, zůstává stejný.

V případě hry *Čára* ([9, va-hu, 99](#)) hráči někdy hráli výše popsaným házením na čáru a někdy cvrnkáním. To pak položili mince na startovní čáru a v určeném pořadí se střídali v cvrnknutí do své mince. Vítězem je hráč, jehož mince se první dotkne cílové čáry. V této třídě pak údajně hráči nehráli vždycky o sázku ve hře, tj. vítěz si ze hry odnášel jen minci, s kterou do hry vstoupil. I v tomto případě zůstává cíl hry stejný. Poněkud více přítomný je však ve hře prvek zápasu, když hráči mohou lépe ovládat své žetony k případnému naplnění svého přání odstrčit svým žetonem žeton protihráče do pro něj nevýhodnějšího postavení.

Vzorec interakce se týká dvou a více hráčů, většinou tří až sedmi; a to chlapců i dívek - častěji však chlapců. Publikum přitahuje hra spíše zřídka. Povaha interakce spočívá v závodě v umístění svého žetonu vůči *cílové čáře* - a ta vlastně vystupuje jako výsostné území v kruhu hráčů. Efektivnost úsilí hráčů pak závisí na schopnosti hodit daným žetonem tak, aby zasáhl nepohyblivý cíl. Avšak nejenom, štěstí je ve hře nejen v případě, když se do varianty hry zapojí jako výše zmíněná *hra náhody* rozehraná jako *soutěž ve štěstí*, vytvářející relativně samostatnou fázi hry. Hráčům jde o umístění žetonu, a tak nestačí se jen přesně

trefit, ale je třeba mít i určitou dávku štěstí k tomu, aby se po dopadu žeton třeba neodkutálel ze samotné cílové čáry na nejvzdálenější pozici. Sázky, v případě objektů, které jsou zároveň předmětem sbírek – jako pogy, známky či plakáty, propojují hru se *sběratelstvím*; když slouží jako svérázná forma směny či sběru. **Motiv** hry lze souhrnně označit za závod v umístění svého žetonu vůči výsostnému území v kruhu hráčů; a to v situaci, kdy úspěšnost hráčů je podmíněna mrštností v házení objektem na nepohyblivý cíl. Většinou a zprostředkovaně jde též o sázku ve hře; případně ještě zprostředkovanou hrou náhody.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 13 případech, a to ve 3. - 9. ročníku. ([3, šk-bl, 99](#); [3, va-vi, 99](#); [4, ně-ši, 97](#); [4, ře, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, si-ku, 96](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, po-st, 99](#); [7, kr, 96](#); [8, bá-rů, 00](#); [9, pa, 96](#); [9, va-hu, 99](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 211) prezentuje podobnou hru pod názvem *Flicks*, ve které hráči k určené metě hází cigaretové karty a vlastník té nejbližší bere všechny. Hru řadí mezi tzv. *Games of Skill*.

4.2 POGY

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Pogy* ([2, da-kl, 98](#); [2, fe-ve, 98](#); [3, mi-zi, 96](#); [3, má-za, 98](#); [4, ku-po, 96](#); [4, hr-ši, 98](#); [5, má-má, 97](#); [5, kn-ře, 00](#)) a *Poggy* ([3, va-vi, 99](#); [4, ka-pý, 98](#)).

Hřištěm hry je *komínek* poskládaný z *pogů* a jeho bezprostřední okolí. Hru děti hrály ve třídě, ale i na chodbě, na školním dvoře či hřišti, na chodníku. **Čas** na hru si udělaly nejčastěji o přestávce nebo v družině, ale i po vyučování; samotné trvání hry je omezeno jen počtem pogů ve hře, a to jak v jednotlivém kole, tak u potenciálních hráčů. **Pomůckou** jsou jednak pogy, kolečka o průměru cca 4 cm a tloušťce cca 2 mm, z tvrzeného papíru či umělé hmoty, na rubu se vzory či symboly a na lící s obrázky - hokejisti, fotbalisti, prezidenti, postavy z filmu Hvězdné války, z animovaných pohádek a seriálů. Jednak *házedla*, nazývaná též *kin* - většinou jen tlustší než běžné pogy, někdy kovová. V jedné třídě používali hráči *házečák* - malý míček. Někteří hráči své pogy uchovávaly ve speciálních pouzdrech - cca 10 cm vysokých *popelnících*. Někdy měli hráči k dispozici též karty s názvy pogů a házedel jednotlivých sérií a s návodem ke hře.

Průběh hry začíná určením pořadí hráčů a dohodou, kolik pogů dají do hry. Pořadí většinou určují spíše losem než dohodou; takže pomocí hry *Kámen, nůžky, papír*, házením házedla či pogu jako mincí, s použitím šestistranné hrací kostky, s pomocí označených papírků. Někdy stačí určení prvního a další v pořadí vyplývají z rozesazení hráčů, tj. z postupu po či proti směru hodinových ručiček. Někdy hází jako první hráč, který do hry vsadil více než ostatní. Z pogů vsazených do hry na zemi nebo na lavici postaví komínek rubem vzhůru. Hráči se poté střídají v házení házedla na komínek. Přitom používají různé strategie: větší či menší silou; *sekerou* - házedlo svisle vůči pogům, nebo *blechy* - házedlo vodorovně. Někdy hráči rozlišují mezi házedly z hlediska toho, zda se hodí spíše na vysoký komínek z mnoha pogů, nebo na nízký jen z několika. Pokud se po úderu házedla některé pogy obrátí lícem vzhůru, připadnou házejícímu hráči. Další na řadě postaví komínek ze zbývajících pogů a hází. Takto hra probíhá, dokud si hráči nerozeberou všechny pogy ve hře. K opakování hry je tudíž potřeba začít od začátku, určením pořadí, sázky do hry atd.; někdy právo prvního v pořadí získává hráč, který v minulém kole prohrál nejvíce pogů. Když už není o co hrát, hra končí. V některých třídách hráči hru rozehrávali buď *na tvrdo*, nebo *na měkko, jen tak*, a to se pak pogy vrátily původním majitelům, takže nikdo neprohrával, ani nevyhrával a hráči mohli zůstat ve hře do omrzení. Někdy na konci hry ještě hráči zjišťují, kdože je vlastně vítěz, kdo vyhrál nejvíce pogů. Pogy do hry získávali hráči koupí; samostatně nebo přibalená k lízátkům či jogurtům. Na trhu byly pogy od různých výrobců, různě drahé. Krom toho někteří hráči pogy také sbírali. Jako sázky do hry pak byly někdy jednotlivé pogy poměřovány v hodnotě. Originální pogy mohly být v sázce ekvivalentem více pogů od výrobců napodobitelů, obdobně jako pogy chybějící do sbírky vůči přebytečným. Někdy pak hráči hráli i o házedla, a to jejich házením jako mincí a *hádáním*, která strana padne.

Pravidly určeným **cílem** hry je obrátit úderem házedla co nejvíce pogů a tím je získat.

Vzorec interakce se může týkat jen dvojice, často však malé skupinky hráčů, tak do pěti; většinou jen chlapců, někdy i dívek. Někdy vedle sebe ve třídě hraje najednou více dvojic či skupinek hráčů. Nezřídka hra přitahuje publikum, často komentující, kibicující. Povaha interakce spočívá v hodů objektem na terč, a

to spíše zmnožený než pročleněný. Odpověď na klíčovou otázku, zda se pog nakonec otočí lícem vzhůru, však dává zásahem objektu rozehraná *hra náhody* - na rozdíl od Čáry se zde ovšem spíše než o riziko zvratu přesného zásahu odkutálením vrhaného objektu, jedná o nástroj na rozehrání hry náhody, srovnatelný s hodem mincí. Celou hru pak hráči rozehrávají jako závod, nebo jen jako společné cvičení. **Sporným momentem** v té či v té podobě je nedbalé poskládání komínku, podezříváné z toho, že napomáhá k obrácení více pogů. A pak pokusy o švindlování, když hráč do komínku vloží některý pog lícem vzhůru. **Motiv** hry lze souhrnně označit za vrh objektem na zmnožený nepohyblivý cíl, jehož zásahem se rozehrává hra náhody; to vše v celku hry rozehrávané jako společné cvičení; častěji však jako závod; a v případě závodu, zprostředkovaně, pak jde o sázku ve hře.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 10 případech, a to ve 2. - 5. ročníku. ([2, da-kl, 98](#); [2, fe-ve, 98](#); [3, mi-zi, 96](#); [3, má-za, 98](#); [3, va-vi, 99](#); [4, ku-po, 96](#); [4, hr-ši, 98](#); [4, ka-pý, 98](#); [5, má-má, 97](#); [5, kn-re, 00](#))

4.3 HOD DO KOŠE

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Basketbal* ([2, rů-to, 99](#)); *Basketball* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Házení míče na koš* ([2, fe-ve, 98](#)); *Házení míčkem do koše* ([4, hr-ši, 98](#)); *Házení předmětů z okna* ([8, šp-ku, 99](#)); *Hod do koše* ([8, šp-ku, 99](#)); *Hod houbou do koše* ([7, kr, 96](#)); *Hod na koš* ([3, ve-po, 00](#)); *Hruška* ([6, kr-ši, 97](#)); *Košová* ([8, bá-rů, 00](#)); *Střelba na koš* ([5, bí-do, 95](#)); *Střílení odpadků* ([9, pr-te, 95](#)); *Vyřazko* ([4, ře, 99](#)) a *Vařazovačka* ([6, kr-ši, 97](#)). Udačně se hra hraje též pod názvem *Na krále*, *Na ostrostřelce* či *Na krále střelců*.

Hřištěm hry je prostor zaujímaný na jedné straně košem a jeho bezprostředním okolím a na druhé straně hráči setrvávajícími ve hře. Někdy vzdálenost ke koši hráči udržují jen přibližně, někdy si startovní čáru určí a pečlivě dodržují. Hru hrají ve třídě, na chodbě, ale též v tělocvičně či na basketbalové hřišti za školou. **Čas** na hru si děti udělají nejčastěji o přestávce, ale též před hodinou tělesné výchovy nebo o volné hodině. V méně organizovaných podobách může hra trvat jen několik minut; v organizovanější podobě ji děti vydržely hrát i celou hodinu. **Pomůckami** jsou hráčům především koše - standardní basketbalové, často však jen odpadkové nebo obdobné objekty. A pak *míče* - basketbalový nebo prakticky jakýkoliv, a také houba, ubrousky od svačiny zmačkané do koule či penály, gumy, žákovské knížky kusy oděvů, nebo jakékoliv kompaktní odpadky.

Průběh hry v méně organizované podobě může začínat třeba jen tím, že se některému z žáků nepodaří strefit se s odpadky do koše a jiný spolužák si toho všimne. Pokud se chopí příležitosti předvést svůj pokus o úspěšný koš první z žáků jej následuje, když na něj přijde řada - hra je rozehraná. Hra pak může po několika pokusech skončit. Nebo mohou hráči přibrat do hry další zájemce, nebo mohou začít s variováním vzdálenosti od koše či s házením obouruč nebo jen jednou rukou. Základním a postačujícím pravidlem je však více či méně spravedlivé střídání hráčů. V organizovanější podobě si hráči počítají počty úspěšných košů; třeba i tak, že si vedou evidenci u svých jmen na tabuli; hráči si pak mohou i předem určit, na kolik pokusů se hraje. Pozorovaný byl i případ, *Střelba na koš* ([5, bí-do, 95](#)), kdy soutěžilo postupně více dvojic, aby se pak utkali ti lepší. Nebo *Hod na koš* ([3, ve-po, 00](#)) kdy soutěžila dvě družstva po šesti hráčích a výsledky jim zapisoval rozhodčí. Jinou podobou vedení evidence o úspěšnosti jednotlivých hráčů je vyřazování hráčů ze hry při neúspěšném pokusu. Pořadí hráčů je v obou podobách hry s vedením evidence o úspěšnosti hráčů pevně stanovené předem; někdy třeba i pomocí soutěží v rychlosti, s níž se jednotliví hráči o pořadí přihlásí; a to třeba výkřiky v hráčském žargonu: *prga, druga* atd.

Pravidly určeným **cílem** hry je vyhrát závod v počtu košů.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Hruška* ([6, kr-ši, 97](#)), při níž dva či více hráčů začalo postupně házet na koš ze startovní čáry; při každém košisměl úspěšný hráč postoupit ke koši o vzdálenost danou čarami na parketách; vyhrál ten, kdo se dostal první ke koši; ten, kdo byl nejpomalejší, byl *hruška*. Cíl hry tedy zůstává shodný, jen způsob vedení evidence o úspěšnosti jednotlivých hráčů využívá jejího zobrazení do podoby odpovídající významu *závodu* v užším slova smyslu. V případě hry *Házení předmětů z okna* ([8, šp-ku, 99](#)) se dva a více hráčů postavilo co nejdále od oken a nějaký předmět, nejlépe zcizený spolužákům, se snažili prohodit škvírou v pootevřeném okně. Když byli neúspěšní, okno ještě více pootevřeli. Vítězem byl ten, kterému se podařilo předmět prohodit. Případně, pokud použili více předmětů a úspěšných hráčů bylo více, hodnotila se vzdálenost vyhozeného předmětu od stěny školy. Případně hráči zkoušeli prostřelit předmět škvírou v okně tak, že si jej nejdříve nadhodili, a pak odpálili cca 30 cm dlouhým dřívkem od okna. Bezprostřední cíl základní podoby této varianty hry je ovšem rovněž stejný; byť se konfigurace košebliží

úspěšnému *házení do terče*. Zprostředkovaně jde též o provokaci okradených spolužáků; obdobně jako v některých případech hry *Hod do koše* ([8, šp-ku, 99](#)).

Vzorec interakce se týká dvou a více hráčů; většinou spíše menších skupinek; a to jak kluků, tak holek; někdy jen kluků. Povaha interakce spočívá v závodu v umísťování svého míče do koše - a ten vlastně vystupuje jako výsostné území, brána k němu, objekt v kruhu hráčů. Efektivnost úsilí hráčů pak závisí na schopnosti hodit míčem tak, aby zasáhl nepohyblivý cíl; případně navíc urazil co nejdelší dráhu. Případně jde též o obratnost v zacházení s nástrojem, který vrh objektu zprostředkuje. Případně může též jít o závrať z transgrese mravních imperativů vůči okradeným spolužákům, zkombinují-li hru s jejich *lekáním*.

Motiv hry lze souhrnně označit za závod v umísťování svého míče do výsostného objektu v kruhu hráčů; a to v situaci, kdy úspěšnost hráčů je podmíněna mrštností v házení objektem na nepohyblivý cíl; případně též obratností v ovládnutí vrh objektu zprostředkujícího nástroje.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 14 případech; a to ve 2. - 9. ročníku. ([2, fe-ve, 98](#); [2, rů-to, 99](#); [3, ve-po, 00](#); [4, hr-ši, 98](#); [4, ře, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [6, kr-ši, 97](#) (2x); [7, kr, 96](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [8, šp-ku, 99](#) (2x); [8, bá-rů, 00](#); [9, pr-te, 95](#))

4.4 HÁZENÍ DO TERČE

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Baseball* ([8, šp-ku, 99](#)); *Blechy* ([3, kr-vo, 98](#)); *Bombardování* ([8, bá-rů, 00](#)); *Házení houbou 1* ([6, kl, 99](#)); *Házení křídou* ([7, po, 98](#)); *Házení křídou do terče* ([8, tá-to, 98](#)); *Kloboučku hop!* ([1, ho-st, 98](#)); *Křída* ([8, bá-rů, 00](#)); *Kulečník* ([8, le-na, 96](#)); *Kuličkovka* ([6, po-st, 99](#)); *Kuželky* ([4, ně-ši, 97](#); [4, rá-to, 00](#)); *Magnetovka* ([7, ch-sa, 97](#)); *Minigolf* ([8, ka-ma, 95](#)); *Obkreslená koruna* ([8, tá-to, 98](#)); *Panák a papírové koule* ([2, vi-ze, 97](#)); *Sestřelování skladatelů* ([8, bá-rů, 00](#)); *Střílení prakem na cíl* ([4, br-še, 98](#)) a *Zabodávání kružítko* ([6, he-ho, 97](#)).

Hřištěm hry je, podobně jako v *Hodu do koše*, prostor zaujímaný na jedné straně *terčem* a jeho bezprostředním okolím a na druhé straně hráči setrvávajícími ve hře. Hru hrají především ve třídě; někdy též na chodbě či v družině. **Čas** na hru si děti krom jednou pozorované družiny udělaly jen o přestávce; někdy trvání hry předem ohraničují: např. třemi či třiceti pokusy pro každého hráče; do konce přestávky; všechny přestávky do konce školního dne. **Pomůckami** jsou hráčům především *terče* - panák namalovaný na zdi nebo nakreslený křídou na tabuli, terč nakreslený na magnetické tabuli, na dveřích nebo vyznačený barevnou křídou na linoleu, ale třeba i něčí fotografie na nástěnce nebo jen samotná tabule či určená část zdi, případně otvory v pomůckách komerčních her. V některých variantách hry sloužily za terče kuželky, sada dřevěných, asi patnácticentimetrových, nebo zastoupené učebnicemi či víčkami od fixů. A pak *střely* - křída, papírové koule, magnety, houba, kružítko, tenisák, koule od sady kuželek, kuličky z modelíny, víčka od láhve, kroužky z propisovacích tužek, mince. Někdy používali též nástroje zprostředkující vrh objektu: praky se skobíčkami, pistole s plastovými kuličkami, asi 30 cm dlouhé dřívko od okna simulující pátku, lišty od nástěnných map či tužky simulující tága, tužka simulující hokejku, katapult a kloboučky nebo blechy ze známých stolních her.

Průběh hry v méně organizované podobě může začínat třeba i tím, že se hráči místo do spolužáků nebo odpadkového koše či umyvadla začnou střílet do nějakého objektu ve třídě, který má povahu terče. Nebo může začínat jen tím, že se do nějakého terče začne střílet jeden z žáků a další se přidají. Čení se buďto první zásah, nebo zásahy opakované. Podobně jako při *Hodu do koše* může hra po několika pokusech skončit, nebo mohou hráči začít hru komplikovat, např. s variováním vzdálenosti od terče. Nebo se hra může zvrtnout ve střílení se do spolužáků, v jejich provokování, resp. *lekání*. V organizovanější podobě, pozorované většinou, se hráči střelí do terče, který je rozčleněn jak sám o sobě, tak bodovou hodnotou jednotlivých částí; přičemž nemusí jít vždy jen o to, že nejvíce bodů je za zásah do středu koncentrických kruhů. Hráči si pak stanoví startovní čáru, pořadí, někdy třeba i počet hodů nebo limit úspěšnosti pro vyhlášení vítěze; případně podmínku kvalifikace do soutěže. Nemusí pak vyhrávat jen hráč, který za své zásahy nasbíral nejvíce bodů např. po třech či třiceti pokusech, nebo do konce přestávky, nebo za všechny přestávky v daném dni. V případě hry *Křída* ([8, bá-rů, 00](#)) vyhrával buďto hráč, který zásahy do panáka rozděleného na 11 částí s různou bodovou hodnotou první nasbíral 100 bodů; nebo první hráč, kterému se podařilo zasáhnout panáka do *genitálií* a pak do *hlavy* (za samotný zásah do genitálií získával hráč pokus navíc, který mohl, ale taky nemusel využít k hodu na hlavu). V případě hry *Sestřelování*

skladatelů (8, [bá-rů, 00](#)) byla za zásah každého z obrázku skladatelů na nástěnce určitá bodová hodnota; tedy kromě za *Myslívěčka*; ten, jako *ošklivý*, musel být zasažen nejdříve, jinak se počet bodů za každého jiného zasaženého skladatele hráči odečítal.

Pravidly určeným **cílem** hry je vyhrát závod v zasahování terče, většinou rozčleněného.

Pozorovaná byla **varianta** hry, ve které hráči vrhaný objekt na procleněný terč spíše kutáleli. V případě hry *Kuželky* (4, [rá-to, 00](#)) si hráči o přestávce nejdříve postavili sadu dřevěných dětských kuželek na lavici a pak se do nich strefovali přibalenou koulí; kdo shodil všechny kuželky najednou, směl házet ještě jednou.

Později začali experimentovat s vrhem na menší počet kuželek, případně jen na jednu. Později rozehráli hru i další hráči s víčky od fixů a kuličkami z modelíny. Cílem hry však nebylo vyhrát, hráči hru obratnosti rozehráli jako *společné cvičení*; nejdříve dokonce za úplatu majiteli sady kuželek, a to v podobě lentilek, arašídů, samolepek ze žvýkaček, zapůjčení videohry apod. V případě hry *Kuželky* (4, [ně-ši, 97](#)) hráči použili jako kuželky rozevřené učebnice, které pak sráželi tenisákem z vyznačeného stanoviště. Každá hráč měl tři pokusy a pak se mu sčítaly trestné body, za každou stojící kuželku jeden. Cíl hry je tedy opět vítězství v rozehrávaných závodech.

Pozorovaná byla též varianta hry, ve které vrh objektu zprostředkoval nějaký nástroj; někdy tradiční dětské zbraně, někdy náhražka sportovního náčiní nebo pomůcka ze stolní hry. V případě *Střílení prakem na cíl* (4, [br-še, 98](#)) praky nosili tak tři čtyři kluci, a pak je půjčovali ostatním; jako munice sloužily skobičky z kancelářských sponek. O přestávkách na nástěnce s fotkami všech žáků zvolili terč, a pak se střídali ve střílení z okraje koberce. Každý měl tři pokusy, vítězil nejúspěšnější. V případě hry *Kuličkovka* (6, [po-st, 99](#)) si hráči, kluci i holky, nejdříve nakreslili terč, a pak se do něj trefovali pistolí na plastové kuličky. Vítězil hráč s nejvyšším počtem nastřílených bodů; někdy hru rozehráli jako závod družstev kluků a holek; někdy zkoušeli střílet i při hodině, a pak po čemkoli a ve hře byla spíše *provokace autority* učitele. V případě hry *Baseball* (8, [šp-ku, 99](#)) se hráči, kluci i holky, o přestávce střídali na odpališti asi ve středu třídy s asi 30 cm dlouhým dřívkem od okna, které simulovalo pálku. Nahazovač jim přihrával papírovou kouli omotanou izolepou nebo zátku od láhve a hráči se snažili odpáleným objektem trefit zadní stěnu nad určenou linií. Za úspěšné zásahy si počítali body a nakonec vyhlásili *borce třídy*. V případě hry *Kloboučku hop!* (1, [ho-st, 98](#)) používali hráči k získávání bodů katapult a kloboučky ze známé stolní hry, kterými se snažili zasáhnout otvory v přibaleném stojánku; a terč se tak podobal spíše koši ze hry *Hod na koš*. Obdobně tomu bylo v případě hry *Blechy* (3, [kr-vo, 98](#)) si dva kluci a jedna holka rozebrali každý svou barvu sady blech, šest menších plastových koleček a jedno větší, blechy rozsypali na podlahu a doprostřed umístili krabičku, a pak závodili v tom, komu se podaří dříve nastřílet své blechy do krabičky - a to tak, že ke skoku blechy nutili tlakem velkého kolečka na okraj malého a v jednotlivých pokusech se střídali. V případě hry *Kulečník* (8, [le-na, 96](#)) hráči na stůl rozložili několik kříd, se kterými pak s pomocí lišty od nástěnné mapy v roli tága zkoušeli dosáhnout karambolu; pokud se to hráči nepodařilo, střídal je další. Nebo to samé rozehrávali hráči s pomocí tužek a kroužků z propisovacích tužek. Cílem hry však nebylo vyhrát, hráči hru obratnosti rozehráli jako *společné cvičení*. V případě hry *Obkreslená koruna* (8, [tá-to, 98](#)) si kluci nejdříve na listu papíru poblíž středu obkreslením mince vyznačili *základnu* a blíže ke svým okrajům obkreslili další mince, v počtu dle dohody, jako terče. Poté se začali střídat v tazích, při kterých se snažili úderem tužky dosáhnout toho, aby svou minci ze své základny dopravili na některý ze soupeřových terčů; situace se tak celkovou konfigurací blížila spíše hře *Válka* než stolní variantě *Hokeje*. V případě hry *Minigolf* (8, [ka-ma, 95](#)) zřejmě obdobně (ze zápisu studentek to není zcela jasné) spolužáci v lavici, bez ohledu na pohlaví, při hodině závodili v tom, komu se na umakartu lavice podaří *dát více jamek*. Ve všech případech tedy cíl zůstává stejný; tedy kromě hry *Kulečník* (8, [le-na, 96](#)), ve které danou hru obratnosti hráči rozehráli jako společné cvičení.

Vzorec interakce se týká dvou a více hráčů; většinou spíše menších skupinek; většinou jen kluků. Např. v pozorované osmé třídě údajně považovaly holky hru *Křída* za hru, která *je pod jejich úroveň*; v až cynickém vyjádření jedné z nich - „*Možná, kdyby byl ten paňák živý...*“ Povaha interakce téměř ve všech pozorovaných případech spočívá v závodě v zasahování terče, většinou rozčleněného, případně zmnoženého (*kuželek*) - a ten vlastně spíše než jako výsostné území v kruhu hráčů či brána k němu vystupuje více méně explicitně jako jejich symbolická oběť. Efektivnost úsilí hráčů pak závisí na schopnosti hodit *střelou* tak, aby zasáhla nepohyblivý cíl; případně též na ovládnutí nástroje, který vrh objektu zprostředkuje. Jen výjimečně je daná hra obratnosti rozehrávaná jako společné cvičení. V *lekání* spolužáků se hra nemusí jen zvrtnout; *lekání* může být začleněno do hry, jako v případě hry *Bombardování*, kterou si hráči občas zpestřili tím, že při házení do terče na dveřích třídy dostal body navíc hráč, který zasáhl vcházející, nic netušící dívku; za zásah takového chlapce žádné body nebyly.

Motiv hry lze souhrnně označit za házení objektem na nepohyblivý cíl, někdy explicitně symbolizující oběť či protivníka, většinou rozčleněný, případně zmnožený; případně zprostředkované nástrojem; rozehrávané

většinou jako závod; výjimečně jako společné cvičení. K rozehrávání fiktivních identifikací a příběhů se hráči dostali nejbližší při bonifikaci zásahu do genitálií a hlavynakresleného panáka (*Křída*); při *Sestřelování skladatelů* v učebně neoblíbené učitelky hudební výchovy; případně, když nakreslený panák představoval někoho ze spolužáků (*Házení křídou do terče*).

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 19 případech; a to ve 1. - 4. a 6. - 8. ročníku. ([1, ho-st, 98](#); [2, vi-ze, 97](#); [3, kr-vo, 98](#); [4, ně-ši, 97](#); [4, br-še, 98](#); [4, rá-to, 00](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kl, 99](#); [6, po-st, 99](#); [7, ch-sa, 97](#); [7, po, 98](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, le-na, 96](#); [8, tá-to, 98](#) (2x); [8, šp-ku, 99](#); [8, bá-rů, 00](#) (3x))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 57) zmiňuje hru pod názvem *Target-Shooting*; případně zmiňuje *target-firing* pomocí různých nástrojů - praky, luky a šípy, foukačky apod.; řadí ji mezi tzv. *Informal Games*.

4.5 VÁLKA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Hra na válku* ([4, ku-po, 96](#)), *Letecká bitva* ([3, ve-po, 00](#)); *Lodě* ([5, šm-fu, 99](#)); *Na svíčky* ([6, hy-je, 98](#)); *Na III. světovou válku* ([6, hy-je, 98](#)); *Tanky* ([7, da-hl, 98](#); [9, mi-pr, 98](#)) a *Válka* ([4, ně-ši, 97](#); [4, ře, 99](#)).

Hřištěm hry je bitevní pole nakreslené na listu papíru; nejlépe nelinkovaném; i většího formátu A4; v jednu pozorovanou variantě hry používaly děti dokonce formát A3. Bitevní pole je rozděleno v půli čarou či přeložením papíru. Pozorován byl i případ, kdy na bitevním poli byly též nakresleny *skály* (*S*), *jezera* (*J*) a *minová pole* (*MP*). Hru hrají děti většinou ve třídě na lavici nebo na jiné volné tvrdé podložce. Nezbytnými **pomůckami** jsou dětem papír a psací potřeby; někdy písátka stejné barvy, někdy dvou různých, někdy více barevných pastelky k vybarvování obrázků. **Čas** ke hře si děti mohou udělat jak o přestávkách, tak při hodinách výuky. Pozorován byl i případ, kdy si děti ze třídy spolu rády zahrály u někoho z nich doma. Někdy dávají děti přednost přestávkám, aby mohly dát plný průchod svým expresivním komentářům průběhu hry. Samotný čas hry je omezen jen počtem vojenských jednotek hráčů a péčí, kterou hráči věnují kreslení obrázků. Udačně pak hra může trvat 15 až 20 minut, nebo taky 2 až 3 hodiny. Někdy hra končí, když se hráči při záznamu střelby rozvášní a zničí papír a nebo přestanou respektovat pravidla střídání. Někdy ukončí hru konec přestávky, příchod učitelky.

Průběh hry začíná tím, že dva hráči (pozorován byl i případ dvou týmů) rozdělí papír na dvě poloviny a dohodnou se na tom, která komu patří, a také na tom, jaké druhy vojenských jednotek a jakých počtů budou používat. Poté kreslí do svých polovin bitevního pole obrázky svých vojenských jednotek. Např. domluvený počet *tanků* nebo *lodí*; nebo *10 pěšáků*, *7 baterií dělostřelectva*, *5 tanků*; nebo *15 pěšáků*, *2 helikoptéry*, *2 lodě*, *2 děla*, *3 potápěče*; objevit se mohou též *letadla*, *stíhačky* i *bombardéry*, *ponorky*, *základny pro vojáky*,... Načež si určí, dohodou či pomocí hry *Kámen, nůžky, papír*, kdo bude první na tahu. Hráči se pak střídají ve střelbě na vojenské jednotky protihráče. Střelbu provádí tak, že přiloží hrot písátka k okraji jedné ze svých vojenských jednotek. Písátko pak přidrží v kolmé poloze jen ukazovákem, a pak jej nakloněním a tlakem přinutí sklouznout po papíru požadovaným směrem; případně tužku drží, ale o zásah se pokouší prudkým čmárnutím. Někdy se hráči střídají po jednom výstřelu, někdy v jednom tahu provedou po jednom výstřelu z každé své bojeschopné vojenské jednotky. Pokud čára zobrazující střelbu protne obrys obrázku vojenské jednotky protihráče, je tato jednotka vyřazena z dalšího boje. Zásah vojenské jednotky protihráče většinou hráči ještě navíc zakreslují do jejího obrázku čmáranicí. Někdy je počet zásahů nutných ke zneškodnění vojenských jednotek odstupňován: např. pro *pěšáka* 1 zásah, pro *baterii dělostřelectva* 2 zásahy, pro *tank* 3 zásahy. Pravidla mohou pamatovat naopak i na to, že jedna střela zasáhne dvě jednotky za sebou; postižena je pak třeba jen první jednotka. Nebo mohou být pravidla střelby ještě komplikovanější: *Pěšáci střílí na všechno a musí se vyhýbat všemu - skalám, jezerům*,... *Helikoptéry mohou střílet na vše a nemusí se vyhýbat ničemu*. *Lodě střílí na vše a vyhýbají se jen skalám*. *Děla střílí na vše kromě helikoptér a vyhýbají se skalám*. *Potápěči střílejí na lodě, jednu loď potopí pěti zásahy*.

Pravidly určeným **cílem** hry je vyřadit z boje co nejvíce vojenských jednotek nepřítele. Toho je dosaženo ve chvíli, kdy jeden z hráčů zasáhl všechny vojenské jednotky nepřítele; nebo když se hráči domluví na tom, že pro velkou vzdálenost zbývajících bojeschopných jednotek již vlastně nemají možnost účinné střelby; nebo když se podřídí zásahu vyšší moci školního řádu či učitelky. Samozřejmě, že pokud hra nekončí likvidací

všech vojenských jednotek jednoho z hráčů, musí se vítěz spočítat.

Pozorována byla **varianta** hry, *Na svíčky* ([6, hy-je, 98](#)), kterou děti údajně naučila paní učitelka a kterou ve třídě hrají alternativně se hrou *Na III. světovou válku*. Dva hráči, většinou dívky, si nakreslily na papír na jednu stranu po osmi plamíncích a na druhou stranu po osmi kolečkách. Načež se začaly střídat v tazích, při kterých tužkou postavenou do některého ze svých koleček chtěly zasáhnout některý ze svých plamínek - a tak jej *zhasnout*. Jestliže se jim však *podařilo* zasáhnout místo svého plamínku plamínek protihráčky, počítal se jako zhasnutý protihráče. Vyhrávala ta, která měla všechny plamínky zhasnuté. Cíl hry tedy vlastně zůstává stejný; jen symbolický význam terče i trefování není militantní, nýbrž pacifistický.

V případě hry *Tanky* ([7, da-hl, 98](#)), v případě třídy, ve které hra pravidelně vyústila v to, že oba hráči zuřivě čmárali po papíře současně, už bez jakéhokoliv vrhání tužky, a to za napodobování zvuků střelby a výbuchů vlastním hlasem. Cíl hry pak již nespočívá v soutěži; při vyvrcholení hry hráči vlastně v kreslení napodobují vír bitevní vřavy.

Pozorována byla též varianta hry, *Letecká bitva* ([3, ve-po, 00](#)), ve které hráči naopak střelbu na vybrané vojenské jednotky protihráče prováděli pomocí házení kostkou. Hráči se střídali v tazích. V každém tahu směli hodit kostkou jen jednou. Večmárat do obrázku protihráče výbuch a plameny zásahu pak mohli teprve při tahu, při kterém v hodu kostkou konečně nasčítali dostatečný počet bodů, aby zvolená vojenská jednotka byla zničena - např. 10 bodů pro *helikoptéru*. Cíl hry sice zůstává na první pohled stejný, avšak hráči nyní fiktivní střelbu na protivníka rozehráli jako *hru náhody*, vlastně spíše jako variantu hry *Kolotoč štěstí*.

Vzorec interakce se týká dvou hráčů, výjimečně dvou týmů. Hru hrají kluci, výjimečně holky; někdy jí holky dokonce opovrhují. Povaha interakce hráčů spočívá v zápase o to, kdo svými střelami vyřadí z boje více vojenských jednotek protihráče - na první pohled. K volbě **strategií** mají však hráči vlastně jen minimální možnosti. V průběhu střelby mohou jen spoléhat na výběr co nejvhodnějšího písátka, obdobně jako ve hře *Dráha*, a pak už jen na optimální nasměrování pohybu. Nejlepší délka je v tomto případě vždy ta co nejdelší. Co se síly týče, platí ovšem to, že hrot se nesmí ani jen podvrtnout, aniž by zanechal lineární stopu, ani protrhnout papír. Především pak hráči nemají příležitost k obraně, ke kladení jakéhokoliv odporu, a to ani v průběhu rozmísťování svých jednotek. Na první pohled se hráčům sice nabízí taktizovat volbou velikosti obrázku vojenské jednotky; případně volbou umístění vůči různým druhům protihráčových jednotek nebo za překážky, když jsou odstupňovány jejich odolnost a palebné možnosti. Pravidla však vyžadují současné kreslení, a tak toto taktizování vlastně vylučují. Hráčům zbývá jen volba vzdálenosti svých jednotek od protihráče. Avšak to, co by v daném ohledu mohlo být výhodou při střelbě protivníka, se stejnou měrou stává nevýhodou při střelbě vlastní; a naopak. Někdy je dokonce rozmístění různých druhů vojenských jednotek upraveno pravidlem. Hráči tudíž soutěží jen v přesnosti útoku, resp. střelby, resp. vedení čáry písátkem. A tak soutěž není zápasem, nýbrž závodem; a to, na rozdíl od *Dráhy*, v házení objektem na terč- zmnožený, resp. rozčleněný. **Sporným momentem** bývá zmíněné taktizování při kreslení obrázků vojenských jednotek. Nebo může být předmětem sporu to, zda se hráč nesnažil vést písátko i chvilku poté, co jej podvrknul.

Motiv hry by šlo souhrnně označit za závod v zasahování terče, symbolického protivníka, a to rozčleněného; a to v situaci, kdy úspěšnost hráčů je podmíněna mrštností v házení objektem po papíře na nepohyblivý cíl. Rozhrávání fiktivních identifikací a příběhů s využitím podobnosti s válečnou bitvou inspiruje kreslení obrázků vojenských jednotek a důsledků zásahů při střelbě. Někdy kreslí hráči obrázky jen schematicky, někdy vykreslují detaily a nemálo času věnují komentářům a "ozvučení" kresleného; a zmíněn byl případ hráčů, kteří napodobováním víru bitevní vřavy v kreslení rozhrávali bitvu spíše ve fiktivní dimenzi. I případy, kdy děti hru hrály s odstupňováním odolnosti a palebných možností jednotlivých druhů vojenských jednotek a terénními překážkami, by se příznivcům *Wargaming* (při němž jde o co nejvěrnější simulaci válečných konfliktů)[[12](#)] či *Role Playing Games* (při němž jde o literární tvorbu a její dramatizaci)[[13](#)] nejspíše jevily nanejvýš jako dětinské pokusy. Případ hry *Na svíčky* dokumentuje, jak je volba toho, k čemu budou dané závody ve vrhu objektem připodobňovány, arbitrární.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 9 případech, a to ve 3. - 7. a 9. ročníku. V pozorované třídě 7. ročníku děti tvrdily, že hru znají *snad od školky*. ([3, ve-po, 00](#); [4, ku-po, 96](#); [4, ně-ši, 97](#); [4, ře, 99](#); [5, šm-fu, 99](#); [6, hy-je, 98](#) (2x); [7, da-hl, 98](#); [9, mi-pr, 98](#))

4.6 DRÁHA

V naší sbírce byla hra v její stolní variantě pozorovaná nejen jako *Dráha* (4, ře, 99; 5, bí-do, 95; 8, ka-ma, 95; 8, bá-rů, 00), ale též pod **názvem**: *Akta X* (7, ši-žá, 96); *Autíčka* (6, kr, 00); *Cesta* (6, he-ho, 97); *Cesta smrti* (6, hi-šm, 99); *Formulky* (3, má-za, 98); *Jízda s auty 2* (2, ml-kr, 99); *Papírová baba* (6, hy-je, 98); *Požární stříkačka* (6, kl, 99); *Tužkovaná* (9, va-hu, 99); *Tužkovka* (4, ně-ši, 97); *Závody* (6, po-st, 99) a *Závody s tužkou (versatilkou)* (7, he-hu, 99). Někdy se i v jedné třídě používá více názvů, např. *Dráha*, *Závody*, *Relí* (4, ře, 99). V nestolní variantě pak pod názvem: *Baseball s ukazovátkem* (4, ka-pý, 98); *Devastování koše* (8, do-ko-pu, 98); *Házení si s hopikemi* (2, fe-ve, 98) a *Vlaštovky* (2, da-kl, 98).

Hřištěm hry v její stolní variantě je závodní dráha nakreslená na listu papíru. Poslouží jakýkoliv dostupný; většinou však děti dávaly přednost většímu formátu. Dráha je vymezena startovní a cílovou čarou a dvěma klikacími se liniemi, *mantinely*, které je spojují. Komplikovaná je tudíž především množstvím zatáček. Může však být komplikovaná též nestejnou šíří. Např. u startu může být široká až 8 cm, v průběhu se zužovat až na 0,5 cm a v cílové rovině zas rozšiřovat na, většinou běžné, 3 cm. Často bývá dráha též komplikovaná různými překážkami. Např. zakreslené a písmeny *S* a *H* označené čtverečky symbolizují *sklo* a *hřebíky*; nebo mohou v cestě ležet *kamení* a *jámy*, *kameny* a *bažiny*, *ufoni* a *miny*. Hru hrají děti většinou ve třídě, většinou na lavici. Pokud *pod lavicí*, doslovně, tak na pevné podložce, např. na sešitě s tvrdými deskami. Pozorovány byly i při hře ve třídě na podlaze, na koberci, nebo na chodbě. Nezbytnými **pomůckami** jsou tedy dětem papír a psací potřeby. V jednou pozorované variantě hry však děti používaly též stopky a zrcadlo. **Čas** ke hře si děti mohou udělat jak při hodině výuky, tak o přestávce. Samotný čas hry je omezen délkou závodní dráhy a její komplikovaností; případně počtem hráčů. Trvání jednotlivé hry se tudíž může případ od případu velmi lišit. Někdy se hraje na dvě vítězné rozjízdky. Někdy zůstane hra nedohraná, když se hráči nedohodnou na hodnocení toho, jak si vedli, když byli na tahu. Při hodinách výuky bývá hra pro opakované padání tužky na lavici často přerušena učitelem. V *nestolní* variantě hry je hřiště vymezeno jen startem; za objekt sloužil koš na odpadky, vlaštovky, hopík či míček z papíru a ukazovátka simulující pátku; hru hrály děti ve třídě či na chodbě, a to o přestávce.

Průběh hry začíná dohodou dvou a více hráčů na tom, kdo nakreslí dráhu a jakou bude mít dráha podobu. Hraje-li se hra při hodině, jedná se zpravidla o dva hráče, spolužáky v lavici. O přestávce bylo pozorováno při jedné hře i šest hráčů. Poté si hráči určí pořadí, v jakém budou startovat; např. pomocí hry *Kámen, nůžky, papír*. Hráč, který začíná, přiloží na startovní čáru hrot tužky, obyčejné či propisovací, nebo fixu či pastelky, často vlastní barvy. Pisátko pak přidrží v kolmé poloze jen ukazovákem, a pak jej buď nakloněním a tlakem či cvrknutím přinutí sklouznout po papíru požadovaným směrem. Čára, která takto vznikla na papíru, vyznačuje úsek v daném tahu projeté dráhy, z jejíhož konce bude hráč stejným způsobem pokračovat, až bude zase na tahu. Další hráč či zbývající počet hráčů postupuje stejně. Většinou hráči již výchozí bod na startovní čáře, a pak každý další konečný/výchozí bod svého tahu označují; např. křížkem a tečkou, pokud hrají dva hráči a se stejnou barvou tužky. Pokud hráč *projede* mantinelem nebo některou z překážek, je handicapován. Znevýhodnění může spočívat jen v tom, že v dalším tahu vyjíždí z místa průsečíku své dráhy s překážkou, a nikoli z nejzazšího bodu právě vzniklé čáry. Nebo jeden tah *stojí*; případně na více tahů dle toho, protne-li např. *hlavu*, *nohu* či *ruku ufona*. Nebo se vrací na konec posledního tahu. Nebo se kombinuje znevýhodnění návratu k průsečíku s překážkou či ke konci posledního tahu a vynechání tahu. Nebo se musí vrátit až na startovní čáru. Pozorován však byl i případ, *Požární stříkačky*, kdy někdy hráč, jehož čára opouštěla dráhu, která svými zákrutami dětem prý připomínala požární stříkačku, dostával šanci táhnout znovu od posledního bodu.

Pravidlem určeným **cílem** hry je jako první projet cílovou čarou. Pozorován byl případ, že děti hru hrály ve dvojici opakovaně na dvě vítězné rozjízdky. Že by si však v jiných případech při větším počtu opakování hry vedli záznam o počtu vítězných rozjížděk, pozorováno nebylo.

Pozorována byla **varianta** hry, *Dráha* (5, bí-do, 95) a *Papírová baba* (6, hy-je, 98), při níž hráči střídavě vedli jen jednu čáru. Tahy prováděli standardním podvrkáváním pisátka. Konec čáry jednoho hráče sloužil jako výchozí bod tahu protihráče. Vítězil hráč, jehož tah přetnul cílovou čáru. Cíl hry zůstává rovněž shodný, na první pohled. Střídáním hráčů ve vedení jedné čáry, však vlastně nejde o závod, nýbrž o danou podobou zapisu či zakreslování hodů jednotlivých hráčů ztvárněné rozpočítadlo. Vítězí vlastně ten, na nějž poslední tah vyjde ve *hře náhody* a hráči soutěží ve štěstí - tedy ve variantě hry *Kolotoč štěstí*.

Pozorovaná byla též *nestolní* varianta hry, případně spíše připomínající nároky na obratnost sportovní disciplíny. V případě hry *Vlaštovky* (2, da-kl, 98) si skupina pěti chlapců nejdříve udělala papírové vlaštovky a pak závodili v tom, komu na chodbě doletí nejdále. V případě hry *Devastování koše* (8, do-ko-pu, 98) několik kluků o přestávce závodilo v tom, kdo dokopne dále odpadkový koš, ovšem aniž by jej převrhl. V případě hry *Házení si s hopikemi* (2, fe-ve, 98) závodili dva kluci o to, komu hopík odražený od země vyletí

výše. V případě hry *Baseball s ukazovátkem* ([4, ka-pý, 98](#)) se *pálkař* s ukazovátkem za katedrou snažil odpálit míček z papíru nadhazovaný *nadhazovačem* stojícím před katedrou; v rolích se hráči střídali dle dohody. Cílem hry, vrhnout objekt co nejdále, je tedy ve všech zmíněných případech srovnatelný s cílem stolní varianty hry.

Vzorec interakce ve stolní variantě hry se týká dvou a více hráčů, spíše však relativně menších počtů, nejvýše pěti až šesti, *pak už to není ono*; tedy nikoli celé třídy. Hru hrají kluci i holky, častěji však kluci, v některých třídách jen kluci. Povaha interakce hráčů spočívá v závodě; hráči soutěží v rychlosti, s níž překonají určenou dráhu - dosáhnou cíle, tj. výsostného území v kruhu hráčů. **Strategický význam** ve hře pak má jednak výběr co nejvhodnějšího písátka: hrot co nejvíce klouzavý; vhodnější jsou údajně ta těžší. Jednak to, jak se hráči ovládáním tlaku na hrot písátka daří najít cestu optimalizace jeho pohybu. Hrot se nesmí ani jen podvrtnout, aniž by zanechal lineární stopu, ani protrhnout papír. Optimální musí být směr jeho pohybu. Optimální není vždy ani co nejdelší přímka při průjezdu zatáčkami či vyhýbání se překážkám. Svým způsobem se jedná o závod v abstraktním psaní či kreslení. To, co je ze situace konkrétního, obsahem nadaného psaní či kreslení abstrahováno, je senzomotorická koordinace, koordinace po liniích ruka-ruka a oko-ruka. Přesněji, abstrahována je optimalizační povaha pracnosti této koordinace. Nakonec však musí písátko na papír zapsat svou dráhu samo, bez držení hráčem. Nakonec je čára evidencí o tom, jak se hráči podařilo písátkem zvláštním způsobem hodit. **Sporným momentem** bývá vzájemné uznávání toho, kde vlastně čára daného tahu končí, a to vzhledem k tomu, že stopa písátka se často ke konci jen postupně ztenčuje do vytracena. Nebo může být předmětem sporu to, zda čára protíná či neprotíná hranice mantinelů či překážek. Nebo může být předmětem sporu to, zda se hráč nesnažil vést písátko i chvilku poté, co jej podvrknu. Nestolní variantu hry hráli jen kluci, nejvýše tak v pěti hráčích. Soutěžili pak jen v délce vrhu; případně, při *Baseballu s ukazovátkem*, se věnovali jen *společnému cvičení*, a to spíše jen v ovládání nástroje zprostředkujícího vrh objektu.

Motiv hry ve stolní variantě by šlo souhrnně označit za závod na komplikované dráze k výsostnému území v kruhu hráčů; a to v situaci, kdy úspěšnost hráčů je podmíněna mrštností v házení objektem po papíře. Co se týče rozehrávání fiktivních identifikací a příběhů s využitím podobnosti závodů v pohybu hrotem písátka po papíře se závody v jízdě auty nebylo pozorováno nic než zmíněné názvy hry, dráhy, překážek a terminologie řeči o pohybu hrotu písátka. Případy *Požární stříkačky*, především však *Akt X* a *Cesty smrti* pak naznačují, jak je volba toho, k čemu budou dané závody připodobňovány, arbitrární. V nestolní variantě hry jde o vrh objektem do dálky, případně též o ovládání nástroje, který vrh objektu zprostředkuje; rozehraný jako závod nebo jako společné cvičení.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 20 případech, a to ve všech ročnících krom ročníku 1. ([2, da-kl, 98](#); [2, fe-ve, 98](#); [2, ml-kr, 99](#); [3, má-za, 98](#); [4, ně-ši, 97](#); [4, ka-pý, 98](#); [4, ře, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, hy-je, 98](#); [6, hi-šm, 99](#); [6, kl, 99](#); [6, po-st, 99](#); [6, kr, 00](#); [7, ši-žá, 96](#); [7, he-hu, 99](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [8, bá-rů, 00](#); [9, va-hu, 99](#))

Z historie hry

M. Zapletal jako jednu z *Her v klubovně*, přesněji jako jednu z *Her rozvíjejících intelektové dovednosti*, ještě přesněji *Her, při kterých hráči řeší různé problémy*, prezentuje podobnou hru - *Závody na čtverečkované autodráze* (1986, s. 149 - 150). V této hře však nejde o závod v házení objektem po papíře, v abstraktním psaní či kreslení, nýbrž o závod v proměřovaném běhu na dráze; když v jednotlivých tazích vedou čáru obdobně vytyčenou dráhou dle pravítka, a to o stanovenou vzdálenost v milimetrech či čtverečcích. Zapletal tak možná volně odkazuje i na hru známou jako *Racetrack* (nebo *Vector Formula*, *Vector Rally*, *Vector Race*, *Graph Racers*, *PolyRace*, *Paper and Pencil Racing* či *Graph Paper Race Game*). Ta se hraje na dráze nakreslené na čtverečkováném papíru, přičemž tahy střídajících se hráčů jsou určeny pravidly *základního bodu* a *osmi* či *čtyř sousedů*. Hráči čarou spojují průsečíky čtvercové sítě. V prvním tahu smí zvolit jen vzdálenost jednoho čtverečku, avšak v libovolném směru. Základní bod se nalézá v hypotetickém prodloužení předchozího tahu. *Sousední body* jsou pak nejbližší průsečíky ve všech, nebo jen v kolmých směrech. Volbou bodu tak hráč buďto pokračuje v jízdě stejným směrem a rychlostí, nebo mění směr, nebo zrychluje či zpomaluje, nebo provádí kombinaci předchozích dvou možností. Zvláštní pravidla pak upravují srážky se spoluhráči a s mantinely. Hra tak v grafické podobě simuluje setrvačnost skutečných závodních aut, resp. jejich *zrychlení*. Jedno kolo lze např. považovat za 1 sekundu a čtvereček za 10 metrů. Při pravidle čtyř sousedů je pak hráčům nabízené *zrychlení*, ve fyzikálním slova smyslu, až ±10 metrů za sekundu na druhou. A byť je původ hry údajně nejasný, prý se určitě hrála již v 60. letech minulého století. [[14](#)]

5. BĚH - S DOTYKEM NA TĚLO

5.1 HONIČKA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Běh* ([7, bí-pe, 00](#)); *Cvrnkání do nosu* ([2, da-kl, 98](#)); *Hellmans* ([2, rů-to, 99](#)); *Honěná* ([5, ji, 00](#)); *Honička* ([2, da-kl, 98](#)); *Honička na škole v přírodě* ([2, kr-su, 97](#)); *Hra na honěnou* ([5, ho-he, 99](#)); *Myšičko, myš* ([1, od-so, 97](#)); *Na honěnou* ([7, da-hl, 98](#)); *Na kočku a myš* ([2, fe-ve, 98](#)); *Na kopanou* ([2, rů-to, 99](#)); *Na zloděje* ([5, ji, 00](#)); *Nohovaná* ([1, ch-fr, 00](#)); *Plácaná* ([3, ho-kř, 97](#)); *Policajti I* ([5, šm-fu, 99](#)); *Policajti II* ([5, šm-fu, 99](#)); *Prolézačka* ([1, se-to, 96](#)); *Sundávání bot* ([1, ch-fr, 00](#)) a *Technicky píchnout* ([2, ml-kr, 99](#)).

Hřištěm hry je prostor zaujímaný hráči setrvávajícími ve hře; většinou ve třídě, ale též na chodbách školy či ubytovny na škole v přírodě nebo venku, prakticky kdekoli. **Čas** na hru si děti najdou o přestávce, v družině, prostě v době volna. Samotné trvání hry není pravidly omezené, a tak často hru přeruší až zvonění nebo vyčerpání hráčů.

Průběh hry - spočívající v zásadě jen v pronásledování honěných honícími, které je přítomné i v řadě jiných her - začíná většinou nějakou z podob *lekání*. Když někdo někomu sebere nějakou věc a začne prchat, může hra skončit dostižením honěného a tím, že honící získá ukradenou věc zpět. Může však skončit také tím, že to honící vzdá. Pokud je provokací ke hře to, že někdo do někoho šťouchne, kopne, podrazí mu nohu, cvrkně jej do nosu nebo se jej dotkne jen v symbolické rovině (jako ve hře *Na blbečka*), hrozí honěnému při jeho dostižení od honícího odvěta. Odvěta ovšem hrozí za provokaci i dostiženému zloději. At tak či tak, odvěta volá po výměně rolí a opakování hry; její gradací se pak hra může zvrtnout i ve *rvačku*. Většinou však hra negraduje ke svému limitu prostřednictvím *odvěty*, nýbrž prostřednictvím zmnožení hráčů. Provokatér ke hře může strhnout další hráče jako láková oběť k pronásledování, nemusí se také omezit na provokaci jen jedné oběti a nebo se může stát inspirující vzor pro další provokatéry. Například okradený může v průběhu pronásledování zloděje voláním - *Zloděj! Zloděj!* - přivolat pomoc sympatizujících spolužáků, takže honící vlastně vytvoří *smečku* - jako ve hře *Na zloděje* ([5, ji, 00](#)). V případě hry *Policajti I* ([5, šm-fu, 99](#)) začali kluci rozehrávat hru v kombinaci s fiktivními identitami a příběhem, když jeden o přestávce druhému nejdříve něco ukradl přece jen *okázale*, načež kamarádi okradeného po zjištění krádeže pátrali, kdo to byl, a pak *zloděje* honili po celé škole tak dlouho, než věc dostali zpět. V případě hry *Policajti II* ([5, šm-fu, 99](#)) dvojice zlodějů nejdříve něco ukradla a u sebe schovala, dvojice *policistů* je pak pronásledovala, avšak nesměla zloděje přímo chytit, jen jej *zpomalit* dotykem na břicho, nebo *zlikvidovat* dotykem na hlavu - teprve potom směla zloději ukradený předmět sebrat.

K orgiím honění kohokoliv kýmkoliv zas vedlo např. *Cvrnkání do nosu* ([2, da-kl, 98](#)), když si kluci podráždili nohy při hře *Honička* ([2, da-kl, 98](#)), nebo sahalí do rozkroku při hře *Technicky píchnout* ([2, ml-kr, 99](#)).

Poslední zmíněná podoba hry - která je sama částečně variantou jinak heterosexuálně orientované *Ošahávačky*; když kluci hrou exhibují před holkama; z jejichž pohledu *je to trapné a nechutné* - je i případem komplikace hry konkretizací honění s explicitním sexuálním obsahem. Obdobně tak byla *Hra na honěnou* ([5, ho-he, 99](#)) příležitostí, aby si kluk s holkou oplatili více či méně hrubé strčení - za přihlížení a povzbuzování publikem rozděleným dle pohlaví. *Plácaná* ([3, ho-kř, 97](#)) - někdy vyprovokovaná i dívkou, když na chlapce pokřikovala *Ty troubo!* - zas byla příležitostí k orgiím vzájemného plácání kluků a holek po zadku. Ve hře *Běh* ([7, bí-pe, 00](#)) si kluci a holky opláceli nejrůznější podoby tělesného dotyku. Ve hře *Honička na škole v přírodě* ([2, kr-su, 97](#)) provokovaly dívky chlapce na chodbě k *závodům* o dostižení některého z dívčích pokojů, když ten sloužil jako domeček ve hře *Baba* a když chlapec, který do dívčího pokoje v zápalu hry vběhl, musel v něm setrvat, než napočítal do dvaceti, a dívky tak měly možnost uniknout na chodbu a provokovat zas v blízkosti jiného dívčího pokoje.

Pravidly určený **cíl** hry je tedy jinak definován pro honícího - dosáhnout, jinak pro honěného - nebýt dostižen.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Prolézačka* ([1, se-to, 96](#)), ve které impuls k honění vzešel spíše z nabízející se dráhy, hráči ji překonávali po kolenou a teprve v průběhu hry se zjistilo, kdo je vlastně honící a kdo honěný. Děti si totiž na chodbě stavěly z papírových kartónů *hrad*, pod kterým vznikl volný prostor, který nakonec tvořil jakýsi kruhový tunel. Při prolézání tímto tunelem děti nakonec přišly na to, že když v

tunelu dva hráči zaujmou co nejvzdálenější pozice a začnou lézt současně ve stejném směru, rozehrají zápas v mrštnosti, při kterém se nakonec zjistí, kdo koho dožene a dotkne se jej, resp. kdo je vítěz. Cíl hry tedy zůstává stejný.

Častěji byly pozorované varianty hry, při které vlastní honičku hráči kombinovali s šikanováním. Např. *Hellmans* ([2, rů-to, 99](#)): *Hra většinou začíná tím, že Pét'a (drobný a mrštný) začne Ninu (tělesně nejvíce vyvinutá dívka ve třídě, trochu při těle; možná přitažlivá jako dívka, možná „přitažlivá“ tím, jak není dívčí) provokovat pokřikováním „Hellmans“ a pošťuchuje ji, dokud jej Nina nezačne honit. Chvilku se honí po třídě a když jej Nina dohoní, Pét'a zavolá na pomoc Honzíka, který jej osvobodí a Nina pak honí oba dva. V určitém bodě se role obrátí. Kluci chytí Ninu a drží ji tak, aby jim nemohla nic provést. V tu chvíli vstupují do hry Lída a Jája. Jen málokdy se k nim přidá ještě někdo jiný. Stejně jako předtím Honzík měl za úkol pomoci Pét'ovi, mají teď děvčata za úkol pomoci Nině, což se jim také povede. Vzhledem k subtilním postavičkám Jáji a Lídy, to lze považovat za ústupek ze strany kluků, protože „holky nemlátí“. Hra pokračuje dál v nekonečném řetězci. Buď začne Nina rovnou, jak ji pustí, strkat do Péti a honit jej znovu po třídě, nebo naopak po chvíli začne zase provokovat Pét'a a celý sled událostí se opakuje. Někdy se pak také stane, že Pét'u Jája a Lída chytanou a Nina jej slovy a pohyby provokuje, zatímco on se snaží na ní zaútočit alespoň kopanci.*

Při hře *Nohovaná* ([1, ch-fr, 00](#)) a *Sundávání bot* ([1, ch-fr, 00](#)) se kluci při vzájemném honění se po třídě s chyceným honěným začali držet a přetahovat, aby nakonec honěnému někdo sundal botu, rozvázal tkaničky, nebo dokonce svázel tkaničky různých bot. I v tomto případě se však chycený a nakonec svému osudu ponechaný honěný znovu zapojoval do hry za účelem odvety. Vrcholné pobavení pak skýtalo to, když se podařilo, aby kvůli zavázaným tkaničkám upadl.

Při hře *Myšičko, myš* ([1, od-so, 97](#)) se děti rozdělily na *Myšičku*, *Kocourku* a zbývající, které vytvořily kruh a chytily se za ruce. *Myšička* si stoupla do kruhu, který sloužil vůči *Kocourkovi* jako domeček. Ten jí lákal: *Myšičko, myš, pojď ke mně blíž!* Na což *Myšička* sice odpovídala: *Nepůjdu kocourku, nebo mě sníš.* Dala tím však vlastně pokyn kruhu hráčů, aby zvedl paže, a sama někde z kruhu vyběhla, aby se nechala honit *Kocourkem*. Pokud se jí podařilo zase úspěšně do kruhu vběhnout, hráči svésili paže, domeček před *Kocourkem* uzavřeli a *Kocourek* musel *Myšičku* znovu začít lákat ven. Pokud ji chytil, vybrali se noví hráči do rolí hlavních aktérů a hra se opakovala. Ve hře *Na kočku a myš* ([2, fe-ve, 98](#)) se však hráči v kruhu nepodíleli jen na celkové ritualizaci honičky, nýbrž měli svou vlastní agendu v šikanování *Kočky*. *Kočka* totiž směla vbíhat za *Myší* do kruhu, hráči vytvářející kruh jí však průchod dovnitř či ven ztěžovali tím, že paže třeba snížili tak, že je nemohla podběhnout, nebo ještě více, když je chtěla podlézt, nebo je zase zvedali, když je chtěla přebročit. Navíc ještě *Myš* povzbuzovali a radili jí kudy utíkat.

Ve všech zmíněných variantách však cíl hry u samotné honičky zůstává stejný a případná komplikace hry šikanováním mu žádný jiný smysl nepřidává.

Vzorec interakce v jednoduché podobě hry se týká dvou hráčů; někdy jen chlapců či jen dívek, někdy bez ohledu na pohlaví. Většinou však jde o více hráčů, někdy i celou třídu. V případě, že je hra komplikovaná explicitním sexuálním obsahem pak jde samozřejmě o interakci chlapců vůči dívkám. Povaha interakce spočívá v zápase v mrštnosti; někdy jakoby přecházejícím spíše v závod, je-li vyčleněn objekt zprostředkující soutěž hráčů v obratnosti v podobě území, které odděluje hráče od domečku, ve kterém honěný nachází azyl, alespoň pro honičího však zůstává cílem honěný. Pravděpodobné ovšem je, že buď honičí či honěný bude handicapován svou startovní pozicí vůči cíli; a samotná tato pozice se může stát předmětem taktizování, resp. „zápasu“. **Strategie** hráčů je v zásadě daná jejich rolemi. Oběti honění však mohou hrát více či méně riskantně v tom, nakolik se nakonec zdržují v blízkosti útočníků; honění si mohou s honičím zahrávat, nebo, na rozdíl od *Baby*, mohou usilovat o ukončení hry co do vzdálenosti neomezeným útekem, aniž by tím kazili hru.

Motiv hry lze charakterizovat jako zápas v mrštnosti; často jde též o závrať při jeho rozehrání jako orgie, nebo šikany - to v případě, že honěného štvě smečka, nebo že mu třetí nadřezují; někdy může být šikanováním honěného doplněn. Někdy může jít též o jejich konkretizaci s explicitním sexuálním obsahem. Rozhrávání fiktivních příběhů a identifikací se blížila hra *Policajti I* a *Policajti II* a ritualizovaná podoba hry, v níž hráči v roli *Myšičky* a *Kocourkakrom* svých jmen a předepsaného dialogu vlastně přehrávali též situaci *myši* vylézající ze své díry a prchající zpět před *kočkou*.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 19 případech, a to v 1. - 3. a v 5. a 7. ročníku. ([1, se-to, 96](#); [1, od-so, 97](#); [2, fe-ve, 98](#); [1, ch-fr, 00](#) (2x); [2, kr-su, 97](#); [2, da-kl, 98](#) (2x); [2, ml-kr, 99](#); [2, rů-to, 99](#) (2x); [3, ho-kř, 97](#); [5, ho-he, 99](#); [5, šm-fu, 99](#) (2x); [5, ji, 00](#) (2x); [7, da-hl, 98](#); [7, bí-pe, 00](#))

Z historie hry

Vedle 29 základních her, které Opieovi řadí mezi tzv. *Chasing Games*, se pro ně jednoduchá podoba naší *Honičky* vůbec nemohla kvalifikovat mezi hry. Navíc, *Chasing Games* stručně charakterizují jako: „Hry, v nichž se hráč snaží dotknout druhých, kteří běhají volně ve vymezeném prostoru.“ (1969, s. xvii) - a prostor v jednoduché podobě naší *Honičky* je teoreticky neomezený. Jako jednu ze zmíněných základních her však prezentují naši ritualizovanou podobu *Honičky* - *Cat and Mouse* (c. d. s. 114 - 115). Popsána byla prý již v roce 1832. Přičemž děti ve Velké Británii či v USA hrají verzi s šikanováním kočky, byť mladší děti někdy ve víru hry začnou šikanovat myš. Z Evropy, zvláště z Německa je jim známá i verze v níž má myš v kruhu svůj azyl a kočka láká myš ven předepsanou formulí. Hru *Cat and Mouse* zmiňuje rovněž Sutton-Smith (1972, s. 76) a rovněž ji řadí mezi tzv. *Chasing Games*.

5.2 BABA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *AIDS* (3, va-vi, 99); *AIDS a plíseň* (6, hi-šm, 99); *Anakonda* (4, ně-ši, 97); *Baba* (1, ch-fr, 00; 3, kr-vo, 98; 4, du-ko, 99; 5, šm-fu, 99; 6, pá-sm, 95; 8, do-ko-pu, 98); *Baba dotekem* (4, ka-pý, 98); *Baba kopaná* (4, ka-pý, 98); *Bažina* (3, šk-bl, 99); *Dlaždičky* (1, se-to, 96; 6, si-ku, 96); *Domečky u stromů* (2, vi-ze, 97); *Dřevěná bába* (2, vi-ze, 97); *Golem* (4, ně-ši, 97); *Hloupá kuchařka* (2, vi-ze, 97); *Holka* (4, ře, 99); *Honěná* (2, če-ši, 95; 2, rů-to, 99; 3, va-vi, 99; 4, ně-ši, 97; 5, kn-ře, 00; 5, ko, 00); *Honěná (Novák)* (6, kl, 99); *Honěná s domečkem* (1, pi-ze, 00); *Honěná v kruhu* (1, pi-ze, 00); *Honění po třídě* (7, kr, 96); *Honička* (2, no-pi, 00; 7, ši-žá, 96); *Honička - Na babu* (6, po-st, 99); *Hra na barvy* (2, kr-su, 97); *Hra na dřevo* (2, kr-su, 97); *Hra na nemoce* (7, ch-sa, 97); *Klíště* (4, hr-ši, 98); *Klouzavá honěná* (2, ká-sk, 00); *Lítací záchod* (2, vi-ze, 97); *Mumie - verze I* (5, no, 95); *Na babu* (4, ku-po, 96; 5, no, 95; 6, hy-je, 98; 6, hi-šm, 99; 7, da-hl, 98; 7, po, 98); *Na babu - Honička* (1, ho-st, 98); *Na babu s domečkem* (2, fe-ve, 98); *Na draka* (3, če-no, 95); *Na homouše* (3, má-za, 98); *Na honěnou* (1, od-so, 97; 2, eh, 96; 2, ká-sk, 00); *Na kačenky* (2, ká-sk, 00); *Na koně* (2, vi-ze, 97); *Na koničky* (2, ká-sk, 00); *Na lepidlo* (1, od-so, 97); *Na psy - honěná* (1, pl-ko, 00); *Na sekačku* (2, če-ši, 95); *Na úchyla* (5, ho-he, 99); *Na žížaly* (2, vi-ze, 97); *Nehraje, neexistuje* (3, šk-bl, 99); *Oheň se plíží* (1, ch-fr, 00); *Pan Čáp ztratil čepičku* (7, kr, 96); *Parkety* (4, br-še, 98); *Plácaná* (6, kr-ši, 97); *Pusinkování* (1, se-to, 96); *Slizák* (4, ně-ši, 97); *Stípaná honička* (2, eh, 96); *Tarantule* (3, má-za, 98); *Tichá honička* (6, pr-ve, 00); *Veselá honička* (5, bí-do, 95); *Virus (Kulhavikovina, Kuncovina, Petrovina)* (6, he-ho, 97); *Závěs* (2, da-kl, 98);

Hřištěm hry je prostor zaujímaný hráči setrvávajícími ve hře; na rozdíl od *Honičky* je však prostor vždy omezený - buďto explicitně (např. jen ve třídě, jen na kobercinebo jen na určité části chodby), nebo implicitním pravidlem, dle kterého by co do vzdálenosti neomezeným útekem od spoluhráčů honěný kazil hru. V základní podobě hry je jejím hřištěm nakonec vlastně *kruh* hráčů. Hru děti hrály ve třídě, na chodbě, v tělocvičně, na toaletách nebo venku před školou, na hřišti, v parku na vycházce s družinou. **Čas** na hru si děti našly rovněž především v době volna; hra však byla pozorovaná i ve frontě ve školní jídelně nebo (*Na babu* - 7, po, 98) při hodinách výuky (*AIDS* - 3, va-vi, 99; *Na babu* - 7, po, 98); její trvání je samozřejmě srovnatelné s *Honičkami* rozehrávanými skupinou jako orgie honění nebo jako honění ritualizované (vs. jednoduchá honička dvojice či štvance jednoho smečkou).

Průběh hry může začínat domluvou; tím, že někdo hru navrhne a většinou se i sám chopí role *Baby*; někdy se Babavolí rozpočítadlem nebo závodem v běhu k nějakému cíli; hráč může také mít Babu z minulé hry, např. z předchozí přestávky. Baba pak začne honit ostatní a když někoho dohoní, předá mu svou roli *plácnutím* a většinou též formulí: *Máš Babu! Baba! Máš ji!* - někdy povinnou. Nebo jen někdo někoho plácne a vykřikne - *Máš ji!* Pokud se postižený tímto nechá vtáhnout do hry, snaží se co nejrychleji Babyzbavit. Buďto pak sám obdobně vtahuje do hry další hráče, nebo se vrhá za spolužáky, kteří svým postojem signalizují, že o hře vědí a že do ní vstoupili. Většinou při hře platí, že „*Oplátky/oplatky se nepečou!*“ nebo „*Opla nepla!*“ - nelze tedy ihned vrátit Babuhráči, který se jí právě zbavil. Někdy jednotliví hráči k samostatnému vystoupení ze hry používají jednoduché - *Nehraju!* Někdy se k vystoupení ze hry používá formule: např. „*Piky, piky na hlavu, já/že na babu nehraju!*“ nebo „*Piky, piky na hlavu, už na babu nehraju. A kdo mi ji dá, do smrti ji má!*“ nebo „*Piky, piky do země, vyvolávám, nechte mě!*“ nebo „*Do smrti, po smrti, nepřijímám!*“ - případně provázená opakovaným plácáním na zmíněný objekt. Někdy tak smí vystoupit ze hry a hru tak vlastně ukončit i samotná Baba; ta však prý *nepiká* do sebe, ale do různých předmětů: lavice, skříň, penál - a tím jim svou Babu jakoby předává, a tak se od ní *očistuje*.

Někdy se místo plácnutí používá k předání Babypodoba doteku, která jakoby odváděla od vědomí jeho *znečišťující* funkce: plácnutí jen na hlavu; seknutí loktem; kopnutí; štipnutí do zadku (kterého se ale kluci v pozorované 2. třídě přece jen neúčastnili a ponechali je holkám, neb *je hloupý, pod jejich úroveň*). Někdy se zas používá taková podoba doteku, která jakoby k vědomí jeho znečišťující funkce přiváděla: dotyk oběma rukama s roztaženými prsty (koho se *Mumie* dotkne, musí sebou škubnout, pak zůstat stát v poloze, ve které *Mumii* dostal, zavřít oči a počítat do deseti, a pak teprve může někoho honit; protože - *dá jim volty, ona je elektrická mumie*); pevné objetí, jímž se *Klíště* *přisaje* na svou oběť; chycení za nohu (do které *Anakonda* *naklade svá vajíčka*); *pusinky* (které si v pozorované první třídě předávali chlapci s dívkami a dívky s dívkami, avšak nikdy chlapci s chlapci).

Někdy k vědomí znečišťující funkce doteku navádí používaná obdoba Baby: *Oheň*; *Drak* (vs. *Princezny*); *Golem*; *Anakonda*; *Tarantule*; *Klíště*; *Mumie*; *Slizák* (předávající roli pomyslným *slizem*, po jehož obdržení se chycený musí nejdříve chvíli pitvořit, než může usilovat o to, aby někoho dohnal a role se zbavil - [4, ně-ši, 97](#)); *Homouš*; *Úchyl* (povzbuzovaný honěnými: „*Úchyle, úchyle!*“ - [5, ho-he, 99](#)); *Holka* (hraná jen chlapci; komentované dívkami: „*Dyk to jsou blbci...*“ - [4, ře, 99](#)); *AIDS*, případně obměňovaný *Syfilisem*, *Morem*, *Neštovicemi*, *Kapavkou*, *Rakovinou*, *Plísni*, *Leprou* či jinými nemocemi (nakažená dívka či chlapec, který nestihne nemoc do zvonění předat, se pak může stát terčem posměchu ostatních hráčů - [6, hi-šm, 99](#); v jedné třídě byla hra hraná pouze dívkami tak, že se nejdříve jedna sama *nakazí* dotykem od chlapce, a pak už se nemoci zbavují dívky jen mezi sebou, a to s doprovodnými výrazy odporu grimasami a výkřiky *Fůj!* *Blééé!*; při hodině vše samozřejmě probíhá skrytě, tiše, bez pobíhání a ve zpomaleném tempu - [3, va-vi, 99](#)); *Virus* (pojmenovaný pak konkrétně dle třídních *šprtů* a *šplhounů*, od kterých se získává nechtěným dotekem s nimi samotnými nebo s jejich věcmi; předáván pak s komentářem „*Máš Kuncovinu!*“ nebo „*Fůj, Petrovina!*“ - [6, he-ho, 97](#)); *Novák* (chlapec se špatným prospěchem, přeražený do třídy z jiné školy, zprvu třídou neakceptovaný - [6, kl, 99](#)); *Spíchalčina/Fulínova/... nemoc* (nemoci pojmenovávané dle spolužáků; bez zjištěné explicitní souvislosti s nějakou podobou jejich odmítání - [7, ch-sa, 97](#)); případně jména učitelů ([7, po, 98](#)). Hra tak vlastně může být kombinovaná se hrou *Provokace autority* nebo *Na blabečka*.

Někdy je možné získat *imunitu* vůči znečišťujícímu Babyi bez pikání a vystoupení ze hry - a to pomocí *domečku*. Jeho ochranu požívají honění, kteří: si sednou na bobek; se dotýkají Babou určené barvy (a to na celou dobu jejího působení - např. *Hra na barvy* - [2, kr-su, 97](#); nebo opakovaně, vždy poté, co už nemá koho honit, neb honění si našli domečky - např. *Pan Čáp ztratil čepičku* - [7, kr, 96](#)); se dotknou něčeho dřevěného (stromu, lavičky, židle, lavice); vyskočí z parketové podlahy na koberec, lavici či židli; si sednou na lavici (avšak na jedné lavici smí být jen jeden honěný - [7, ši-ža, 96](#)); se dotknou označené části zídky u hřiště; se schovají za závěs; na chodbě si stoupnou do určeného výklenku nebo na určených několik dlaždic barvy odlišné od zbývajících podlahy; zaběhnou na toalety (před Babou opačného pohlaví); zaběhnou do kabinky na toaletách (tedy *Princezny*, které mezi kabinkami honí jedna z dívek jako *Drak* - [3, če-no, 95](#)); zaběhnou do skutečného domečku na školní zahradě; si stoupnou na dlaždice jiné barvy, než je ta určená k pohybu; vylezou na prolézačku, kde se volně pohybují, a Babumohou dostat od *Lepidla*, jen když se alespoň jednou nohou dotknou země ([1, od-so, 97](#)). Většinou je však čas pro pobyt v domečku omezen; *jen na chvíli* nebo napočítáním do deseti, do dvaceti, do třiceti. Někdy je pak určeno, jak daleko musí Baba od domečku stát, pokud chce čekat, až se hráč jeho ochrany bude muset vzdát.

Někdy je pravidly upraven způsob pohybu jak honěných, tak Baby. Potom buď způsobem, který vede k vyhocení rizika závratí ze ztráty koordinace pohybu: hráči se smíjí pohybovat jen v podřepu (*Na kačenky* - [2, ká-sk, 00](#)); hráči se zují do ponožek a honí se jakoby byli na kluzišti; běhat se smí jen po určené barvě dlaždic - přešlápnutí se pak může trestat Babou nebo vyloučením ze hry. Nebo způsobem, který připomíná způsob pohybu, který hráči mohli používat při známých dětských *úprcích od matky* (*darting away*) v ranném dětství: po čtyřech (ať už se koleno musí nebo nemusí dotýkat země; ve hře *Na psy - honěná* - [1, pl-ko, 00](#); *Na koníčky* - [2, ká-sk, 00](#)).

Pravidly určený cíl hry je tedy, obdobně k *Honičce*, jinak definován pro honící Babu - dosáhnout a Babupředat, jinak pro honěného - nebýt dostižen a Babunedostat. V celku hry, v její základní podobě, je pak tento cíl rozehraný do koloběhu ústřední role Baby.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Nehraje, neexistuje* ([3, šk-bl, 99](#)), ve které iniciátor hry došel k neoblíbenému chlapci, dotkl se jej či nějaké jeho věci, a pak se snažil si o někoho jiného otřít dlaň a pronést formuli *Nehraju, neexistuju!* Postižený se pak snažil předat znečištění dál. Pokud nebyl nikdo na blízku, předávali hráči znečištění nějaké věci - např. zdi, stromu; a to stále s pronášením zmíněné formule. Ta však prý neznamenal obdobu formule připomínající pravidlo - *Oplátky se nepečou!* Ani nebyla vyčleněna jen pro vystoupení ze hry; předáním znečištění nějaké věci; ostatně, ani to nebránilo, aby někdo vzápětí nerozehrál dotekem o tělo či věci neoblíbeného chlapce nové kolo hry. Spíše jakoby zmíněná formule zaklínala ke spoluúčasti na až šikanování neoblíbeného a tabuizovaného „hráče“, od nějž bylo třeba

znečištění na začátku hry získat. Přesto, že hráčům ve hře jakoby o honění ani nešlo, cíl hry zůstává stejný. V případě hry *Honěná v kruhu* ([1, pi-ze, 00](#)) si dvě dívky a jeden chlapec vyznačili pomoci pěti bačkor střed a obvod kruhu, v průměru asi 2 metry. Jednotlivá kola hry pak hráli ve dvojici. Honící si stoupl na asi metr od kruhu. Honěný si zatím stoupl na opačnou stranu kruhu. Honící odpočítal *Tři, dva, jedna, teď!* a začal honěného pronásledovat; přičemž běhat směli jen po obvodu kruhu, povoleno však měli střídání směrů. Když byl honěný dostižen, dostal plácnutím Babua v dalším kole se stával honícím pro jednoho ze zbyvajících dvou hráčů; oplatky tedy byly povolené, ale nikoli bezprostředně, v rámci téhož kola hry. Na první dojem soutěž dvojice a určení dráhy a startu navozují dojem, že jde o závod v běhu, resp. v mrštnosti. Dráha však nemá určený cíl a nejde ani o kdo doběhne dál, a tak soutěž zůstává zápasemv mrštnosti; a to s pomocí kruhové dráhy vyhoceným rizikem závratí ze ztráty koordinace pohybu. Cíl hry tedy zůstává stejný; byť předání Baby vystupuje jakoby bylo jen technickým prostředkem k volbě honícího do dalšího kola, jakoby téměř zcela zbavené své symbolické hodnoty znečištění.

V případě hry *Honěná* ([5, ko, 00](#)) někdy hráči údajně používali k předávání Baby také zásah mokrou houbou. Cíl hry se tak neměnil, neboť je shodný s příbuznou *Houbovanou*; k jejímuž hraní tak vlastně docházelo.

V případě hry *Tichá honička* ([6, pr-ve, 00](#)) hráči hráli standardní *Babu*, s katedrou jako domečkem. Při hře však hráči nejen nesměli vybíhat ze zavřených dveří třídy, ale v reakci na zákaz hry museli být absolutně potichu. Kdo pravidlo porušil a způsobil hluk, stával se automaticky Babou. Kombinace hry se hrou *Provokace autority* tedy nakonec probíhá spíše na půdě *Baby*.

V případě hry *Na koně* ([2, vi-ze, 97](#)) hráči vytvořili dvojice, v nichž jeden dělal koně a druhý jezdce. Jedna dvojice jako Baba pak honila ostatní. Pokud některou dostihla, muselo se jí ještě podařit shodit dostiženého jezdce ze sedla. Takto postižená dvojice se pak stávala Babou. Při samotném honění se tedy cíl hry nemění; díky kombinaci hry s danou podobou zahrávání si s integritou dvojjediného hráče, zvláště pak při požadovaném způsobu předání Baby, lze tedy hru chápat též jako variantu *Zápasů na koních*.

V případě hry *Dlaždičky* ([6, si-ku, 96](#)) se studentkám dokonce podařilo zdokumentovat, jak hra vznikla kombinací dvou původních her a současnou jejich větší či menší přeměnou. Původně hráli kluci i holky občas *Babu*. Holky samy si občas zahrávaly s fiktivní závratí z chůze, při které nejprve nesměly šlapat na spáry dlaždic, později nesměly přešlápnout dlaždice určené barvy, neboť by tak z *mostu spadly do propasti* nebo *bažiny*. Jednou, když takto hrály a kluci je zkusili vtáhnout do hry *Baba*, holky přistoupily na společnou hru až poté, co kluci přijali jejich pravidla pohybu po dlaždicích. Zároveň si však všichni stanovili, že každý hráč, který spadne z mostu, ať už v roli honěného či honícího, ztrácí jeden z *deseti životů*; a nakonec vypadává ze hry. Cíl hry samotné *Baby* nezměnil; byť v celku hry byla kombinovaná s variantou *Skákáním panáka*, rozehranou jako závod v žonglování s vlastním tělem.

V případě hry *Veselá honička* ([5, bí-do, 95](#)) hráč, který dostal Babu, musel při honění ostatních hráčů držet jednu ruku na tom místě, na které Babu dostal. Zároveň platilo, že pokud někdo dostal Babu podruhé, byl vyřazen ze hry; jakoby v logice toho, že honit druhé za současného držení rukou na dvou místech znečišťujícího dotyku může být již prakticky nemožné. Hra končila, když ve hře zbyla jen Babaa poslední honěný. Na jednu stranu lze tedy hru považovat za využívající gradaci vědomí znečišťující funkce doteku.

Na druhou stranu nakonec šlo o zjištění nejmrštnějších ve skupině a v celku hry byl rozehrán vyrazovací turnaj zápasův mrštnosti hráčů; při kterém právo/povinnost vyzyvatele dostával hráč „jednou nohou“ ze hry. V případě hry *Na žížaly* ([2, vi-ze, 97](#)) se honění hráči museli plazit pod lavicemi a *Kos* je směl *klovnout*, jen když *přečuhovali*. Zasažení hráči ze hry vypadávali a vyhrávala poslední *neklovnutá žížala*. Zápas v mrštnosti s Babou tedy hráči nakonec rozehráli jako závod honěných.

V případě hry *Hloupá kuchařka* ([2, vi-ze, 97](#)) na počátku hráči vyberou jednoho, který pak začal s odříkáváním dialogu: „*Hloupá kuchařka dala do polívky místo koření... (např. boty).*“ - nato se ostatní ptali - „*Jaké boty?*“ Z jejich středu pak muselo zaznít upřesnění: např. *Tenisky!* Hráč, který to vykřiknul první, se stával honícím. Ten, koho chytil, začínal s odříkáváním dialogu v dalším kole. Role Baby se tak nejen nepředávala, nýbrž bylo zaručeno to, že se předávat nebude. Role Baby se musela pro každé kolo vybojovat v závodě v postřehu. V následující honičce, resp. zápasu v mrštnosti, pak role Baby zaručovala výsadní roli honícího, útočícího, resp. šikanujícího.

Vzorec interakce se týká minimálně tří hráčů; nejlepší je údajně 8 - 10 pro *pořádný spád*; hru však může hrát i celá třída; byť pro někoho je při větších počtech hráčů hra nepřehledná, pro někoho nudná. Někdy hrají hru jen skupiny stejného pohlaví, většinou však hrají chlapci i dívky bez ohledu na pohlaví; za náznak konkretizace hry s explicitním sexuálním obsahem by šlo považovat pozorované pusinkování nebo domečkyna toaletách opačného pohlaví k právě honící Babě. Povaha interakce na první pohled spočívá v zápase v mrštnosti: honící se honěné snaží dostihnout, útočí na ně nejen s pomocí rychlosti v běhu, ale též taktizováním anticipací pohybu honěných či neočekávanými změnami honěného; honění mu v úspěchu brání bezprostředně vlastní rychlostí běhu, kličkováním i záludným naváděním do blízkosti k jiným hráčům.

Případně, zavedením domečkův podobě v prostoru pevně umístěných objektů, jakoby zápas přecházel v závod; téměř vždy je ovšem buď honící či honěný handicapován svou startovní pozicí vůči cíli a tato pozice je předmětem taktizování; a i zde zůstává pro honícího cílem honěný. Domečky však do hry určité zavádějí na hřišti vyčleněná území honěných a rozdělení času na čas bezpečí a troufalosti; byť s platností pro jednotlivé honěné a nekoordinované; tj. nikoli jako v *Honěné se dvěma domečky*.

Volba **strategie** je v zásadě daná rolí ve hře. Na jedné straně se pak bránícímu nabízí jistější strategie držet se co nejdále od útočníka, nebo rizikovější jeho provokování; *nabízením se*, pohybem v jeho blízkosti či slovně (např. *Tady jsem, chyt' si mě!*), nebo urážkami (např. *Kopřiva nemůže! Janeček kopeček, Janeček pupíček! Havlíček kolíček! nebo Uchyle, uchyle,...*). A obdobně se útočníkovi nabízí rizikovější zaměření na mrštnější protihráče, nebo jistější zaměření na ty méně mrštné. Na druhé straně a při bližším pohledu z titulu ústřední role honící honěné šikanuje. Konečně, pozorovaný byl případ, který dokumentuje, že ani zápas v mrštnosti, ani zmíněné strategické volby nemohou být ve hře podřízeny zcela principu soutěživosti. Když se stal Babou hráč *pomalý, neschopný či sociálně odpudivý, musel být vyměněn, nebo hra vyzněla do ztracena a aktéři se rozešli* ([1, pi-ze, 00](#)). V základní podobě hry tedy rozhodně nejde o to zjistit, kdo je ve skupině poražený nebo vítěz. A pokud děti přece jen přišly na to, jak do ní zavést explicitní porážku a vítězství, pak tomu bylo v podobě rituální oběti každé nové Baby; když se ve hře *Baba* ([3, kr-vo, 98](#)) všechny dívky na dostiženou hráčku vždy vrhly, za vydatného *lechtání* ji položily na lopatky, a pak se rozprchly s výkřikem - *Zvítězily jsme!* Takto „motivovaná“ Babase pak ujala své role a začala je honit. Nakonec sice v základní podobě hry lze „prohrát“, jako ten poslední, který zůstane znečištěn, když hra skončí. Otázkou však je, zda lze ve hře „vyhrát“ jako ten, kdo za celou hru nebyl ani jednou Baba. Případy mladších dětí, které se někdy samy vrhají vstříc Babě nebo třeba začnou taky pusinkovat - svědčí spíše o opaku. Cestou k plné účasti ve hře a k dobré hře jako celku je tedy v základní podobě hry to, že se honění taky „nechají“ dosáhnout.

Sporným momentem se stává, když hráč vyběhne z určeného prostoru (např. ze třídy na chodbu) nebo když setrvá v ochraně domečkupříliš dlouho; to pak může být potrestán Babounebo i vyloučením ze hry. Pokud hráč tvrdí, že se *jej Baba* nedotkla nebo dotkla, když už byl v domečku, hrozí spor i tím, že se rozhádá většina hráčů a hra skončí.

Motiv hry lze charakterizovat na úrovni jednotlivých střetů mezi honěným a honícím jako zápas v mrštnosti; a případně jako očistu honícího a znečištění honěného; a to rozehraný jako šikanování honěných z titulu ústřední role. Na úrovni hry jako celku pak může nakonec jít přece jen o určení vítěze a poraženého, nebo turnaj zápasů v mrštnosti a nebo i závod honěných. Většinou však jde v celku hry o kolování ústřední role šikanujícího, tedy o rituální očistu kruhu hráčů - ať už je dotyk na tělo druhého rozehrávaný ve fiktivních identifikacích a přibězích či nikoli. Případně, má-li hra pořádný spád, s příslušnou vřavou pištění, ječení, výskání a pokřiků, jde spíše o závrať ze ztráty koordinace tělesného pohybu, než z transgrese mravních imperativů - spjaté se šikanováním a znečišťováním druhých. Někdy může jít též o konkretizaci s explicitním sexuálním obsahem. Intenzivnějším rozehráváním fiktivních příběhů a identifikací nahrává pravidly určená identifikace honícího, která je alternativní k Babě (Mumie; Slizák; Tarantule pohybující se po čtyřech na koberci plném potenciálních obětí; Golem strašidelně řvoucí *Huá, huá, huá..*), nebo podoba pohybu alternativní k pravidly nespoutanému běhu (např. jako psi, jako koníci).

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 73 případech, a to v 1. - 8. ročníku. ([1, se-to, 96](#) (2x); [1, od-so, 97](#) (2x); [1, ho-st, 98](#); [1, ch-fr, 00](#) (2x); [1, pi-ze, 00](#) (2x); [1, pl-ko, 00](#); [2, če-ši, 95](#) (2x); [2, eh, 96](#) (2x); [2, kr-su, 97](#) (2x); [2, vi-ze, 97](#) (6x); [2, da-kl, 98](#); [2, fe-ve, 98](#); [2, rů-to, 99](#); [2, ká-sk, 00](#) (4x); [2, no-pi, 00](#); [3, če-no, 95](#); [3, kr-vo, 98](#); [3, má-za, 98](#) (2x); [3, šk-bl, 99](#) (2x); [3, va-vi, 99](#) (2x); [4, ku-po, 96](#); [4, ně-ši, 97](#) (4x); [4, br-še, 98](#); [4, hr-ši, 98](#); [4, ka-pý, 98](#) (2x); [4, du-ko, 99](#); [4, ře, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [5, no, 95](#) (2x); [5, ho-he, 99](#); [5, šm-fu, 99](#); [5, kn-ře, 00](#); [5, ko, 00](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, si-ku, 96](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hy-je, 98](#); [6, hi-šm, 99](#) (2x); [6, kl, 99](#); [6, po-st, 99](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, kr, 96](#) (2x); [7, ši-žá, 96](#); [7, ch-sa, 97](#); [7, da-hl, 98](#); [7, po, 98](#); [8, do-ko-pu, 98](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 62 - 68) prezentují *Babu* pod názvem *Touch* jako první z 29 základních her, které řadí mezi tzv. *Chasing Games*. Některé z námi prezentovaných podob *Baby* pak prezentují v rámci honiček s určeným způsobem pohybu či v obtížném terénu, nebo jako samostatné základní hry spadající do dílčích kategorií *Chasing Games*: *dotek zprostředkován náhradou za ruku*; *dotek má škodlivý účinek*; *imunita vůči doteku*. U samotné hry *Touch* jinak pravidelný exkurz do historie hry supluje přehled jmen používaných ve Velké Británii (namátkou z několika desítek jmen - *Catch, Chase, He, It, Picka, Tag, Tick, Tig, Tip*). Nejstarší

Opiiovými (1969, s. 101) zmiňovanou podobou *Chasing Games* pak je zřejmě *Ostrakinda*; hraná ve starověkém Řecku; údajně zmiňovaná I. Polluxem i Platónem. Jako několik základních her, spadajících mezi tzv. *Chasing Games*, zmiňuje či prezentuje námi popsané podoby *Baby* i Sutton-Smith (1972, s. 75 - 98).

5.3 PSÍ HONIČKA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Čáp ztratil čepičku* ([1, ch-fr, 00](#)); *Červení a černí* ([4, br-še, 98](#)); *Na bacila = Na mimi* ([2, rů-to, 99](#)); *Pavouci* ([3, va-vi, 99](#)); *Pějme píseň dokola* ([1, pi-ze, 00](#)); *Psí honička* ([2, vi-ze, 97](#)); *Skřeti, čarodějnice a obři* ([2, da-kl, 98](#)); *Vláček mrzáků* ([9, va-hu, 99](#)) a *Zombie alias mozkožrout* ([4, hr-ši, 98](#)).

Čas a hřiště hry jsou podobné jako u *Baby*; jen s tím, že nebyla pozorovaná při výuce; a možná s tím, že kruh hráčů zřetelněji vystupuje jako hřiště hry.

Průběh hry se od *Baby* liší v jediném, avšak podstatném bodě - úspěšný honící sice také Babupředává neúspěšnému honěnému, sám se jí ale nezbavuje.

V případě hry *Čáp ztratil čepičku* ([1, ch-fr, 00](#)) vybraný hráč pomocí formule „*Čáp ztratil čepičku, měla barvu barvičku...*“ určoval barvu poskytující honěným imunitu. Když byl někdo z honěných dostižen dříve, než se dotkl určené barvy, připojil se k honícím jako ten, který v dalším kole určuje barvu. Honící se při stíhání honěných drželi za ruce. Tím na jednu stranu vytvářeli síť schopnou vykrývat stále větší a větší prostor, kterým honění nemohli unikat. Na druhou stranu tím ale vznikala řetěz, který jednotlivé honící tu strhával k rychlejšímu pohybu, tu zdržoval - jakoby nadaný vlastní nadindividuální vůlí. Honící pak museli řešit i to, že jejich síť měla sklon se *trhat* nebo *zamotávat*; podobně ke hře *Vláček*. Poslední honěný se stával vítězem.

V případě hry *Na bacila = Na mimi* ([2, rů-to, 99](#)) se hráči směli pohybovat jen po koberci a honící navíc jen po čtyřech. Koho se *Bacil* (označení používané chlapci; dívky používaly označení *Mimi*) dotkl, stával se rovněž *Bacilem* a vydal se za vlastní obětí. Hra končila, když se ze všech stali *Bacily*.

V případě hry *Pavouci* ([3, va-vi, 99](#)), údajně reagující na to, že několik dětí vidělo stejnojmenný horor, se musel *Pavouk* ve třídě pohybovat po čtyřech a honění poskoky snožmo, neboť se jim kolem nohou *omotala pavučina*. Když někoho *Pavouk kousnul*, sevřením rukou, stával se postižený rovněž *Pavoukem*. Hra končila, když se všichni stali *Pavouky*.

V případě hry *Zombie alias mozkožrout* ([4, hr-ši, 98](#)) vybraný kluk v roli *Zombie* honil ostatní kluky po škole. Když někoho dostihl, chytil jej rukama za hlavu a asi 10 vteřin mu *vysával mozek*; přičemž postižený názorně a hlasitě vyjadřoval prožívané *utrpení*. Postižený se stával dalším z mnohých se *Zombíků*, kteří honili *normální lidi*. Hra končila, když se všichni stanou *Zombie*.

V případě hry *Psí honička* ([2, vi-ze, 97](#)) začínala hra dokonce se třemi *Psy*, kteří honili ostatní v roli *štvané* zvěře. Když se některému *Psupodařilo* dostižené *Zvířechy* a *kousnout*, stávalo se rovněž *Psem*. Poslední nedostižené *Zvířese* stává vítězem.

Pravidly určeným **cílem** hry je tedy vždy, na rozdíl od *Baby*, uhnat honěné do posledního.

Pozorovaná byla i **varianta** hry, ve které se hráči na jejím počátku rozdělili do dvou stejně početných družstev. V případě hry *Skřeti, čarodějnice a obři* ([2, da-kl, 98](#)) se hráči v družstvu nejdříve tajně dohodli, kterou z rolí si jejich družstvo vybere: *Obři honí Čarodějnice*, *Čarodějnice honí Skřety*, *Skřeti honí Obry*. Někdo pak odpočítal *Tři, dva, jedna, teď!* - načež si hráči gestikulací začali předvádět, kým jsou: *Obři* začali zvedat ruce a ukazovat, jak jsou velcí; *Čarodějnice* ukazovaly své pařáty; *Skřeti* hladili pomyslný plnovous. Podle zmíněného pravidla se pak začali honit. Chycený hráč se stával členem družstva honících; nebo platilo pravidlo, že chycený ze hry vypadal - pak se hra blížila variantě *Mrazíka*. V případě hry *Červení a černí* ([4, br-še, 98](#)) byl ke hře nutný ještě vypravěč, učitelka či jedno z dětí, který vyprávěl třeba pohádku *O Červené karkulce* - podstatné bylo, aby ve vyprávění střídavě zaznívala slova *červená* či *černá*. Ta byla signálem toho, že v tu chvíli honí družstvo dané barvy. Hráči z opačného družstva pak měli možnost imunity domečku - v tělocvičně opačné zdi; na hřišti čáry na jeho opačných stranách. Dostižený hráč se stával členem družstva honících. Cíl hry tedy zůstává stejný; byť byla hra ve svém celku rozehrávaná jako zápas družstev; a třeba i se zavedením střídání toho, které družstvo je v defenzivě a které v ofenzivě. Navíc však byl v některých podobách této varianty ve hře zápas v mrštnosti rozehraný jako zápas, ve kterém šlo nejen dezintegraci kruhu druhých, ale též o jejich integraci do vlastních řad. Uhonit šikanované honěné zde nabízí jako cesta ke zjištění, které z družstev je vítěz díky tomu, že se mu to podařilo.

Pozorovaná byla též varianta hry, ve které běh s dotykem na tělo nebyl rozehrávaný jako soutěž. V případě hry *Pějme píseň dokola* ([1, pi-ze, 00](#)), si dívky stoupily kolem vybrané hráčky, řekněme *Baby*, do kruhu, chytly se za ruce a zvedly paže. Všechny poté začaly zpívat *Pějme píseň dokola*, přičemž *Baba* začala

libovolně probíhat ven z kruhu a zpět. Při posledních slabikách písně se někoho z kruhu dotkla. Označená se uvolnila z řetězu spoluhráček stojících v kruhu a chytila se Babou pase. Všechny začaly opět zpívat a postup se opakoval. Kruhem tak probíhal stále delší a delší řetěz hráček vedený Babou. Poslední kolo hry pak vypadalo tak, že řetěz hráček obíhal kolem poslední, která z původního kruhu zbyla. Nakonec se jí však Babadotkla také, a tím hra skončila. Cíl hry, tedy celé, je zde podobný, svou celkovou strukturou: přeměnit pasivní (defenzivní) hráče v aktivní (ofenzivní) do posledního. Běh s dotykem na tělo druhého zde však vystupuje jako prostředek spolupráce, vlastně tance, nikoli jako soutěž, zápas v mrštnosti. Mrštnost hráček je dále mobilizována ke spolupráci, aby udržely integritu řetězu aktivních hráček; podobně ke hře *Vláček*. Navíc, výsledný řetěz hráčů, vzniklý z kruhu hráčů stejně vzdálených vůči hráči v ústředním postavení, je orientovaný a vzdáleností od vůdce hierarchicky strukturovaný. Obdobně tomu bylo v případě hry *Vláček mrzáků* (9, va-hu, 99), jen s tím, že v rovině fiktivní bylo šíření aktivní (ofenzivní) role nakonec rozehrané jako *postižení*. Hráči se volně pohybovali po třídě nebo sedli v lavicích; jeden hráč byl vybrán za *Lokomotivu*; ten svým dotykem ruky na některou část těla libovolnému hráči způsobil *zranění*; Zraněný se musel připojit za Lokomotivu, držet se rukou za poraněné místo a nechat se takto *transportovat do nemocnice*; Lokomotiva však nejela do nemocnice, ale zraňovala další a další hráče, kteří tak postupně vytvářeli stále se prodlužující *vláček mrzáků*; odvážná Lokomotiva údajně navíc místa doteku volila i s ohledem na pohlaví hráčů.

Vzorec interakce je podobný s *Babou* co se týče počtu a pohlaví hráčů i co se týče její povahy či strategie. Odlišující je strategicky významná implicitní či pravidly určená povinnost spolupráce honících, kteří honěné šikanují nejen z pozice role, ale i počtu, honí-li jako *smečka*. Někdy se před posledním honěným může nakonec vzniklá smečka ustrnout a v nostalgickém uznání svého původu jej vyhlásit vítězem. Celek hry se tak stane závodem honěných. Tedy v základní podobě hry, když je hra obratnosti rozehrávaná jako zápas. Hra obratnosti v běhu s dotykem na tělo se šířením ústřední role však může být rozehrávaná i jako spolupráce.

Motiv hry lze charakterizovat obdobně k *Babě* zápasem v mrštnosti mezi jednotlivci, případně mezi jednotlivcem a skupinou; a to rozehraný jako šikanování honěných z titulu role a počtu; a dále závratí spíše jen mravní, než tělesnou. Ve skupině honících může jít též o spolupráci při udržování integrity zřetězení jejich kruhu. Na úrovni hry jako celku však ve hře nejde o očištný rituál, nýbrž o rituální přeměnu kruhu defenzivních hráčů v ofenzivní, honěných v honící smečku. Nebo může jít nakonec přece jen o určení vítěze, a to v závodě v mrštnosti honěných nebo v zápase družstev o desintegraci druhých a jejich integraci do vlastních řad. Případně jde o spolupráci již při integraci kruhu hráčů v jejich zřetězení, a pak při jeho udržení v pohybu - vlastně o tanec. Obdobně k *Babě* rozehrávání fiktivních příběhů a identifikací nahrává pravidly určená identifikace honícího, která je alternativní k *Babě* (Bacil/Mimi, Čarodějnice, Obr, Skřet, Pavouk, Pes, Zombie). Případně jde též o konkretizaci hry s explicitním sexuálním obsahem (*Vláček mrzáků*).

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 9 případech, a to v 1. - 4. a 9. ročníku. (1, ch-fr, 00; 1, pi-ze, 00; 2, vi-ze, 97; 2, da-kl, 98; 2, rů-to, 99; 3, va-vi, 99; 4, br-še, 98; 4, hr-ši, 98; 9, va-hu, 99)

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 89 - 94) prezentují hru pod názvem *Help Chase*; nebo *Chain He*, sdružují-li se honící do řetězu; obě řadí mezi tzv. *Chasing Games*. Hra byla snad zmiňována již koncem 17. století; spolehlivě je prý doložena z počátku 19. století. Sutton-Smith (1972, s. 84) prezentuje hru pod názvem *Chain Tag*; řadí ji mezi tzv. *Chasing Games*.

5.4 KRVAVÉ KOLENO

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod názvem *Na Krvavý koleno* (1, pl-ko, 00), *Krvavé koleno* (1, od-so, 97; 2, kr-su, 97; 7, kr, 96) a *Krvavý koleno* (2, vi-ze, 97).

Hřištěm hry je prostor zaujímaný hráči setrvávajícími ve hře; se zvláště vyčleněným místem - *komorou*, ve které sídlí *Krvavé koleno*; vlastně jím však je kruh hráčů v roli *Děti*. Hru hrály děti ve třídě nebo venku. **Čas** na hru si děti našly o velké přestávce, spíše však v družině; aby proběhly všechny fáze hry.

Průběh hry se člení na čtyři fáze. V první, přípravné, si hráči zvolí, kdo bude hrát Krvavé koleno a kdo *Matku* (případně též *Otce*, který však jen dělal vše spolu s *Matkou*); a to dohodou nebo třeba rozpočítadlem (např. *Plave mýdlo po Vltavě* nebo *Čert vyletěl z elektriky*). Ostatní hráči jsou Děti. Krvavé koleno si stoupne do místa, jemuž je přisouzena role komory. Někde nedaleko si stoupne *Matka* (případně se usadí a předstírá nějakou činnost - pletení, čtení).

Ve druhé fázi hry Děti příběhnou k *Matce* začnou s ní vést předepsaný dialog.

Děti: *Mámo, my máme hlad!*

Matka: Tak si jděte pro něco do komory. (Případně: Jděte do komory a tam se najezte!)

Děti jdou ke Krvavému kolenu a jako otvírají dveře. Krvavé koleno na ně vybafne. Děti s vrískotem běží zpět k *matce*.

Děti: *Mámo, v komoře straší!* *Matka* mávne rukou.

Matka: To budou jenom tátovy podvlíkačky.

Děti se vrací ke Krvavému kolenu. To na ně opět vybafne a ony běží k *matce*.

Děti: *Mámo, v komoře opravdu straší!*

Matka: To budou jenom dědečkovy spodky. (Případně může jít o dědečkovy trenky, babiččinu podprsenku, babiččinu spodničku, strejdovy trenýrky.)

Děti jdou potřetí ke Krvavému kolenu, které na ně vybafne. Děti ječí a běží k *matce*.

Děti: *Mámo, tam někdo je! My máme strach. (Případně: Mami, v komoře fakt straší!)*

Matka: Tak já se tam jdu podívat sama.

Matka se zvedne a jde se sama do komory podívat. (Případně i s Děti.) Tam na ni vybafne Krvavé koleno.

Matka však neuteče, nýbrž je začne zpovídat.

Matka: Kdo jsi?

Krvavé koleno: *Jsem Krvavé koleno.*

Matka: Co tu děláš?

Krvavé koleno: *Bydlím.*

Matka: Co jíš?

Krvavé koleno: *Lidské maso.*

Matka: Co piješ?

Krvavé koleno: *Lidskou krev.*

Matka: Kde spíš?

Krvavé koleno: *Na lidských kostech.*

Matka: Cím se přikrýváš?

Krvavé koleno: *Lidskou kůží.*

Matka: Co máš pod hlavou?

Krvavé koleno: *Lidský mozek.*

Matka: Co chceš?

Krvavé koleno: *Děti.*

Matka: V kolik si pro ně přijdeš?

Pro odpověď *matka* přistoupí ke Krvavému kolenu, aby jí pošeptalo hodinu do ucha.

(Pozorovaný byl případ od jídla se odklánějící varianty, kdy *Rodiče* posílaly Děti do komory jednotlivě, aby se podívaly, jestli tam *visí prádlo*; a to ne vždy přesně třikrát. Pozorovaný byl naopak případ, kdy Děti měly *hlad a žízeň* a *Matka* je po jednom posílala do *ledničky*; ve které *bydlelo* Krvavé koleno.)

Ve třetí fázi *Matka* shromáždí Děti do kruhu, všichni se chytí za ruce a začnou chodit dokola. Přitom společně odříkávají: *První hodina odbila, lampa ještě svítila, druhá hodina odbila, lampa ještě svítila, třetí...* Když dojdou k určené hodině a mají vyslovit, že *lampa ještě svítila*, *Matkahlasitěji* než ostatní vykřikne - *lampa zhasla!*

Tím hra přechází do čtvrté, závěrečné fáze. Děti se rozprchnou a utíkají před Krvavým kolennem, které je v tu chvíli začne honit. Koho Krvavé koleno chytí, stává se jím v další hře; a z Krvavého kolene se v další hře stane *Matka*. Pozorovaný byl i případ ([1, od-so, 97](#)), kdy Krvavé koleno chycené Děti odvádělo do komory a honička trvala, dokud je všechny nepochytalo.

Pravidly určený cíl hry pro samotnou honičku je stejný jako u *Baby*; případně podobný *Mrazíkovi*, kdyby v něm honění také neměli možnost být osvobozeni ze zajetí spoluprací dosud nezmrazených hráčů. Honička, zvláště s její mravní závratí, je v celku hry organickou součástí předepsaného scénáře. Cílem celé hry je pak jeho přehrávání.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Na krvavý koleno* ([1, pl-ko, 00](#)), ve které byla *Matka* zbavena kolaborace s Krvavým kolennem ve scénáři fiktivního příběhu; když před Děti spolu tají, kdy *Matka* na jeho pokyn zhasne. A to díky tomu, že do hry byla zavedena ještě jedna role *Baby* a ještě jedna honička. Nejdříve si

tedy hráči zvolili Matku a jednu hráčku, řekněme - budoucí Babu. Potom se Děti s Matkou pustily do epizody s kruhem a formulí *První hodina odbila...* Po třetí hodině začala Baba s honěním a ten, koho chytla, se teprve stával Krvavým kolenem. Načež Matka posílala jednotlivé Děti pro něco do komory, aby se tam nakonec šla podívat sama. V tu chvíli Krvavé koleno vybafla a bez hrůzostrašného dialogu s Matkou začalo všechny honit. Chycené Dítě se pak v dalším kole stávalo Babou, která v první honičce vybírá nové Krvavé koleno. Cíl hry, přesto, že bylo ubráno na hrůzostrašnosti scénáře fiktivního příběhu a přidáno hry obratnosti, zůstává stejný.

Vzorec interakce se týká větší skupiny hráčů; složené bez ohledu na pohlaví. Povaha interakce a strategické možnosti v samotné honičce jsou podobné ke hře *Baba* či *Mrazík*; s tím, že jen minimální je pravděpodobnost, že by si některé z Děti vůči Krvavému kolenu dovolilo troufalost. Rozdíl je též v zavedení další ústřední role, vlastně *třetího* (vs. druhého) - Matky; ta však není jednoznačně pozitivní jako *Sluníčko* v pozorované verzi *Mrazíka*.

Co se týče rozehrávání fiktivního příběhu a identit nabízí předepsaný scénář jen celkem bezvýznamné možnosti autorské tvorby - stanovení hodiny pro Krvavé koleno a obměny intimního prádla pro Matku. Hráči si však mohou, a to i aniž by měnili scénář, užívat hru více jako hru obratnosti, nebo více jako hraní rolí - s příslušnou mimikou, gestikulací a prací s hlasem.

Obsah scénáře, fiktivní příběh, celkově hororově laděný, s jediným komickým motivem intimního prádla příbuzných, je charakteristický nejednoznačnostmi a nejasnostmi. Matkarozhodně není jednoznačně dobrá *Maminka*, s níž by Děti měly zaručený kruh bezpečí, nejen pro zmíněnou kolaboraci s Krvavým kolenem; a díky technicky nevinnému a pozornosti unikajícího spojení s ním, které vzniká tím, když hráč z role Krvavého kolena přechází v dalším kole hry do role Matky. Hned v úvodu odmítá sama ukojit hlad Děti a posílá je do komory. Dětem pak nevěří a uklidňuje je sice komickým, avšak frivolním intimním prádlem příbuzných. U znečišťujícího a šikanujícího Krvavého kolena pak není jasné, je-li hyperbolizovaným *odřeným kolínkem*, nebo je *krev* spíše *pokrevenstvím* a *koleno* *pokolením*. A pokud ano, jakým pokolením: vrstevníků rodičů, prarodičů, mrtvých předků; nebo dětí teď, v budoucí dospělosti; nebo mužů, žen. Není jasné, zda je pro Děti *Bubákem* číhajícím ve tmě; nebo vždy hrozícím *Úrazem*, který žije dík různým částem lidského těla; nebo kanibalistickým *Netvorem* v nich samých. Celý příběh pak spíše než obyčejný horor připomíná hrůzostrašné mystérium.

Motiv hry lze tedy charakterizovat jako přehrávání fiktivních identit a příběhu šikany jako hrůzostrašného mystéria, kdy organickou součástí jeho předepsaného scénáře je hra obratnosti - honička - typu *Baby*.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 5 případech, a to v 1. - 2. a 7. ročníku. ([1, od-so, 97](#); [1, pl-ko, 00](#); [2, kr-su, 97](#); [2, vi-ze, 97](#); [7, kr, 96](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 305 - 307) prezentují hru pod názvem *Old Man in the Well*; řadí ji mezi tzv. *Acting Games*. Známa je prý již od konce 19. století; hraje se nejen ve Velké Británii, ale též v Rakousku či v Austrálii. Sutton-Smith (1972, s. 46 - 48) prezentuje hru pod názvem *Ghost in the Garden* a řadí ji mezi tzv. *Dialogue Games*.

5.5 SLEPÁ BÁBA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Oko* ([3, va-vi, 99](#)); *Slepá bába* ([1, od-so, 97](#); [1, ho-st, 98](#); [1, ch-fr, 00](#); [2, vi-ze, 97](#); [5, šm-fu, 99](#); [7, kr, 96](#)); *Slepý ucho* ([2, vi-ze, 97](#)); *Ucho* ([3, ve-po, 00](#)); *Vyvolávaná* ([4, br-še, 98](#)); *Železo a zem* ([2, vi-ze, 97](#)).

Hřiště a **čas** hry je shodný se základní podobou *Baby*; s tím, že nebyla nikdy pozorovaná při výuce a že jednotlivá kola hry jsou jasně vyčleněna a ke střídání Babyzdaleka nedochází takovým tempem; nezbytnou **pomůckou** je ovšem šátek nebo nějaká část oděvu (tričko, svetr) k jejímu *oslepení*.

Průběh hry začíná dohodou hráčů na tom, kdo bude první Baba. Tomu pak zbývající hráči zaváží šátkem oči - někdy pak zkouší *slepotu* Báběšermováním rukama před jejím obličejem nebo náznaky úderů; někdo jej chytí za ruce nebo za ramena a roztočí jej - případně s opakovanou průpovídkou „*Všechno se ti točí, kam jsi dala oči!*“ nebo „*Slepá bábo, kam tě vedu? Slepá bábo, kam tě vedu?*“; načež od něj odskočí a rozprchnou se z jeho dosahu. Jakmile začne Babatápat po hřišti, začnou ji ostatní provokovat, trápit -

opakováním zmíněných průpovědek, pokřiky jako „Chyt' si mě!“ či „Tady jsem!“ a nabíháním do její těsné blízkosti. Pokud se Babě podaří někoho z provokatérů dotknout, stává se tento Babouv dalším kole hry. Pravidly určený cíl hry je tedy nakonec shodný s *Babou*; včetně udržování koloběhu ústřední role Baby v celku hry.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Slepá bába* ([1, od-so, 97](#); [1, ho-st, 98](#)), při níž byl úkol Baby komplikovanější o to, že musela chyceného provokatéra poznat jen podle hmatu. V případě hry *Slepý ucho* ([2, vi-ze, 97](#)) se navíc všichni směli pohybovat jen po prolézačce na školním hřišti. V případě hry *Ucho* ([3, ve-po, 00](#)) byla zas komplikovanější úkol provokatérů, kteří se směli pohybovat jen poskoky snožmo a odpovídat na výzvu Baby- např. „Honzo?!“ „Tady!“ Babavšak nesměla vyvolávat jednoho hráče dvakrát; byla-li mimořádně rychle úspěšná v předání své role, vysloužila si uznání v titulu *Bystré Ucho*. V případě hry *Železo a zem* ([2, vi-ze, 97](#)) byl úkol provokatéra komplikovanější pravomocí Baby, která v průběhu hry směla určovat, zda se bude hrát *na zemi*, nebo *na železe* (prolejzačka, kolotoč, skluzavka). Provokatéři navíc a příznačně pro svou roli museli reagovat *opačně* k povelům autority: např. zavelela-li Baba „Železo!“, museli seskočit *na zem*. V případě hry *Vyvolávaná* ([4, br-še, 98](#)) byl rovněž komplikovanější úkol honěných. Ti Babuneprovokovali, nýbrž seděli v kruhu kolem ní. Její pravomocí pak bylo vždy dva hráče vyvolat pomocí předem přidělených čísel či názvů zvířat a ti si pak museli vyměnit svá místa. Někdy měli dokonce určený způsob pohybu - např. po čtyřech, pozpátku. Zbývající hráči museli být potichu, aby slepá Babamohla slyšet, kudy se vyvolaná dvojice pohybuje, a pokusit se jednomu z nich předat svou roli. Ve všech zmíněných variantách hry zůstává tedy nakonec cíl hry stejný.

Vzorec interakce je podobný s *Babou* v počtu hráčů a jejich pohlaví; krom toho, že pozorované nebyly případy, kdy by hru hráli jen chlapci. Povaha interakce se od *Baby* liší tím, že je zde při zápasech v mrštnosti prakticky na minimum redukováno běhání; na straně Baby, při abstrakci zraku, je pak akcentovaná role sluchu při koordinaci pohybu. Dále pak handicapování Baby a její provokování přisouzené pravidly roli honěných zavádí do hry moment *Provokování autority* hráče, který ve hře disponuje pravomocí šikanovat znečišťujícím dotekem. (Tento moment jakoby odmítaly více „sportovně“ laděné varianty hry: *Ucho* - [3, ve-po, 00](#); *Vyvolávaná* - [4, br-še, 98](#).)

Motiv hry lze tedy charakterizovat obdobně jako u *Baby*; jen s tím, že na straně Baby je riziko závratí ze ztráty koordinace pohybu akcentované abstrakcí zraku; a s tím, že závrať z transgrese mravních imperativů je akcentovaná povinným provokováním autority šikanující Baby honěnými. V rámci očistného rituálu pak v přebírané ústřední roli podstupují honění i pokání za svou troufalost.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 11 případech, a to v 1. - 5. a 7. ročníku. ([1, od-so, 97](#); [1, ho-st, 98](#); [1, ch-fr, 00](#); [2, vi-ze, 97](#) (3x); [3, va-vi, 99](#); [3, ve-po, 00](#); [4, br-še, 98](#); [5, šm-fu, 99](#); [7, kr, 96](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 117 - 120) prezentují hru pod názvem *Blind Man's Buff*; a samozřejmě ji řadí mezi tzv. *Chasing Games*. Zmiňovaná byla údajně již I. Polluxem. Hrána tehdy byla pod názvem *Chalke muia* (*Dotěrná moucha*); oslepený hráč se snažil chytit některého z provokujících, resp. šikanujících honěných, kteří jej jako dotěrné mouchy šlehali bičí z papyru. Sutton-Smith (1972, s. 79 a 140) prezentuje hru pod názvem *Blindman's Buff*; a to jednak v její základní podobě, kterou řadí mezi tzv. *Chasing Games*; jednak v podobě odpovídající naší *Vyvolávané*, kterou řadí mezi tzv. *Parlor Games*.

5.6 MRAZÍK

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Bubeníček* ([6, ha, 95](#)); *Bublina* ([2, fe-ve, 98](#)); *Kouzelník - Mrazík* ([5, bí-do, 95](#)); *Lepidlo* ([1, ho-st, 98](#)); *Mrazík* ([1, od-so, 97](#); [1, ho-st, 98](#); [1, ch-fr, 00](#); [2, kr-su, 97](#); [2, da-kl, 98](#); [3, má-za, 98](#); [3, va-vi, 99](#); [4, ně-ši, 97](#); [4, hr-ši, 98](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [7, po, 98](#)); *Mumie - verze II* ([5, no, 95](#)); *Na fetáka* ([4, ně-ši, 97](#)); *Na Mrazíka* ([2, vi-ze, 97](#)); *Na policajty a zloděje* ([2, no-pi, 00](#)); *Na šukačku* ([6, kr-ši, 97](#)); *Sochy 1* ([4, ně-ši, 97](#)); *Ty moje malá potvůrko* ([6, hy-je, 98](#)).

Hřiště a čas hry jsou podobné jako ve hře *Slepá bába*; s tím, že k opakování hry dochází spíše zřídka; někdy musí unaveného *Mrazíka* hráči vyměnit dříve, než dovede hru k jejím logickému cíli.

Průběh hry začíná vybráním jednoho z hráčů do role *Mrazíka*. Ten potom honí ostatní, a když se někoho

dotkne, musí postižený *zmrznout* - zůstat stát na daném místě; v případě *Mumie* - verze II, hrané jinak jako běžný *Mrazík*, s příslušným rituálem *dávání voltů* - viz popis ve hře *Baba*. Nevypadává ovšem ze hry. K plné účasti ve hře se může zmrazený hráč vrátit, když jej rozmrazí jiný honěný spoluhráč. Někdy tím, že mu podleze mezi rozkročenýma nohama. Někdy stačí, když mu proběhne pod upaženou paží. Někdy stačí, když se jej jen dotkne. Někdy se musí zmrazený skrčit do dřepu a rozmrazen je, když jej spoluhráč přeskočí. Pozorovaný byl i případ, kdy zmrazeného hráče rozmrazoval pohazením po vlasech a formulí „*I ty moje malá potvůrko*.” - což si hráči užívali, neb po tu dobu byli vůči Mrazíkovi imunní. Většinou však rozmrazující spoluhráč riskuje, že bude rovněž Mrazíkem chycen. A tomu odpovídá více či méně aktivní a naléhavé dovolávání se pomoci zmrazenými hráči. Hra samozřejmě končí, když jsou všichni honění hráči zmrazení. Nezřídka je ovšem poměr honěných hráčů vůči Mrazíkovi takový, že dojde k jeho úplnému vyčerpání, aniž by se přiblížil k tomu, že je všechny zmrazí. Pokud pak mají hráči chuť pokračovat ve hře, prostě jej vymění. Někdy však na tuto možnost pamatují již předem, a pak si třeba stanoví pravidlo, že Mrazík bude střídán po zmrazení čtvrtého hráče. Nebo se hraje s několika Mrazíky; rozhodně však nejde o to, že by se hráči rozdělili do dvou stejně početných družstev; přecíslení honících honěnými se zachovává. Pozorovaný byl i případ, Mrazík ([4, hr-ši, 98](#)), kdy se hráči na začátku hry domlouvali na tom, zda se hraje na *kytky* nebo *auta*. Při hře pak honění mohli získat na krátký čas imunitu vůči Mrazíkovi, pokud vyslovili název nějaké květiny či auta a sedli si na bobek dříve, než je Mrazík zmrazil. Pravidly určený cíl hry je tedy jinak definován pro honícího Mrazíka - zmrazit všechny honěné, jinak pro honěné - „uhonit” Mrazíka.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Bubeníček* ([6, ha, 95](#)), ve které se hráči nejdříve rozdělili na dvě družstva, *policajty* a *zloděje*; a to pomocí *Bubínku* a *Bubeníčka*. Oba hráči seděli na bobku, Bubínek tak, aby na ostatní hráče neviděl. Bubeníček bubnoval Bubínkuna záda a přitom se jej ptal „*Bubínku, bubínku, kdo je to?*” a přitom ukázel prstem na jednoho z dosud nezařazených hráčů; nakonec včetně sebe a Bubínku. Bubínek naslepo určoval role ve hře; přičemž platilo pravidlo, že policajty bude méně než zloděje. Když si pak všichni ještě ujasnili, ke které skupině patří, začali Policajti honit Zloděje. Chycení museli zůstat stát na místě, pokud je některý z dosud svobodných Zlodějů *zajetí* nevysvobodil. V případě hry *Na policajty a zloděje* ([2, no-pi, 00](#)) se hráči nejdříve přece jen rozdělili na dvě stejně početná družstva, a to dohodou. Navíc stůl s lavicemi na školní zahradě určili za *vězení*. Zloději jakože *ukradli* nějaký imaginární předmět a Policajti je začali pronásledovat. Když některého z nich dostihli, odvedli jej do vězení. Dosud svobodní Zloději mohli vězně dotekem osvobodit. Často však docházelo jak při osvobozování, tak už při odvádění Zlodějů do vězení k vzájemnému přetahování se mezi hráči. Do hry krom zápasu v mrštnosti vstupovaly i momenty strategické volby spolupráce na straně honících a zápasu „tělo na tělo”. Cíl hry však v obou případech vlastně zůstává stejný.

V případě hry *Mrazík* ([1, od-so, 97](#)) a *Na Mrazíka* ([2, vi-ze, 97](#)), ve které zmrazeného hráče nemohl rozmrazovat honěný spoluhráč, nýbrž jen jeden hráč v roli *Sluníčka* - vlastně *třetího* (vs. druhého); v jedné třídě dotekem, ve druhé prolézáním mezi nohama. Hra se tak stala rituálním zápasem mezi protiklady, dobrem a zlem, autoritami znečišťujícího a očištného doteku, v němž honění byli objektem i aktivními účastníky; hrála se pak jen do konce přestávky nebo *do zblbnutí*. Nejinak, byť možná méně pateticky a s implicitním sexuálním obsahem, rozhodně však s méně hry obratnosti a s více rozehrávání fiktivních identit a příběhů, tomu bylo v případě hry *Bublina* ([2, fe-ve, 98](#)), kterou se dívky naučily od své mladé družinářky. Nejdříve si losem rozdělily role *Jehly*, *Pumpy* a *bublin*. Bubliny měly roztazené ruce, pomalými a houpavými pohyby, nakláněním a otáčením se naznačovaly, že jsou nafouknuté. Mezi bubliny vbíhala Jehla, honila je a snažila se je *propíchnout* dotykem ukazováčku. Bubliny Jehlu provokovaly a prchaly před ní. Když se Jehle podařilo některou Bublin propíchnout, *splaskla* na bobek. Na to, aby se mohla vrátit do hry, k ní musela přijít Pampa a znovu ji *nafouknout*.

V případě hry *Na šukačku* ([6, kr-ši, 97](#)) jeden kluk jako *Šukačka* honil jiné kluky, kteří byli *Normální*; a to dokud žádný Normální nezbyl. Přesto, že se *nakažení* honění zřejmě neměnili v honěné (z popisu hry to alespoň není jisté) a hra ve svém celku byla rozehraná jako rituální znečištění kruhu defenzivních hráčů, lze považovat cíl hry za stejný. Obdobně tomu bylo v případě hry *Na fetáka* ([4, ně-ši, 97](#)), jen s intenzivnějším rozehráváním fiktivních identit a příběhů. Děti se údajně nejdříve o přestávkách jen honily; když začalo na jaře teplo, přinesl někdo do třídy stříkačku a začal s ní stříkat na prchající děti; časem v někom injekční stříkačka vyvolala asociace s drogou a začal ostatní varovat, že je *feták* chce dostat do vlivu drog. V době pozorování Feták hru zahajoval výkřikem *Já vás nafetuju!* - a pak začal ostatní honit; když někoho chytil, *zabodl* do něj stříkačku a postříkal jej - *nafetoval* jej; nafetovaná oběť se pak motala po třídě a předváděla vliv drogy - vyplazoval jazyk a dělala i jiné grimasy, mluvila z cesty nebo si libovala (např. *To jsou hustý halušky!*), padala, ležla po čtyřech; někdy dokonce představovala *absták* a chtěla se nechat znovu nafetovat (*Dej mi práska kokainu! Potřebuju si šlehnout heroin!*), čímž Fetákovi ztěžovala honění dosud

nenafetovaných; hra většinou končila všeobecným zmatkem či zvoněním na hodinu, než tím, že by se Feťákovi podařilo nafetovat všechny žáky ve třídě.

Vzorec interakce hry je shodný co se týče počtu a pohlaví hráčů se *Slepou bábou*. Povaha interakce na úrovni střetů honiči s jednotlivými honěnými spočívá v zápase v mrštnosti; na rozdíl od *Baby* však bez omezení principu soutěživosti cílem celé hry. Odpor honěných vůči autoritě šikanujícího znečišťujícím dotekem, který se v *Babě* objevuje jako strategická volba těch troufalejších a který je ve *Slepé bábě* akcentován jejím povinným provokováním, je zde zaveden jako téměř povinná solidarita honěných, jako využívaná možnost **vysvobodit** spoluhráče ze *zajetí* protihráče; zvláště hraje-li více Mrazíků. Využívání této možnosti pak figuruje jako podstatná **strategická** volba, která zvyšuje pravděpodobnost toho, že se honěným nakonec podaří honiči „uhonit“. V případě, že hráči rozehrávají hru bez této možnosti, blíží se hra spíše *Psí honičce*; avšak jen jako rituální znečištění kruhu defenzivních hráčů bez jejich přeměny ve smečku. Nežrídka inspiruje hra k rozehrávání fiktivních identit a příběhů -

Motiv hry lze charakterizovat obdobně k *Babě* zápasem v mrštnosti mezi jednotlivci a závratí spíše jen mravní; vždy však o fiktivní zmrazení/zajetí či rozmrazení/vysvobození dotykem. Na úrovni jejího celku však ve hře nejde o očistný rituál, nýbrž o rituální zápas mezi šikanující autoritou a solidaritou jí vzdorujících jedinců; výjimečně rozehraný jako rituální zápas dobra a zla; případně jde jen o rituální znečištění kruhu defenzivních hráčů bez jejich přeměny ve smečku. Kromě v podobě honičky je v celku hry běh s dotykem na tělo zároveň rozehraný též jako spolupráce honěných - na fiktivním rozmrazení/vysvobození; a nežrídka i komplikovanějších fiktivních příběhů a identit.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 23 případech, a to v 1. - 7. ročníku. ([1, od-so, 97](#); [1, ho-st, 98](#) (2x); [1, ch-fr, 00](#); [2, kr-su, 97](#); [2, vi-ze, 97](#); [2, da-kl, 98](#); [2, fe-ve, 98](#); [2, no-pi, 00](#); [3, má-za, 98](#); [3, va-vi, 99](#); [4, ně-ši, 97](#) (3x); [4, hr-ši, 98](#); [5, bí-do, 95](#); [5, no, 95](#); [6, ha, 95](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#) (2x); [6, hy-je, 98](#); [7, po, 98](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 110 - 112) prezentují hru pod názvem *Stuck in the Mud*, stačí-li k rozmrazení hráče pouhý dotek, a *Underground Tig*, je-li potřeba hráči prolézt mezi nohama; obě řadí mezi tzv. *Chasing Games*. Hra je prý známá nejen v Anglii či Americe, ale též z Německa, Rakouska či Itálie; a to se zmínkami z konce 19. století.

5.7 ŠLAPANÁ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Dráček* ([4, ně-ši, 97](#)); *Holadyjá* ([3, va-vi, 99](#)); *Na šlapanou* ([5, pa-ve, 98](#)); *Retězovka* ([4, ně-ši, 97](#)); *Stíny* ([1, ho-st, 98](#)); *Sto a sto je dvě stě - Šlapák* ([2, ká-sk, 00](#)); *Sto plus sto je dvě stě* ([5, má-má, 97](#)); *100+100 je 200* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Sto - tři - sto* ([2, eh, 96](#); [5, šm-fu, 99](#)); *Sto tři sto - Šlapaná* ([5, bí-do, 95](#)); *Sto-tři-stop* ([3, šk-bl, 99](#)); *100-3-Stop* ([4, hr-ši, 98](#)); *Šlapačka* ([4, ku-po, 96](#); [5, va-ez, 96](#); [7, ch-sa, 97](#)); *Šlapačka na prsty* ([6, he-ho, 97](#)); *Šlapačky* ([6, he-ho, 97](#)); *Šlapák* ([3, ve-po, 00](#); [5, ko, 00](#)); *Šlapka* ([3, má-za, 98](#); [8, le-na, 96](#)); *Šlapka 103 stop* ([6, hi-šm, 99](#)); *Šlapaná* ([4, ně-ši, 97](#); [4, ka-pý, 98](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hy-je, 98](#); [6, pr-ve, 00](#); [9, mi-pr, 98](#); [9, va-hu, 99](#)); *330 stop* ([1, ch-fr, 00](#); [5, no, 95](#)). Někdy se i v jedné třídě používá více názvů pro stejnou variantu, např. *Škákaná*, *103 stop*, *Šlapačko*, *šlapačko*, *uskoč* ([6, he-ho, 97](#)). Někdy se v jedné třídě skutečně různými názvy odlišují různé varianty hry, např. *Dráček*, *Retězovka*, *Šlapaná* ([4, ně-ši, 97](#)).

Hřištěm hry je prostor zabíraný hráči setrvávajícími ve hře; jeho hranice jsou dány vzdáleností od středu dění, kterou hráč nesmí přestoupit, pokud nechce vystoupit ze hry; vlastně jím však je kruh hráčů. Děti hrají hru ve třídě (např. u katedry před lavicemi, v prostoru s kobercem před tabulí, nebo v zadní části učebny), na chodbě, v herně, v tělocvičně, na školním dvoře, na chodníku před školou, venku, v přírodě - v podstatě kdekoli je dostatek prostoru. V případě *Šlapačky na prsty* si tento prostor děti našly na lavici v zadních řadách. **Cas** ke hře si děti mohou najít před začátkem vyučování, o přestávce, velké, ale i malé, ve školní družině, případně, na druhém stupni, o hodinách volna, kdy jsou děti mimo budovu školy. V případě *Šlapačky na prsty* si tento čas najdou při hodinách výuky. Samotný čas hry je omezen počtem hráčů. Často si jedna hra vyžaduje trvání delší než 20-30 minut. Do konce hry, daného logikou jejích pravidel, tudíž děti hru často vůbec nedohrají - buďto je čas jít do školy, nebo skončí přestávka. Většinou tudíž nedochází k

jejímu bezprostřednímu opakování. V případě *Sto a sto je dvě stě - Šlapák a Na šlapanou* není konec hry daný ani logikou jejích pravidel; bez vnějšího zásahu pak závisí jen na tom, jak dlouho hráče hra baví. **Průběh** hry její základní varianty má sám množství možných podob. Začíná se první, úvodní fází hry. Nejdříve si skupina hráčů stoupne do kruhu či hvězdice. Přitom stojí rozkročení tak, aby se špičkami pravého a levého chodidla dotýkali špiček chodidel svých sousedů; nebo mají jednu nohu nakročenou ke středu; nebo se špičkou nakročeného chodidla dokonce musí dotýkat spoluhráčů; nebo musí mít nakročenou nohu špičkou co nejbližší k vybrané značce na podlaze tělocvičny či k nějakému jinému bodu - např. skvrna, přilepená žvýkačka,...; nebo stojí hráči zády k sobě a dotýkají se patou zakročené nohy. Načež následuje další, přechodná část úvodní fáze hry. V té hráči mění své výchozí uskupení, a to na ustálený povel. Ten může být zadán jednorázovým: *Ted'!* -případně- *Šlapka!* -nebo- *Start!* Nebo déletrvajícím formulí, která může mít následující podoby: *Holadyjá, holadyjá! Jedna, dvě, tři! Sto, plus sto, je dvě stě! Sto, tři, sto! Sto, tři, stop! Šlapačka, šlapačka, uskoč! Šlapačko, šlapačko, uskoč! Tři, sta, stop! Třista, třicet, stop! Třista, třicet, tři!* -nebo klasického odpočítávání- *Deset, devět, osm,...tři, dva, jedna!* -nebo básničky- *Sto tři sto, hop žabičky hop, udělejte první skok!* -nebo celého znění známého jazykolamu- *Třista třicet tři stříbrných stříkaček...* Povel může vykřiknout či odříkávat mluvčí - např. ten, který *má slovo; předřikávač; Žabák* (samozvaný, případně předem ostatními vybraný hráč, případně samostatným rozpočítáváním). Nebo mohou povel sborově odříkávat či zařvat všichni hráči. Různé podoby může mít též pohyb hráčů, kterým se na povel vzdalují od středu svého výchozího uskupení. Povolen může být skok jeden, nebo skoky dva či tři. Nebo mohou mít hráči povoleno prchat po celou dobu odříkávání formule. Skáče se většinou poté, co povel zazní. Skoky však též mohou být synchronizované s rytmem formule.

Prcháň hráčů od středu jejich výchozího uskupení může být povinné, nebo jen nabízenou možností. Pokud jej pravidla upravují jen jako nabízenou možnost, je volba hráčů využito ke splnění další náplně úvodní fáze hry, a to k výběru hráče, který bude mít ústřední roli v další fázi hry. Pokud ze středu neprchne jen jeden hráč, získává tuto roli on. Pokud neprchne více hráčů, losují s pomocí hry *Kámen, nůžky, papír* o to, kdo tuto roli získá. Jak bylo naznačeno, výběr prvního *Šlapáka*, prvního hráče, který bude *mít slovo*, může proběhnout i jinak. Může jím být ten, kdo při prcháň hráčů od středu jejich výchozího uskupení doskočil nejdál. Může jím být ten, kdo po doskoku první vykřikne: *Beru!* -nebo- *Slovo!* Může jím být i ten, který před tím získal právo přednést povel k prcháň hráčů od středu jejich výchozího uskupení a který zůstává stát na místě, zatímco ostatní prchají. Může jím být i ten, koho tento hráč pojmenuje, komu tento hráč *dá slovo*. Ve druhé, hlavní fázi hry se hráč s ústřední rolí (*Šlapák; Ten, který má slovo; Žabák*) snaží někomu z ostatních hráčů šlápnout na nohu. Přitom musí jak on, tak ostatní hráči, dodržovat určená pravidla pohybu. Např. mají hráči povoleno provést jen jeden, nebo jen dva, nebo jen tři skoky. Případně může být stanoveno, že ostatní hráči se smí pohnout jen ve chvíli, kdy skáče *Šlapák*. Nebo, že *Šlapákem* vyhlédnutá oběť musí při uskakování ponechat jednu nohu na místě; zatímco ostatní mohou uskakovat bez tohoto omezení. Někdy musí ostatní uskakovat jen po jedné noze. Někdy se smí *Šlapák* stanoveným počtem skoků přibližovat k vyhlédnuté oběti, zatímco protihráči smí tímtež počtem skoků prchat; načež má *Šlapák* k dispozici rozhodující skok, při kterém vyhlédnutá oběť již nesmí uskakovat, jen nadskočit. Někdy smí ostatní povolený počet skoků k unikání před *Šlapákem* nevyužít, a tak si je našetřit a využít při dalším *Šlapákově* útoku. Někdy *Šlapák* musí předem ohlásit, na koho zaútočí. Pokud se oběti nepodaří uskočit a *Šlapák* jí nohu přišlápně, vypadává ze hry, nebo nejdříve ztrácí jeden ze stanoveného počtu *životů* (např. ze tří). Pozorován byl i případ, kdy vyřazeného hráče bylo možné vrátit do hry přišlápnutím nohy, která jej vyřadila; tedy vlastně akcí třetí osoby. Někdy se ztrátou jednoho života trestá uskakování ve chvíli, kdy *Šlapák* není v pohybu. A jaký je osud *Šlapáka*?

Když *Šlapák* provede konkrétní podobou pravidel umožněný útok, zjišťuje se, zda-li byl úspěšný či neúspěšný, a následně se opakuje výběr hráče do role *Šlapáka* do dalšího průběhu hry. Tento výběr může provádět pouze výsledek proběhnuvšího střetu *Šlapáka* a jeho oběti - pak má úspěšný *Šlapák* právo si roli ponechat a neúspěšný *Šlapák* má povinnost ji předat úspěšné oběti, role *Šlapáka* se stává jejím právem. (*Šlapka* - [3, má-za, 98](#); *Šlapák* - [3, ve-po, 00](#); *Šlapaná* - [4, ka-pý, 98](#); *Šlapaná* - [6, hy-je, 98](#); *Šlapka* - [8, le-na, 96](#)) Nebo do výběru může vstupovat pravidlo *předávání slova* účastníky daného střetu. Z logické kombinace subjektů výběru dalšího *Šlapáka* pak vyplývá dalších osm možností toho, jak by tento výběrmohla pravidla upravovat.

Jednak má úspěšný *Šlapák* právo si roli ponechat a neúspěšný *Šlapák* má právo předat slovo nástupci, kterého si sám vybere. (*Sto - tři - sto* - [2, eh, 96](#); *Sto tři sto - Šlapaná* - [5, bí-do, 95](#); *Sto - tři - sto* - [5, šm-fu, 99](#); *Šlapák* - [5, ko, 00](#); *Šlapaná* - [6, pr-ve, 00](#)) Nebo má úspěšný *Šlapák* právo si roli ponechat a povinnost předat slovo nástupci neúspěšného *Šlapáka* má úspěšná oběť. (*Šlapačka* - [7, ch-sa, 97](#)) Dále se nabízí možnost, že povinnost a právo či právo a povinnost předat slovo má buď jen *Šlapák*, nebo jen oběť. Pozorovaná byla jen první z těchto možností. (*Šlapačka* - [4, ku-po, 96](#); *Šlapaná* - [4, ně-ši, 97](#);

Šlapačky - [6, he-ho, 97](#); *Šlapka 103 stop* - [6, hi-šm, 99](#); *Šlapaná* - [9, mi-pr, 98](#); *Šlapaná* - [9, va-hu, 99](#))
Nebo má právo předat slovo úspěšného Šlapáka neúspěšná oběť a právo zvolit nástupce neúspěšného Šlapáka má neúspěšný Šlapák. (*Sto plus sto je dvě stě* - [5, má-má, 97](#)) Nebo má úspěšný Šlapák povinnost předat slovo svému nástupci a povinnost předat slovo nástupci neúspěšného Šlapáka má úspěšná oběť. (*330 stop* - [5, no, 95](#))

Konečně, nabízí se možnost, dle které by měl neúspěšný Šlapák "právo" si roli ponechat a v případě jeho úspěchu by volba toho, komu bude předáno slovo, byla jeho povinností nebo právem oběti. Pozorovaná byla jen druhá z těchto možností. (*100-3-Stop* - [4, hr-ši, 98](#))

Slovo pak někdy hráči předávají doslova: *Dávám ti slovo. Dávám slovo Pavlovi. Přepínám na Ondru. Dám to Marii.* Toto *dávání slova* může, ale také nemusí, korespondovat s tím, že Šlapák, ať už pokračující či nový, někdy každý další pokus o přišlápnutí někoho z protihráčů začíná ustáleným povel, formulí. Někdy je pak povolený počet útočných, resp. obranných skoků synchronizován s rytmem formule. A někdy se hráči před každým novým útokem Šlapáka znovu shromažďují do kruhu.

Pravidlem určeným cíl hry je ve všech jejích zmíněných podobách jinak definován pro útočníka - přišlápnout druhého, jinak pro oběť - nenechat se od druhého přišlápnout; v celku hry pak jde o to zůstat ve hře jako poslední, kterému nikdo druhý nohu nepřišlápl.

Pozorována byla **varianta** hry, ve které hráči hru nerozehrávali s přišlápnutím nohy druhého, ale s jiným druhem pohybu. V případě hry *Dráček* ([4, ně-ši, 97](#)) na začátku hry rovněž zjišťovali, kdo bude Šlapák, a to nejdelším skokem ze středu kruhu hráčů, a pak se směli pohybovat vždy jen jedním skokem. Šlapákovi však k úspěchu stačilo, aby se oběti dotknul na kteroukoli část těla. V případě hry *Šlapačka na prsty* ([6, he-ho, 97](#)) skupina dívek hru hrála na lavici s pomocí ukazováčků a prostředníků jedné ruky místo nohou - s úvodním rozskokem a volbou Šlapáka dle toho, kdo po rozskoku zůstal nejbližší středu; současnými třemi skoky Šlapáka a oběti; a třemi životy, které oběti ztrácely nejen dotykem od Šlapáka, ale též skokem v čase, kdy neskákal on. V případě hry *Stíny* ([1, ho-st, 98](#)) si hráči stoupili do kruhu, a pak se snažili přišlápnout stín spoluhráče. Hráč, který nestihne včas uskočit, vypadává. Vítězí poslední ve hře. Cíl hry tedy zůstává stejný. Jen poslední jmenovaná podoba hry vlastně již patří k případům, kdy se hráč s ústřední rolí nevybíral.

V případě hry *330 stop* ([1, ch-fr, 00](#)), *Sto-tři-stop* ([3, šk-bl, 99](#)), *Šlapačka* ([5, va-ez, 96](#)), *Šlapaná* ([6, kr-ši, 97](#)) a *100+100 je 200* ([8, do-ko-pu, 98](#)) hráči útočili všichni proti všem, resp. spíše kdokoli proti komukoli. I v těchto případech vypadávali přišlápnutí ze hry; jen v případě *Sto-tři-stop* vypadával hráč ze hry až poté, co mu jeden či dva protihráči přišlápli obě nohy. A v případě *330 stop* ([1, ch-fr, 00](#)) hráčky začínaly hru roztroušeny ve volných částech třídy a přibližovaly se k sobě vždy o jeden krok při sborovém odříkávání formule *Třista, třicet, stop!* Otázka osudu Šlapáka tedy v této variantě vůbec nevystávala; žádný z hráčů nebyl v roli šikanujícího. Cíl hry však zůstává stejný; byť až orgiastické rozehrávání hry dělí od zvratu ve variantu hry *Na praní* jen disciplinované uznávání doteku a odchod ze hry.

V případě hry *Retězovka* ([4, ně-ši, 97](#)) naopak hráči hru hráli dle pravidel základní podoby hry v dané třídě až na to, že při vyřazení hráče ze hry se do hry vraceli ti hráči, které právě vyřazený hráč vyřadil v předchozím průběhu hry. A byť teoreticky je možné, aby byla dohrána do vítězného konce, prakticky dle hráčů probíhá tato hra jako *taková nekonečná Šlapaná*. Cíl se tak mění na úrovni hry jako celku. Zápas v mrštnosti hráčů je rozehráván do podoby, ve které se pravidly určeným cílem hráčů stává též udržování koloběhu ústřední role Šlapáka.

V případě hry *Holadyjá* ([3, va-vi, 99](#)) si úspěšný Šlapák slovo ponechával a neúspěšný je předával dle vlastního výběru. Nikdo však nevypadával. Po každém útoku Šlapáka, ať už dopadl jakkoli, se hráči shromažďovali opět do kruhu k novému rozskoku, který ovšem neměl funkci výběru Šlapáka, nýbrž jen rozestavení hráčů do výchozích pozic. V případě hry *Na šlapanou* ([5, pa-ve, 98](#)) byla neúspěšná oběť Šlapačky (v dané třídě hrály hru jen holky) potrestána tím, že v dalším kole hry jen odříkávala formuli povelu, ale neúčastnila se hlavního dění v kruhu ostatních hráček. Stejně však byla potrestána Šlapačka, která byla neúspěšná i ve svém druhém pokusu o přišlápnutí některé z protihráček. V obou případech, když byla ve hře zmíněným způsobem vybrána hráčka, která bude muset jen odříkávat formuli, se ostatní hráčky shromáždily opět do kruhu a v novém rozskoku zjišťovaly, která doskočila nejdál a bude novou Šlapačkou. V případě hry *Sto a sto je dvě stě - Šlapák* ([2, ká-sk, 00](#)) se hráč, kterému se nepodařilo uskočit a Šlapákmu nohu přišlápnul, stával novým Šlapákem.

Vzorec interakce se týká skupiny hráčů, většinou relativně menší, pěti až sedmi; avšak prý - *Čím více hráčů, tím je hra zábavnější*. Hru hrají většinou kluci s holkama; v některých třídách však hru začínají výhradně holky a kluci se přidají; v některých třídách hrají hru jen holky, někde i se spolužačkami z jiných ročníků. Hráči vyřazení ze hry přirozeně vytváří publikum, případně jeho nejzajímavější část. Povaha interakce spočívá v zápase v mrštnosti; na rozdíl od *Baby* vždy v pravidly více či méně regulovaných

skocích, řekněme do dálky. Podobně k *Babě* je ve hře též šikanování Šlapákem stíhaných hráčů. Navíc je zde pro základní podobu hry charakteristický úvodní rozskok hráčů, někdy využitý jako závod ve skoku do dálky, v němž si hráči roli šikanujícího Šlapáka vybojují. Na úrovni hry jako celku však většinou nejde o kolování ústřední role šikanujícího hráče, nýbrž o zjištění vítěze; a to prostřednictvím vypadávání ze hry, což bylo u *Baby* pozorované jen u jedné, resp. dvou jejích variant. A i v těch případech, kdy ve hře *Šlapaná* nešlo o zjištění konečného vítěze a hráči ze hry nevypadávali, resp. nevypadávali s konečnou platností, jen v jedné její podobě si roli Šlapáka předávali přímo znečišťujícím dotykem, jako v základní podobě *Baby - Sto a sto je dvě stě - Šlapák* (2, [ká-sk, 00](#)). V dalších případech nový šikanující získával roli jako dědictví od neúspěšného Šlapáka - *Holadyjá* (3, [va-vi, 99](#)) nebo si musel roli vybojovat v závodě v mrštnosti v opakovaných rozskocích, zatímco si neúspěšná oběť či neúspěšný šikanující odpýkávali svůj neúspěch dočasným vyřazením ze hry - *Na šlapanou* (5, [pa-ve, 98](#)). Případně se zjištění definitivního vítěze, posledního šikanujícího ve hře, zabránilo tím, že platnost jeho znečišťujícího dotyku byla zrušena a dočasně vyřazení ze hry se do ní zase vrátili, když ve hře v roli stíhané oběti potkal svého přemozitele - jeho hříchy tak byly smyty. Hráči tak jakoby rozehrávali různé podoby rituálního zacházení se znečištěním v kruhu hráčů mezi očistou základní podoby *Baby* a znečištěním základní podoby *Psí honičky*.

Variabilitou v zacházení s ústřední rolí šikanujícího hráče je pak hra charakteristická i ve své základní podobě; když hráči zápasy v mrštnosti rozehrávají do určení konečného vítěze. Přišlápnout nohu hráčům může jen někdo z jejich středu, z jejich kruhu. Hráči tudíž ani nemohou soutěžit jen ve schopnosti obrany před přišlapující nohou útočníka. I v případě, že se hra hraje s výběrem hráče s ústřední rolí útočníka, nemůže se nejúspěšnější hráč vyhnout pravidlu - Přišlápní, nebo budeš přišlápnut!

Výběr Šlapáka sice dává hráčům určité možnosti k volbě **strategie**. Na první pohled se mohou hráči svobodně rozhodnout, zda se držet zpátky jen v roli obránce, nebo usilovat o slovo a stát se Šlapákem. A to buď hned prvním, a to s pomocí pouhé iniciativy, rychlosti, s níž si vezmou slovo nebo délky skoku - prostě schopnosti sebou "mrsknout"; případně s pomocí štěstí při losování. Nebo v průběhu hlavní fáze hry tím, že Šlapáka vyprovokují - svou blízkostí a pokřiky, např. "*Nešlápněš, nešlápněš!*" - a pak se osvědčí, jako mrštnější. Případně si mohou hráči udělení slova na počátku hry či v jejím průběhu *žadoněním* vyprosit. To všechno hráči skutečně mohou, ale nemusí. Na druhé straně, i hráč, který se chce držet zpátky jen v roli obránce, se nemusí setkat s povinností Šlapáka až v závěrečném střetu posledních dvou hráčů, kteří zůstávají ve hře. Slovo může dostat "darem" v průběhu hry od některého Šlapáka či jeho oběti, nebo je může dostat od hráče, který na počátku hry přednášel povel k prchání hráčů od středu jejich výchozího uskupení, nebo je může dostat spolu s touto rolí losem již při výchozím rozpočítávání. Nakolik budou hráči rozvíjet útočné či obranné strategie, zda budou při předávání slova např. volit toho nejméně nebezpečného, nejvzdálenějšího či nejméně mrštného hráče, nebo třeba také spolupracovat ve dvojicích a postupně se přibližovat ke společné oběti - tudíž záleží nejen na individuální volbě hráčů, ale též na konkrétní podobě pravidel hry. Na konkrétní podobě pravidel také záleží, zda se "umět sebou mrsknout" v jednotlivých střetech Šlapáka a jeho oběti bude týkat též určité pohotovosti až lstivosti: Šlapák může protahovat zahájení útoku, a pak náhle a překvapivě vyrazit; nebo Šlapák může klamat tělem a v prvních skocích útočit na jednu oběť, aby v závěrečném skoku překvapil útokem na jiného hráče. A tyto možnosti jsou omezeny, musí-li Šlapák svou oběť předem ohlásit.

Ať tak či tak, to že hráči pravidly neupravují či upravují výběr Šlapáka a že v konkrétních podobách pravidel upravujících opakovaný výběr hráče do role Šlapáka do dalšího průběhu hry využívají různé logické kombinace subjektů jeho výběru, sedm z devíti zvažovaných, svědčí o tom, že ve hře jako celku jde o víc, než jen o provedení nezbytného počtu střetů dvojic hráčů k určení vítěze soutěže v mrštnosti ve skupině hráčů. To "víc", o co jde ve hře jako celku, je průběh soutěže v mrštnosti. Na konkrétní podobě pravidel používaných hráči záleží, zda bude tato soutěž obdobou hospodské rvačky či *souboje âventiure*; při němž se rytíři vzájemně vyzývali k boji bez jakýchkoli pravidel (Olivová 1979, s. 183); nebo zda bude turnajem. A když turnajem, tak zda bude takovým, při němž je Šlapák vyzyvatel, který ve střetu s obětí jen obhazuje svou roli, nebo ji při neúspěchu jen předává mrštnější oběti; avšak při neúspěchu pro hru *neumírá*, zatímco oběť ano. Nebo takovým, při němž má Šlapák jako vyzyvatel v případě neúspěchu navíc privilegium určit svého nástupce; čímž získává strategicky významnou možnost taktizování při jeho volbě. Nebo takovým, při němž je toto Šlapákovoprivilegium jakoby vyváženo povinností - předat roli vyzyvatele i v případě svého úspěchu; přičemž může i tuto "povinnost" strategicky využít ke svému prospěchu. Nebo takovým, při němž Šlapák jako vyzyvatel při svém úspěchu obhazuje svou roli nebo má "povinnost" ji předat, v případě jeho neúspěchu však je "povinností" mrštnější oběti zvolit nového Šlapáka; a tak po neúspěchu prvního Šlapáka je každý další v roli z vůle oběti, která má pravidly určeno se v případě úspěchu držet zpátky jen ve své roli, a tak je každý další Šlapákvyzyvatelem možná v souladu, možná tím spíše v rozporu s vůlí vlastní. Spíše než tradiční představu turnaje pak ovšem soutěž připomíná průběh volby nového funkcionáře u Pueblanů, kteří

se štítí silné osobnosti; muži jsou uvězněni v místnosti tak dlouho, dokud někomu z nich nedojdou argumenty, proč funkci nemůže vykonávat (Benedictová 1999, s. 83 – 84). Nebo, zda bude takovým turnajem, při němž má neúspěšná oběť či Šlapákprivilegium zvolit nového Šlapáka; a tak po neúspěchu prvního Šlapáka je každý další v roli mstitele neúspěšného hráče. Nebo takovým, při němž má neúspěšná oběť privilegium zvolit nového Šlapáka a neúspěšný Šlapákmá "právo" si roli ponechat; a tak po neúspěchu prvního Šlapáka je každý další v roli mstitele hráče, který pro hru *umírá*. Takové turnaje, při kterých by Šlapák byl vyzyvatelem, dokud se mu nepodaří někoho přislápnout, a pak svou roli předával zvolenému nástupci; nebo při kterých by po každém z útoků Šlapáka oběť rozhodovala o tom, kdo bude pokračovat - tedy pozorovány nebyly.

To „víc“ ve variabilitě v zacházení s ústřední rolí útočícího hráče tedy nemusí být motivováno jen hravostí hráčů vůči pravidlům hry, nýbrž prostě tím, že pokud se při úsilí o zjištění konečného vítěze v kruhu hráčů nezavede rovnoprávnost hráčů v otázce útoku a ten se ponechá jako výsada, je ve hře hráč šikanující a za vyhlášením konečného vítěze zůstává skrytý kruh zbývajících znečištěných hráčů srovnatelný s tím, který vznikne ve hře *Psí honička*, když byla rozehraná bez přeměny honěných hráčů ve smečku v případě hry *Na šukačku*. Pokud se hráči šikanujícího hráče zbaví, má turnaj podobu hospodské rvačky. A rozehrát hru jako regulérní turnaj dvojic zřejmě pozorovaným hráčům nepřipadlo přitažlivé. Potvrzovat by to mohlo i to, že **sporným momentem** může být jednak: určit, kdo byl v úvodní fázi hry nejrychlejší či doskočil nejdál; určit, zda se hráč pohnul v době, kdy to pravidla zakazují; nebo zda porušil stanovený limit povolených skoků; a pak, v obou případech o to, kde je vlastně to místo, na které se hráč musí vrátit; a konečně, zda k přislápnutí nohy došlo či nikoli. Jednak je charakteristickým sporným momentem pro hru s vyčleněným Šlapákem, když se jedné dvojici hráčů podaří opakovaně útočit jeden na druhého; když se úspěšná oběť stává dalším Šlapákem; když dojde k reciprocitě v šikanování, resp. jako takové se zruší. Ostatní hráči se pak nudí a hrozí - *"Já už hrát nebudu!"*

Motiv hry je třeba charakterizovat na dvou úrovních. Na úrovni jednotlivých střetů hráčů jej lze souhrnně označit za zápas v mrštnosti; v základní podobě hry mezi šikanujícím a stíhanými oběťmi. V celku hry je však v základní podobě hry rozehrávaný přece jen ke zjištění konečného vítěze, a to v různých podobách připomínající rytířské turnaje, a to vedené různými způsoby dle konkrétní konfigurace uznávaných privilegií a závazků. Případně je zmíněný zápas v mrštnosti rozehraný bez ústřední role šikanujícího hráče jako turnaj podobný orgiastické hospodské rvačce. Nebo je naopak rozehraný v různých podobách kolování role šikanujícího v kruhu hráčů, tj. jako očistný rituál. Závat' si hráči užívají většinou jen mravní; byť krom úvodní rytmičky skoků s recitovanou formulí svou mrštnost někdy rozehrávají až do akrobatické polohy - např. skokem zakončeným kotoulem. K tělesné závratí vede rozehrávání hry ve zmíněné orgiastické podobě. K rozehrávání fiktivních identifikací a příběhů se hráči dostali nejbližší v případě *Stínů*, nebo ještě spíše v případě *Šlapačky na prsty*, když se pohybovali na hranici, za kterou by se hra stávala loutkovým divadlem. Pozorovány byly spíše případy opačné. A to když hráči do hry vnášeli antipatie a sympatie z každodenního života ve třídě.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 32 případech, a to ve všech ročnících. ([1, ho-st, 98](#); [1, ch-fr, 00](#); [2, eh, 96](#); [2, ká-sk, 00](#); [3, má-za, 98](#); [3, šk-bl, 99](#); [3, va-vi, 99](#); [3, ve-po, 00](#); [4, ku-po, 96](#); [4, ně-ši, 97 \(3x\)](#); [4, hr-ši, 98](#); [4, ka-pý, 98](#); [5, bí-do, 95](#); [5, no, 95](#); [5, va-ez, 96](#); [5, má-má, 97](#); [5, pa-ve, 98](#); [5, šm-fu, 99](#); [5, ko, 00](#); [6, he-ho, 97 \(2x\)](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hy-je, 98](#); [6, hi-šm, 99](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, ch-sa, 97](#); [8, le-na, 96](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [9, mi-pr, 98](#); [9, va-hu, 99](#))

Z historie hry

Podobnou hru, pod názvem *Stampers*, uvádějí ve své sbírce Opieovi (1969, s. 225 - 226). V té si dva hráči stoupnou čelem k sobě a položí ruce na ramena protivníka. Pak se snaží co nejsilněji a co nejčastěji dupnout protivníkovi na nohu. Mohou se pohybovat libovolně, avšak nesmí pustit protivníkova ramena. Hru pak řadí mezi *soutěže vyžadující statečnost*, resp. mezi *Duelling Games*. Původně, v devatenáctém století, ji prý hráli na anglickém venkově pod názvy *Shinning* či *Cutlegs*. A to tak, že se hráči v okovaných botách vzájemně okopávali.

O podobné hře pak referovala i jedna ze studentek ve své seminární práci, nikoli však na základě pozorování ve sledované třídě, nýbrž vlastní zkušenosti ze školních let:

"Mně osobně připomíná tahle hra obměnu hry, kterou jsme hrávali na základní škole - a to Šlapanou. Jsou tu ale určité odlišnosti. Šlapané se účastnili jen dva hráči a měla mnohem méně pravidel než výše zmíněná hra. V podstatě v ní šlo o to, kdo bude dravější, hbitější a drzejší... Útočící hráč si mohl svého soupeře přidržet, praštit ho, jak to zrovna potřeboval. Sporné momenty v této hře prakticky nenastávaly,

protože poražený respektoval vítěze a jeho autoritu. Mnohem častěji ji u nás hrávali chlapci, to ale neznamená, že by šlo o vyloženě klukovskou hru. Nejlítější boje se odehrávaly právě, když jedním hráčem byl chlapec a druhým děvče. Samozřejmě, že šly v tu chvíli všechny ohledy stranou.

Konzultovala jsem tuto hru s dívkou, která navštěvuje čtvrtou třídu základní školy, ale není z Prahy. I u nich ve třídě hrají děti obdobnou hru, ale ne takhle propracovanou. Připomíná spíš variantu uvedenou mnou s tím rozdílem, že se jí najednou účastní větší počet hráčů. Výše uvedené zmínky dokládají dle mého názoru, že se jedná o hru poměrně rozšířenou nejen v čase, ale i v prostoru, že jde o hru, která se pravděpodobně stala již trvalou součástí herního folklóru dětí na základní škole, i když mnohde v různých obměnách." (2, eh, 96)

5.8 HONĚNÁ SE DVĚMA DOMEČKY

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: Čáp ztratil čepičku (3, va-vi, 99); Honěná na pruhovaném koberci (1, pi-ze, 00); Honěná se dvěma domečky (1, pi-ze, 00); Kočka a myš (3, mi-zi, 96); Kuželky (6, ha, 95) a Moře, mořemíčko (6, ha, 95).

Na rozdíl od *Baby* je **hřištěm** hry prostor mezi dvěma domečky; hru děti hrály na chodbě nebo ve třídě. Čas hry je srovnatelný s hrou *Baba*; krom toho, že hra nebyla pozorovaná při vyučování.

Průběh hry se od *Baby* odlišuje v tom, že na počátku hry jsou označena za domečky dvě místa na protilehlých stranách ke hře vymezeného prostoru. Imunitupak poskytuje: dotýkání se dveří na protilehlých stranách chodby; dotýkání se zdí na protilehlých stranách chodby; nacházení se za protilehlými okraji prostředního pruhu na koberci. Honění hráči pak přebíhají od jednoho domečku druhému, a přitom se je Babasnaží chytit; koho se dotkne, přebírá její roli. Pravidly určený cíl hry je tedy shodný s *Babou*.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, ve které byla imunita hráčů nacházejících se za protilehlými hranicemi hřiště považovaná za samozřejmost. Další imunitupak mohli hráči získat pro přebíhání přes hřiště, pokud měli na sobě či u sebe věc *Babou* vyhlášené barvy, případně určitý druh věci dané barvy. V případě hry *Moře, mořemíčko* (6, ha, 95) Babapřed každým přeběhnutím chytaných volila druh věci dané barvy formulí - *Moře, mořemíčko, kdo má ...* (např. červené ponožky). V případě hry *Čáp ztratil čepičku* (3, va-vi, 99) volila Babajen barvu, a to formulí - *Čáp ztratil čepičku, měla barvu barvičku...* (např. červenou). Hráči požívající imunitu pak mohli hřištěpřejít i volným krokem. I v těchto případech se Babazbavovala své role dotekem *chyceného* hráče. Cíl hry zůstává stejný.

V případě hry *Kuželky* (6, ha, 95) se hráči rozdělili do družstev na protilehlých stranách hřiště. V družstvech si hráči rozdělili odpovídající čísla. Uprostřed mezi nimi stál lichý hráč sloužící jako *rozhodčí* a ne zemi ležel *míč* (někdy kuželka nebo jiný srovnatelný předmět). Rozhodčí jednotlivá kola hry zahajoval vyvolání některého z rozdělených čísel. Na to se protivníci příslušného čísla vrhli k míči, aby se jej zmocnili jako první a odnesli jej do své řady. Pokud se to hráči povedlo, získal bod pro své družstvo. Pravidla však pamatovala i na možnosti zvratu v situaci: pokud hráče, který se první zmocnil míčena jeho útěku *domů* protivník přece jen dostihl a plácnul, získal bod chytající; pokud se však chytanému v situaci ohrožení podařilo pustit míča chytající jej přesto plácnul, získal bod nakonec přece jen chytaný. Hra končila, když rozhodčí vystřídal všechna čísla. V běhu k objektu rozehrávali hráči vlastně závod, pak se ale pro honícího hráče stával cílem honěný, takže nakonec šlo přece jen o zápas. Kromě zápasů v mrštnosti v běhurozehrávali hráči i zápasy v mrštnosti v *postřehu* – nejen při startu úvodního závodu, ale též ve chvílích, kdy měla *Baba*, vlastně *Policajt*, dotykem usvědčit *Zloděje* výsostného objektu. A přesto, že se ve hře rovněž nutně rozehrává moment šikanování chytaného chytajícím z titulu role *Policajta*, lze celek hry považovat za regulérní závod družstev; byť komplikovaný, byť v zápasech v mrštnosti a v *postřehu*, a to o v bodech vyjádřenou symbolickou míru držení výsostného objektu.

Vzorec interakce je shodný s *Babou* co se týče počtu a pohlaví hráčů. Podobná je i povaha interakce. Od *Baby* se odlišuje tím, že se objevují strategicky významné podoby spolupráce mezi chytanými hráči; troufalejší či se skrývanou imunitou přilákají pozornost *Baby*, aby jiní mohli bezpečně přeběhnout. Častěji se objevuje blufování, kdy hráč předstírá imunitu, aniž by něco požadované barvy skutečně měl. Rozdělení času hry na čas bezpečí a čas troufalosti, čas nebezpečí znečištění, které do hry *Baba* zavádějí domečkypro jednotlivé honěné a nekoordinovaně, má nyní platnost pro celou jejich skupinu s koordinací neformální (přebíhají-li honění spontánně; přičemž se někteří mohou vrátit či zdržet) či formalizovanou (přebíhají-li honění po vyslovení formule, kterou Babavolí barvu; a nakonec všichni, povinně). A obdobně, pokud domečkyv *Babě* zaváděly do hry na hřištivyčleněná území honěných, nyní je na hřišti zcela jasně vyčleněné

území Baby. Topologicky se pak hráč chycený Baboudostává do konfigurace obdobné s *mičem* chyceným ve hře *Na třetího*. Babatedy nakonec rovněž nebrání své území, nýbrž se snaží obnovit svou integrituosobní a s kruhem chytaných. Nikoli však tím, že si vydobude odpíraný přístup k výsostnému objektu, míči, nýbrž tím, že se zbaví svého znečištění. K obraně území, resp. k zápasu o výsostný objekt, šlo jen v jedné variantě hry, když si domečky družstva rozdělily a když zmocněním se objektu se z území nikoho stávalo území protivníka.

Motiv hry se od *Baby* odlišuje akcentací mravní závratí, která vyplývá z jasně vyčleněného území a času nebezpečí znečišťujícího doteku *Baby*. Na úrovni hry jako celku však nepřechází v rituální zápas mezi autoritou a solidaritou jí vzdorujících jedinců, jako v *Mrazíkovi*, nýbrž zůstává očistným rituálem. Výjimečně může jít o závod družstev – a to v zápasech v běhu s dotykem na tělo druhého a v postřehu, a to o míru držení výsostného objektu.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 6 případech, a to v 1., 3. a 6. ročníku. ([1, pi-ze, 00](#) (2x); [3, mi-zi, 96](#); [3, va-vi, 99](#); [6, ha, 95](#) (2x))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 126 - 128 a 133 - 135) prezentují hru jako historickou podobu hry *Wall to Wall*; pokud je na volbě jednotlivých hráčů, kdy přeběhnou na druhou stranu, a pokud se do hry nezavádí *imunita* poskytovaná barvou nějaké držené věci; za jejich časů prý už většinou hraná tak, že se chytající své role nezbavují, nýbrž množí své řady. A jako méně častou variantu hry *Farmer, Farmer, may we cross your Golden River?*; pokud chytající vyhlašuje pokaždé barvu a předává roli chycenému. Obě řadí mezi tzv. *Catching Games*. Její hraní je údajně zdokumentované již od počátku 19. století; a to nejen ve Velké Británii, ale též v Americe či v Německu a Rakousku. Sutton-Smith (1972, s. 79) prezentuje hru jako variantu hry *Bar the Door*, a topod názvem *King Caesar*; řadí ji mezi tzv. *Chasing Games*.

5.9 RYBIČKY A RYBÁŘI

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Čáp ztratil čepičku* ([6, ha, 95](#)); *Hu - tu - tu* ([5, bí-do, 95](#)); *Král vysílá své vojsko* ([6, he-ho, 97](#)); *London Bridge* ([1, pi-ze, 00](#)); *Na loupežníky* ([1, od-so, 97](#)); *Pan Čáp ztratil čepičku* ([1, ho-st, 98](#)); *Rybičky rybáři* ([4, br-še, 98](#)); *Rybičky, rybáři* ([4, ně-ši, 97](#)); *Rybičky, rybáři jedou* ([1, ho-st, 98](#)); *Rybičky, rybičky, rybáři jedou* ([1, od-so, 97](#); [2, vi-ze, 97](#)); *Zlatá brána* ([4, ně-ši, 97](#)).

Hřiště a **čas** hry jsou shodné s *Honěnou se dvěma domečky*; s tím, že děti hru hrály též při hodině tělocviku nebo v družině a venku; tedy když měly dostatek volného času. **Průběh** hry se od zmíněné hry liší tak, jako se *Psí honička* liší od *Baby* - chytající svou roli předává, ale nezbavuje se jí. Jednotlivá kola hry jsou pak zahajována formulí *Rybičky, rybičky, rybáři jedou!* Přičemž *Rybář* a později *Rybáři* stojí na opačné straně hřiště než *Rybičky*; po vyslovení formule se hráči rozeběhnou proti sobě a *Rybáři* se snaží pochyťat co nejvíce *Rybiček*; zatímco ty se snaží dostat do bezpečí druhé strany hřiště - vlastně domečku. Někdy vytvářejí *Rybáři síť*; ta se však nesmí protrhnout, aby chycené *Rybičky neuplaval*; *Rybáři* pak většinou musí běžet na opačnou stranu hřiště - nesmí se vracet. Nebo, při stejném rozestavení hráčů, vyhlašuje začátek jednotlivých kol *Čáp* buď formulí *Čáp ztratil čepičku, měla barvu, baryčku...* (např. *žlutou*)! nebo dialogem s protihráči: „*Čáp ztratil čepičku, měla barvu, barvičku...*“ „*A jakou?*“ „*Žlutou!*“ - čímž je zároveň vyhlášena barva přinášející imunitu daném kole. I když se *Čáp* zmnoží, síť nevytváří. Poslední chytaný hráč je vyhlášen *Královnou rybiček, vítězem*; a stává se prvním chytajícím v případném opakování hry. Pravidly určený **cíl** hry je tedy obdobný k *Psí honičce*, jen zde jde obdobně k *Honičce na dva domečky o chytání*, spíše než honění.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Hu - tu - tu* ([5, bí-do, 95](#)), při níž se hráči již na začátku rozdělili do dvou družstev, která si mezi sebou rozdělila na dvě poloviny i hřiště. Družstva se pak střídala ve vysílání jednoho hráče na území protivníka. Ten se snažil dotknout hráčů protivníka, kteří před ním prchali v rámci svého území. Babavšak musela celý tento útok na území protivníka absolvovat na jedno nadechnutí; pro kontrolu za hlasitého „*Hu, tu, tu,...*“ Pokud se jí to vše podařilo, stávali se chycení hráči členy jejího družstva. Pokud na území protivníka nevydržela s dechem, nejen že nikoho pro své družstvo nezískala, ale sama se stávala členem družstva protivníků. To, že Babavlastně chytá chytané v jejich domečku, není podstatné. Podstatné je, že ačkoli je *pochyťat chytané do posledního přítomné* i v této hře, v jejím celku jde nakonec o zápas

družstev, a to v desintegraci kruhu druhých a v jejich integraci do vlastních řad; a to díky pravidelnému střídání v útoku a jeho vedení jen jedním z kruhu právě útočícího družstva.

V případě hry *Král vysílá své vojsko* ([6, he-ho, 97](#)) se hra od základní hry, kterou prezentujeme jinde pod stejným názvem, odlišovala tím, že místo zápasů „tělo na tělo“ hráči využívali zápasyv mrštnosti. *Králem* vyslaný hráč došel k řadě protivníků, kteří měli nastavené dlaně; jednoho z nich plácnul do dlaně a pak utikal zpět do své řady - *domů*; pokud jej přitom k honění vyzvaný hráč nechytil, získal jej pro své družstvo; pokud jej však přitom vyzvaný hráč chytil, byl pro své družstvo ztracen a stával se sám členem jeho družstva. Jde tedy též o variantu zmíněné základní hry*Král vysílá své vojsko*, jen v zápase družstev o integraci druhých do vlastních řad je využito jiné hry obratnosti – běh s dotykem na tělo druhého, a to rozehraného jako zápas (vs. závod; neb i zde zůstává cílem honícího honěný).

V případě hry *Zlatá brána* ([4, ně-ši, 97](#)) vzniklo území, v něž chytaným hrozilo nebezpečí chycení, díky jednomu, případně více párům hráčů - a to v podobě *brány*; když si stoupli proti sobě, drželi se za ruce a zvedli paže, aby pod nimi vznikl průchod. Jednotlivá kola hry vyznačovali zpíváním písničky „*Zlatá brána otevřená, čtyřmi meči podepřená, kdo do ní vejde, tomu hlava sejde, ať je to ten nebo ten, praštíme ho koštětem!*“ Při poslední slabice hráči ruce spustili a *bránu uzavřeli*. Ostatní hráči bránouprobíhali. Pokud byl někdo z nich chycen, vypadal ze hry. Ačkoli i zde šlo chytajícím o to, aby pochytali chytané do posledního, zápasy v mrštnosti v běhu a v postřehu s bránouchytanými rozehráli jako závod chytaných vůči bráně.

V případě hry *London Bridge* ([1, pi-ze, 00](#)), kterou dívky naučila učitelka angličtiny a ony ji pak samy hrály o přestávkách, vytvořil pár dívek bránuvýše popsaným způsobem. Ostatní se chytly za ruce v kruhutak, aby procházel bránou. Všechny pak opakovaně zpívaly písničku *London Bridge*. Při posledním slově bránaprávě procházející hráčku uzavřela a tato hráčka vypadávala ze hry. Hra pokračoval dokud nebyla chycena i předposlední z kruhuhráček procházejících bránou. Na pochytání chytaných do posledního tedy v této hře chytaní spolupracovali. Toto úplné rozpočítání kruhu hráčů pak představuje jeho rituální dezintegraci; bez mobilizace jakéhokoliv zápasu; jakoby hry obratnosti spočívala jen v rytmizaci společného pohybu všech hráčů, včetně chytajících, s recitací říkanky – vlastně v tanci.

Vzorec interakce se týká větší skupiny dětí; bez ohledu na pohlaví hráčů. Povaha interakce se od *Honěné se dvěma domečky* odlišuje strategicky významnou, více či méně formalizovanou spoluprací chytajících. (V rámci této hry bylo, jako možná podoba spolupráce mezi chytanými, pozorované i to, že si vypomáhali předměty s barvou přinašející imunitu; tedy pokud jich někdo měl více.) **Sporným momentem** mohou být pokusy o násilné *protrhávání sítě*; pokud jsou tolerované zápasy „tělo na tělo“, přechází hra ve variantu hry *Král vysílá své vojsko*.

Motiv hry lze charakterizovat jako obdobný s *Honěnou se dvěma domečky* na úrovni střetů jednotlivců; s tím, že se zde objevují též střety jednotlivce a skupiny - jako v *Psí honičce*; tedy včetně s mravní závratí. Na úrovni hry jako celku pak jde o *Psí honičce* podobný rituál přeměny kruhu defenzivních hráčů v ofenzivní, chytaných v chytající smečku; zřídka o závod chytaných vůči chytajícím. Nebo jde o zápas družstev v zápasech v mrštnosti, a to o desintegraci kruhu druhých a v jejich integraci do vlastních řad. Nebo, výjimečně, může jít o tanec rozehrávající běh s dotykem na tělo druhého v rituální dezintegraci kruhu hráčů.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 12 případech, a to v 1. - 2. a 4. - 6. ročníku. ([1, od-so, 97](#) (2x); [1, ho-st, 98](#) (2x); [1, pi-ze, 00](#); [2, vi-ze, 97](#); [4, ně-ši, 97](#) (2x); [4, br-še, 98](#); [5, bí-do, 95](#); [6, ha, 95](#); [6, he-ho, 97](#))

Z historie hry

Jak píšeme při prezentaci hry *Honěná se dvěma domečky*, Opieovi prezentují hru jako obvyklou podobu hry *Farmer, Farmer, may we cross your Golden River?*; pokud se do hry zavádí *imunita* poskytovaná barvou nějaké držené věci. Pokud chytaní musí přeběhnout na druhou stranu v určenou dobu, prezentují hru pod názvem *Chinese Wall*; pokud se chytající řetězí, pak pod jménem *Stag*;radí je mezi tzv. *Catching Games*. Tradování hry odvozují od hry *Barley-break* zmiňované v polovině 16. století. (1969, s. 126 a 128 - 130)

5.10 HLOUPÁ KUČAŘKA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Hloupá kuchařka* ([2, da-kl, 98](#); [4, hr-ši, 98](#)); *Já hloupá kuchařka* ([5, no, 95](#)); *Na hladovou kuchařku* ([2, eh, 96](#)); *Na smrduté vajíčko* ([3, če-no, 95](#)) a *Pešek* ([2, vi-ze, 97](#)).

Hřištěm hry je území vymezené stanovištěm hráčů, a pak buď k nějakému objektu - např. protilehlý roh místnosti, určitý strom, protilehlá strana zídky, u které hráči stojí; nebo jako okruh - např. kolem prolézačky, u které hráči stojí, nebo kolem hráčů stojících v kruhu; vlastně je však nakonec hřištěm hry kruh hráčů. **Cas** na hru si děti našly výhradně v době volna; i u této hry se počítá s opakováním jednotlivých kol.

Průběh hry začíná rovněž výběrem jednoho vyčleněného hráče - *Kuchařky*. Kuchařka a ostatní hráči si od sebe stoupnou na vzdálenost umožňující tajnou domluvu ostatních hráčů šeptem. *Kuchařka* pak zapřádá s hráči dialog pomocí formule: „*Já hloupá kuchařka dala jsem do polívky místo pepře boty. / Já hloupá kuchařka - dala jsem do polévky všechny druhy bot. / Já, hloupá kuchařka, jsem k narozeninám upekla dort a do něj jsem dala boty.*” - případně *stromy, oblečení, květiny, barvy, léčivé rostliny, hračky, auta*. Načež se hráči šeptem domluví, kdo bude čím - v případě *bot* např. *Nike, Adidas, Kiltec, Botas, Baťa* atd. - a jeden hráč *Kuchařce* oznámí nabízený seznam. *Kuchařka* vyslovením jedné položky z nabízeného seznamu pak vyzývá odpovídajícího hráče k zápasu v běhu a zároveň tak zjišťuje, s kým bude zápasit; což se může dozvědět ihned, když se hráči na vyvolání hlásí; nebo se to dozvědět ihned nemusí, když se oslovený hráč nemusí ani přihlásit, ani ihned vyrazit, ale smí taktizovat, čekat na chvíli, ve které má dojem, že mu *Kuchařka* věnuje nejméně pozornosti. Pokud hráč doběhne k cíli, resp. k domečku, dříve než *Kuchařka*, nemusí ji střídat v dalším kole; pokud jej *Kuchařka* na dráze doběhne a dotkne se jej, střídat ji musí. Pravidly určeným **cílem** hry je tedy obdobný k *Honěné se dvěma domečky*, resp. k *Babě*; jen s tím, že do popředí vystupuje zřetelněji úsilí *Baby* o obnovení své integrity s kruhem chytaných.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Na smrduté vajíčko* ([3, če-no, 95](#)), ve které si hráči stoupili čelem do kruhu, jeden vybraný hráč dostal šátek a s tím začal obcházet kruh za zády hráčů. Dle vlastního uvážení pak nenápadně upustil šátek k nohám vybraného hráče z kruhu, a tím vlastně odstartoval závod v běhu na kruhové dráze. Pokud *Vyzývatele* vyzvaný hráč dohonil a dotkl se jej dříve, než *Vyzývatel* oběhl kruh a dostal se na místo vyzvaného hráče, stával se neúspěšný *Vyzývatel Smrdutým vajíčkem* a musel si jít sednout doprostřed kruhu; pokud se *Vyzývateli* podařilo dráhu uběhnout rychleji než vyzvaný hráč, stával se *Smrdutým vajíčkem* neúspěšný vyzvaný. V roli *Smrdutého vajíčka* byl hráč vystřídán neúspěšným hráčem v dalším kole hry. Neúspěch v zápase v mrštnosti byl tudíž ve hře trestán vyloučením z kruhu hráčů na jedno kolo, avšak do pozice pasivního a jednoznačně zostuzeného *Smrdutého vajíčka*; zároveň tak však byla hra zabezpečena proti tomu, aby v ústřední roli z kruhu vyloučeného hráče uvízl ten nejméně mrštný. Úvodní *hádání* se sice nekoná, avšak zápas v postřehu může být rozehrán tak, že k závodu v mrštnosti ani nedojde - pokud se *Vyzývatel* po upuštění šátku nerozeběhne a podaří se mu kruh obejít a dotknout se vyzvaného tak, aniž by jím vybraný hráč postřehl, že byl k závodu vyzván. Cíl hry tedy zůstává stejný; jen s tím, že *Vyzývatel* v roli z kruhu hráčů vyčleněné *Baby* se sám stává honěným, když chce obsadit jedno z míst v jejich domečku; a dále s tím, že rozštěpení role *Kuchařky* a *Smrduté vajíčko* a *Vyzývatel* nabízí možnost, aby se do role *Vyzývatele* probojoval nejmrštnější hráč v kruhu, pokud by jím zůstával úspěšný z dvojice soupeřících hráčů a nebyl pro ní vybírán vždy nový hráč - což ze zápisu pozorované hry není jasné.

V případě hry *Pešek* ([2, vi-ze, 97](#)) si hráči sedli k sobě čelem v kruhu na koberci, sklopili hlavy a začali pronášet formuli: „*Chodí Pešek okolo, nedívej se na něho, kdo se na něj koukne, toho Pešek bouchne!*”; vybraný *Pešek* je přitom začal obcházet a s koncem formule někoho bouchl do zad a začal prchat kolem kruhu sedících dětí; postižený hráč vyskočil rozeběhl se za *Peškem*; když jej dohnal, střídal jej v roli a hra se opakovala. *Pešek* tak nakonec neusiloval o místo v kruhu hráčů, ale o to, aby směl zůstat v roli kruh hráčů šikanující autority.

Vzorec interakce je podobný ke hře *Honěná se dvěma domečky* s tím, že do zápasu v běhu s dotykem na tělo se dostávají vždy jen dva hráči. *Baba* si z kruhu hráčů vybírá potenciální oběť - buď prostřednictvím *hádání*, které je rozehrané spíše jako *hra náhody*, než jako zápas, nebo svévolně. Ve srovnání se závodem v postřehu, který se odehrává při *startu* sprinterských klání v nejrůznějších sportech, se zde na počátku honičky v postřehu zápasí. V případě, že *Baba* v zápase v běhu zůstává v roli útočícího na tělo své oběti, je území hřiště vlastně její a její oběť chytaný. V případě, že útočí na jeho místo v kruhu hráčů, a to doslova, je její oběť stíhající a ona sama stíhaná. Nebýt pak toho, že chytající *Baba* či stíhající oběť má v druhém svůj cíl bez ohledu na to, že hřiště je vymezené jako závodní dráha, byla by soutěž v běhu závodem.

Sporným momentem je, když se pronásledovaný hráč vzdálí z dráhy - tolerované je jen kličkování; v případě kruhové dráhy nesmí pronásledující na stíhaného hráče čekat u cíle nebo mu nadbíhat v protisměru. V celku základní podoby hry a ve *Smrdutém vajíčku* jde tedy o očištný rituál; s tím, že ve *Smrdutém vajíčku* si neúspěšný hráč, ať už *Baba* či honěný, v každém případě prodělá jedno kolo pokání ve středu kruhu hráčů. V celku hry je pak kolování ústřední role mnohem více ohrožené tím, že v roli *Baby* uvízne nejméně mrštný hráč z jejich kruhu, než ve hře *Baba*; resp. že ústřední roli šikanujícího hráče obsadí ten nejvíce mrštný - je-li zápas v běhu rozehraný jako cyklický turnaj o ústřední roli šikanujícího, jako v případě hry

Pešek.

Motiv hry lze tedy charakterizovat podobně k *Honěné se dvěma domečky*, jen s tím, že rozehrání zápasu v běhu vždy mezi Babou a jí zvolenou obětí vede spíše k přiblížení situace regulárnímu závodu v běhu, a tak k potlačení mravní závratě. V celku hry jde o rituální očistu - zdůrazňující místo v kruhu hráčů; nebo o cyklický turnaj v zápasech o ústřední roli šikanujícího hráče.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 6 případech, a to ve 2. - 5. ročníku. ([2, eh, 96](#); [2, vi-ze, 97](#); [2, da-kl, 98](#); [3, če-no, 95](#); [4, hr-ši, 98](#); [5, no, 95](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 197 - 198) prezentují hru pod názvem *O'Clock* jako variantu hry *Time*; řadí ji mezi tzv. *Racing Games*; mezi těmito hrami pak prezentují hru podobnou našemu *Smrdutému vajíčku* - pod názvem *Drop Handkerchief*, a hry podobné našemu *Peškovi* - pod názvem *Bump-on-the-Back* a *Whackem* (c. d. s. 198 - 206); podobnou hru prezentují též pod názvem *Coloured Birds* mezi tzv. *Guessing Games*. Známa je údajně již od konce 19. století; zmíněným hrám podobná se hrála ve starověkém Recku pod názvem *Schoenophilinda*. Sutton-Smith (1972, s. 71 - 73) mezi hrami, ve kterých se kombinuje *hádání* a *honění*, prezentuje řadu her a řadu zmiňuje jen názvy - mezi nimi i *Times*, možná odpovídající hře prezentované Opieovými; řadí je mezi tzv. *Leader Games*.

6. BĚH - NA DRÁZE

6.1 ZÁVOD

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Auta - závody* ([1, pl-ko, 00](#)); *Autodrom* ([3, ve-po, 00](#)); *Fit-ball* ([3, mi-zi, 96](#)); *Házení předmětů za tabuli* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Hokej* ([3, má-za, 98](#)); *Hopíci* ([4, ka-pý, 98](#)); *Jízda s auty 1* ([2, ml-kr, 99](#)); *Kdo bude první* ([1, pi-ze, 00](#)); *Kdo přijde dřív do školy* ([2, če-ši, 95](#)); *Na posledního* ([8, tá-to, 98](#)); *Přeskakování židlí* ([7, kr, 96](#)); *Skákání do výšky* ([3, če-no, 95](#)); *Skoky do sena* ([6, he-ho, 97](#)); *Splhání po dveřích* ([5, kn-ře, 00](#)); *Velká pardubická* ([8, šp-ku, 99](#)); *Závody plachetnic* ([3, ve-po, 00](#)); *Žáby* ([7, da-hl, 98](#)); *Židle* ([8, do-ko-pu, 98](#)) a *Žvýkačky* ([3, če-no, 95](#)).

Hřištěm hry je dráha s předem určeným startem a cílem, nebo alespoň jedním z nich; většinou ve třídě nebo na chodbě, ale i venku. **Čas** na hru si děti najdou nejen v době volna, ale i při hodině; samotné trvání hry je vzhledem k používaným dráhám krátké, a tak volá po opakování.

Průběh hry odpovídající zaužívané představě závodů v běhu vlastně nebyl pozorován ani jednou. Nejbližší mu byly děti při hře *Kdo bude první* ([1, pi-ze, 00](#)), které se na různé pokyny učitelky - *Děti, pojd'te k tabuli! Běžte si sednout na koberec!* - rozběhly a v cíli vyhlášovaly své pořadí - *První! Druhá!* atd. A pak možná, vzdáleněji, chlapci z jedné druhé a z jedné osmé třídy, kteří závodili v příchodu do školy. Společný pevně stanovený start a cíl dráhy používali hráči v netradičních, komplikovaných podobách běhu. Při hře *Židle* ([8, do-ko-pu, 98](#)) dva až čtyři chlapci projížděli dráhu vsedě na židlích jen s pomocí odstrkování a bez toho, aby židle nadzvedávali. Při hře *Velká pardubická* ([8, šp-ku, 99](#)) dva až tři hráči, bez ohledu na pohlaví, seděli na židli obkročmo, opěradla před sebou svíraná oběma rukama, závodili v tom, kdo se svou židlí rychleji přeskáče třídu od stěny k oknům. Někdy ovšem střety na dráze a až orgiastický hluk a pohyb hráče inspirovaly k tomu, že hru rozehrály do orgií zápasu ve vzájemném shazování „ze sedla“ a hra pak byla spíše variantou *Zápasů na koních*. Při hře *Fit-ball* ([3, mi-zi, 96](#)) kluci a holky na chodbě skákali vsedě na těchto balónech o průměru cca 50 cm vybavených držadlem; jednak jednotlivě či ve dvojicích ve vzájemné konverzaci - jakoby si jen užívali nezávažného žonglování s vlastním tělem. Jednak pořádali závody na dráze od dveří k radiátoru na druhé straně chodby; s odpočítaným startem formulí „*Tři, dva, jedna, start!*“; a to družstev, takže se dvěma fit-bally; takže štafetově, takže každý člen družstva musel absolvovat dráhu tam a zpět a předat svůj fit-ball. Při hře *Autodrom* ([3, ve-po, 00](#)) se chlapci rozdělili do dvou pěti až šestičlenných *stájí*, z nichž každá měla svůj *závodní vůz* - penál chráněný obalem na sešity a lepicí páskou. Dráhu měli vytyčenou jakou slalom pod lavicemi, kterou absolvovali po kolenou štafetovým způsobem. Vítězné družstvo získávalo od druhého *nové gumy* - obaly na sešity pro každého závodníka. Při hře *Auta - závody* ([1, pl-ko, 00](#)) si hráči nejprve vytyčili dráhu se startem a cílem, případně do umístili nějaké překážky; po odstartování každý řidič vedl model svého autíčka co nejrychleji k cíli; přitom napodoboval

vrčením zvuk motoru; většinou se snažil předjet ty před ním, přičemž nezřídka docházelo i k bouračkám. Hru hráči opakovali i několikrát za sebou; a pak rozvíjeli strategie co nejvýhodnějšího umístění na startu; nebo zkoušeli autíčka jen nasměrovat a rozjet, a pak už nedržet a sledovat, které vyhraje.

Pravidly určeným **cílem** hry je tedy uběhnout dráhu co nejrychleji.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, ve které hráči k překonání dráhy využívali další netradiční podoby běhu. Při hře *Přeskakování židlí* ([7, kr, 96](#)) si kluci do uliček mezi lavicemi postavili židle a pak je postupně přeskakovali. Kdo židli shodil nebo sám spadl, byl vyřazen ze hry. Při hře *Skákání do výšky* ([3, če-no, 95](#)) dívky na toaletách závodily v tom, která vyskočí na vyšší řadu dlaždiček na stěně. Při hře *Šplhání po dveřích* ([5, kn-ře, 00](#)) závodili chlapci v tom, kdo s rozběhem vyskočí výše na zárubeň u dveří do třídy. Při hře *Skoky do sena* ([6, he-ho, 97](#)) si kluci a holky na škole v přírodě ze sena udělali kopku, na kterou s rozběhem skákali. Hru si pak komplikovali jednak přidáváním sena, aby byla vyšší, jednak losováním části těla, kterou je nutné se v daném kole dotknout jejího vrcholu. Neúspěšní hráči ze hry vypadávali, dokud se nezjistil vítěz. Cílem hry je pak srovnatelné - *uběhnout* co nejdelší dráhu.

V případě hry *Jízda s auty 1* ([2, ml-kr, 99](#)) si hráči nejdříve na papíře nakreslili dráhu, jako v základní hře *Dráha*, pak však po ní tužkou nevrhali, nýbrž projížděli od startu do cíle v jednom tahu a při vedení písátka jej drželi jako při běžném psaní či kreslení. Komplikace spočívala v tom, že papír přiložili k zrcadlu a orientovat se směli jen pohledem do zrcadla. Handicap při překřížení mantinelů či překážky spočíval "jen" v povinnosti vrátit se do místa střetu. Za přímý pohled na papír však byl hráč diskvalifikovaný. Na stopkách se každému hráči měřil čas a vyhrával nejrychlejší. V případě hry *Žáby* ([7, da-hl, 98](#)) si dva či tři hráči nejdříve z papíru složili *žáby*, pak je postavili na jeden kraj lavice a po odstartování závodu se je snažili foukáním dostat k cíli na jejím druhém okraji. Při hře *Žvýkačky* ([3, če-no, 95](#)) si nejdříve několik hráčů připevnilo *žvýkačky* na stejně dlouhé kousky nitě, stoupili si do řady vedle sebe s nitěmi v ruce, a poté, co rozhodčí závod odstartoval, si volný konec nitě vložili do úst a jen s pomocí jazyka se snažili si *žvýkačku* přitáhnout a schovat v ústech. Cíl hry tak je opět srovnatelný, jen dráhu musí *uběhnout* co nejrychleji objekt v zastoupení hráče. Jeho pohyb však hráč bezprostředně a po celou dobu ovládá.

V případě hry *Hokej* ([3, má-za, 98](#)) používali hráči známou hračku v podobě pevné podložky s obrázky a otvory, kuličkou a plastovým krytem; nakláněním celého objektu lze kuličkou pohybovat, aniž by mohla opustit hrací plochu. Hráči se pak střídali v tazích při usilování o to, aby s kuličkou dorazili až do otvoru v *brance* protivníka. Důvodem ke střídání bylo, že kulička hráči zapadla do otvoru, který byl omalovaný jako protivníkovi hráči. Vítězem se stal hráč, který první *nastřílel* stanovený počet branek. Sublimací *Hokeje* či *Fotbalu* do této stolní podoby hry tak došlo k tomu, že se sice lze nabít šikanujícím objektem, ale jen symbolicky; odpor neklade reálně protivník, ale jen část terénu dráhy; a v tomto jsou dráhy k cíli pro oba závodníky srovnatelné; a tak cíl hry, vítězství v závodě, zůstává stejný s předchozími podobami dané varianty hry.

Jinak je tomu v případě hry *Hopíci* ([4, ka-pý, 98](#)), při které většinou dva kluci využívali toho, že jejich třída měla stupňovitou podlahu. Na nejvyšším stupni současně vypustili své *hopíky* a pak sledovali, čí míček doskáče první k tabuli. Někdy si pak dráhu komplikovali překážkami z pravítek či sešitů. Náznak vrhu se stával předmětem sporu; někdy se hra zvrhla v házení hopíků po sobě a po ostatních spolužácích - resp. v *Houbované* či *Koulování*. V případě *Házení předmětů za tabuli* ([8, do-ko-pu, 98](#)) dva až čtyři kluci házeli za horní okraj tabule tužky, papír, svačiny; vítězil ten, jehož předmět dříve či vůbec vypadl zpod tabule na podlahu - neboť bylo zakázáno po dobu závodu s tabulí manipulovat. V případě hry *Závody plachetnic* ([3, ve-po, 00](#)), kterou hráli chlapci na škole v přírodě, si tři až pět hráčů nejdříve vyrobilo loďky z kůry stromů; s plachtami z papíru, ozdobené a pojmenované; poté si na potoce vyhlédli vhodnou dráhu - s kameny, klacky, jezy a vodopády; po odstartování vypustili všichni hráči své plachetnice najednou a pak už jen sledovali, která dopluje do cíle první. Cíl hry je tedy stejný, jen hráč je zastoupen objektem, který po dobu závodu již nemůže ovládat.

Vzorec interakce se týká i jen dvojice hráčů; pokud skupiny, většinou menší; někdy však též větší, rozdělené do družstev; většinou jen chlapců, někdy skupiny smíšené, zřídka jen dívek. Povaha interakce spočívá v definiční podobě soutěže, ve které se protivníci poměřují v obratnosti prostřednictvím jasně vyčleněného objektu - dráhy. Kromě mrštnosti v *běhu* - resp. též skoku do výšky, případně vsedě na židli, skákání vsedě se židlí či s balónem - jde většinou též o postřeh při startu; nejde-li spíše o výdrž. Případně může jít též o mrštnost v ovládání zástupného objektu nebo o mrštnost zástupného objektu, který po dobu závodu již na dráze ovládat nelze. Nejde tedy o *vrhání* objektu, které jej vybavuje silou a směrem na jeho samostatné, dále již neovládaném běhu.

Motiv hry lze charakterizovat jako závod v mrštnosti v běhu - uběhnout dráhu co nejrychleji nebo co nejdelší dráhu; případně jde též o závod v postřehu při startu. Případně jde o mrštnost v ovládání zástupného objektu; nebo o soutěž ve vlastnictví samotného zástupného objektu. Případně může být hra

rozehraná jako závod družstev - štafet. Případně může jít též o závrat' z konkretizace běhu s žonglováním s vlastním tělem - jako při skákání vsedě na balónu; nebo z transgrese mravích imperativů konkretizací pohybu s implicitním sexuálním obsahem - jako při *Velké pardubické*. K rozehrání fiktivních příběhů a identit se hráči dostali jen v případě hry *Auta - Závody, Autodrom a Závody plachetnic*.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 19 případech, a to v 1. - 8. ročníku. ([1, pi-ze, 00](#); [1, pl-ko, 00](#); [2, če-ši, 95](#); [3, če-no, 95](#) (2x); [2, ml-kr, 99](#); [3, mi-zi, 96](#); [3, má-za, 98](#); [3, ve-po, 00](#) (2x); [4, ka-pý, 98](#); [5, kn-ře, 00](#); [6, he-ho, 97](#); [7, kr, 96](#); [7, da-hl, 98](#); [8, do-ko-pu, 98](#) (2x); [8, tá-to, 98](#); [8, šp-ku, 99](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. xxi a s. 185) pro tzv. *Racing Games* považují rovněž stanovenou dráhu za definiční. V souladu s naší zkušeností je pak dále charakterizují tím, že *hbitost nohou nemusí být nutně rozhodujícím faktorem*. To odpovídá jejich *dojmu*, dle kterého si děti spíše než *soutěživou atletiku* skutečně užívají závody, ve kterých soupeřům terén či pravidla brání v *obyčejném běhu* a hráči musí používat zvláštní podoby pohybu.

6.2 JÍZDA PO ZÁBRADLÍ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Ježdění na bruslích* ([7, da-hl, 98](#)); *Jízda po zábradlí* ([8, tá-to, 98](#)); *Klouzání* ([4, ka-pý, 98](#)); *Lezení po žebřinách* ([5, ho-he, 99](#)); *Tabule* ([9, mi-pr, 98](#)).

Hřištěm hry je dráha, obdobně jako ve hře *Závod*, a/nebo samotný hráč, jako ve hře *Točení*. Hru děti hrály ve třídě, na chodbě, nebo venku. **Čas** na hru si děti našly o přestávce nebo v době volna; samotné trvání hry je většinou otázkou krátké chvíle, bývá však opakované.

Průběh hry je různý, jako ve hře *Závod*. Při *Klouzání* ([4, ka-pý, 98](#)) měly dvojice soupeřů na chodbě pomocí dlaždic vytyčený start, ke kterému se nejdříve rozběhly a od nějž se pak už snažily jen sklouznout co nejdál. Někdy se však děti po chodbě klouzaly *jen tak* a užívaly si jen nezávažného žonglování s vlastním tělem, přinášejícím zážitek závratí. Obdobně se zřejmě jen vlastnímu prožitku věnovali kluci při *Jízdě po zábradlí* ([8, tá-to, 98](#)); nebo při *Lezení po žebřinách* ([5, ho-he, 99](#)), kterému se věnovala skupinka chlapců a dívek v zadní části třídy. V případě hry *Tabule* ([9, mi-pr, 98](#)) hráči spolupracovali - jeden chlapec si vlezl na tabuli, kde se usadil a pevně držel, ostatní jej pak vytáhli s tabulí co nejvýše a pustili. Nakonec údajně hra skončila vytržením tabule ze zdi - *demolice* školního majetku však nebyla předmětem hry. V případě hry *Ježdění na bruslích* ([7, da-hl, 98](#)) však hra přecházela ve hru *Kecárny*, když skupina dívek chodila od minulých vánoc po vyučování bruslit a občas za nimi *zašli i kluci*.

Pravidly určeným **cílem** hry tedy na rozdíl od hry *Závod* není uběhnout dráhu co nejrychleji nebo uběhnout co nejdélší dráhu, nýbrž při *běhu* po dráze co nejdéle udržet rovnováhu - a přitom se podrobit zážitku tělesné závratí.

Vzorec interakce se týká i samotného jedince, většinou však menší skupinky hráčů; většinou chlapců, ale i jen dívek nebo skupiny smíšené. Povaha interakce spočívá v takovém *běhu* (resp. *jízdě*, pohybu) na dráze (resp. na *zábradlí*, *bradlu*), při kterém se do hry dostává udržování rovnováhy při žonglování s vlastním tělem, jehož funkcí je podrobení se zážitku závratí. V celku hry může být daná hra rozehraná jako rituální zážitek jednotlivců, případně jako jejich závody v nezbytné obratnosti.

Motiv hry lze charakterizovat jako takové žonglování s vlastním tělem při běhu na dráze, jehož funkcí je zážitek závratí; v celku hry rozehrávané jako rituální zážitek nebo jako závod v této schopnosti.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 5 případech, a to ve 4. - 5. a 7. - 9. ročníku. ([4, ka-pý, 98](#); [5, ho-he, 99](#); [7, da-hl, 98](#); [8, tá-to, 98](#); [9, mi-pr, 98](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 272 - 274) prezentují variantu hry pod názvem *Parachutes*, rozehrávanou na houpačkách, a to v rámci sběrné kategorie *Misplaced Audacity*; řadí ji mezi tzv. *Daring Games*. Sutton-Smith (1972, s. 60) zmiňuje *Tobogganing*, *Skating* a *Tree-Climbing* mezi *outdoor* a *seasonal activities*; a řadí je mezi tzv. *Informal Games*.

6.3 CUKR, KÁVA, LIMONÁDA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Cukr, káva* (4, ně-ši, 97); *Cukr káva limonáda* (2, če-ši, 95; 2, kr-su, 97); *Cukr, káva, limonáda* (1, ho-st, 98; 1, ch-fr, 00; 2, vi-ze, 97; 2, ml-kr, 99); *Cukr, káva, limonáda, čaj, rum, bum* (2, da-kl, 98; 2, no-pi, 00) a *Čaj, rum, bum* (6, ha, 95; 7, kr, 96).

Hřištěm hry je dráha vymezená stanovištěm hráče, který *má slovo*, a výchozím stanovištěm ostatních hráčů; např. u protilehlých stěn v místnosti, nebo na vyznačených čarách venku; pak prý až 20 m vzdálených; vlastně je však nakonec hřištěm hry kruh hráčů. Hru děti hrály ve třídě, na chodbě, na pokojích na škole v přírodě, venku, např. před školou nebo s družinou. **Čas** na hru si děti našly o přestávce, v družině, v době poledního klidu na škole v přírodě; samotné trvání hry nakonec není nijak omezené, neboť průběh jejího kola počítá s jeho opakováním.

Průběh hry začíná výběrem hráče, který má slovo, řekněme Rozhodčího; a to dohodou, např. ponecháním role tomu, kdo hru navrhl, nebo losováním. Následně hráči zaujmou svá stanoviště - Rozhodčí tedy stojí čelem k ostatním hráčům, kteří stojí v řadě vedle sebe na protilehlé straně hřiště; poté se Rozhodčí otočí k ostatním hráčům zády a odříkává formuli „*Cukr, káva, limonáda, čaj, rum, bum!*“ - někdy co nejrychleji, někdy si s tempem zahrává; načež se co nejrychleji otočí k hráčům čelem. Úkolem ostatních hráčů je běžet co nejrychleji k Rozhodčímu, a pak se zastavit a strnout tak, aby je ve chvíli, kdy se k nim opět otočí čelem, již nezahledl v pohybu; někdy je zakázán i smích, ke kterému svádí roztodivné pozice a grimasy, ve kterých hráči strnou. Koho Rozhodčív pohybu uvidí, toho pošle zpět na startovní čáru nebo o určitý počet kroků podle vlastního hodnocení míry pohybu. Někdy Rozhodčí ještě obchází strnulé hráče a každého *zkontroluje*, zda se nehýbe. Někdy si Rozhodčí s ostatními hráči zahrává tím, že se otočí ještě dříve, než začal odříkávat svou formuli, a pokud se hráči již rozeběhli, pošle je zpět na start. Načež se celý postup opakuje, dokud někdo z ostatních hráčů nedoběhne až k Rozhodčímu a nedotkne se jej nebo jeho stanoviště. Ten se stává vítězem daného kola hry a Rozhodčím v následujícím kole.

Pravidly určený **cílem** hry je tedy vyměnit Rozhodčího, a to vítězem ze závodících hráčů.

Vzorec interakce se týká skupiny hráčů, většinou větší, někdy i celé třídy; a to bez ohledu na pohlaví. Povaha interakce spočívá v závodě v mrštnosti, v běhu, mezi ostatními hráči. Vůči Rozhodčímupak ještě mezi sebou závodí v *postřehu*. Zápas v postřehu s Rozhodčímna první pohled připomíná zápas dravce s lovenou kořistí. Rozhodčívšak vůči ostatním hráčům rozhodně není bezbrannou myškou, která se při spatření kočky dává na útěk. Právě naopak, Rozhodčí jediný ve hře má slovo a pokud hráče útočícího na jeho pozici *zachytí pohledem*, uplatňuje nad ním, někdy i více méně svévolně, pravidly přisouzenou moc. Vůči Rozhodčímu, který je tak trochu v podobném postavení jako *Kuba* ve hře *Kuba řekl*, vlastně hráči závodí v *provokaci autority* - vlastně šikanující. Rozhodčíje ovšem nakonec pravidly odsouzen k výměně; své výsostné postavení v kruhu hráčů v zápase v postřehu obhájit nemůže; což ritualizuje jeho výměnuve hře jako celku. Strategicky významná je volba mezi co nejrychlejším během, který hrozí ztrátou rovnováhy ve chvíli vyžadující strnutí, a během opatrnějším; nebo volba snahy rozesmát ostatní, která hrozí tím, že ztratím rovnováhu nebo rozesměji sám sebe. **Sporným momentem** se může stát, když Rozhodčízneužívá své pravomoci a stane se podezřelý z nadržování či pravidly nezduodněného šikanování jednotlivců (vs. všech spravedlivě); nebo určení vítěze, když se nakonec na Rozhodčího *vrhne* více závodících hráčů najednou.

Motiv hry lze charakterizovat jako závod ostatních o roli šikanující autority, o výsostné postavení v kruhu hráčů; v situaci, kdy úspěšnost závisí na mobilizaci odvahy k provokaci autority, mrštnosti v postřehu a především v běhu; v celku hry jde o cyklický turnaj v závodech o ústřední roli šikanujícího. Jde též o závat z transgrese mravních imperativů - šikanování.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 11 případech, a to v 1. - 2., 4. a 6. - 7. ročníku. (1, ho-st, 98; 1, ch-fr, 00; 2, če-ši, 95; 2, kr-su, 97; 2, vi-ze, 97; 2, da-kl, 98; 2, ml-kr, 99; 2, no-pi, 00; 4, ně-ši, 97; 6, ha, 95; 7, kr, 96)

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 192 - 195) prezentují hru pod názvem *Peep behind the Curtain*; a řadí ji mezi tzv. *Racing Games*. Známa je údajně z Rakouska, Německa či Itálie; ve Velké Británii již z počátku 20. století. Sutton-Smith (1972, s. 69 - 70) hru prezentuje pod názvem *Creeping Up*; a řadí ji mezi tzv. *Leader Games*.

6.4 HONZO VSTÁVEJ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Honzo vstávej* ([1, ch-fr, 00](#); [2, kr-su, 97](#); [2, vi-ze, 97](#); [2, da-kl, 98](#); [2, fe-ve, 98](#); [4, ně-ši, 97](#); [4, br-še, 98](#)); *Honzo vstávej!* ([1, ho-st, 98](#)) a *Honzo, vstávej!* ([6, ha, 95](#); [7, kr, 96](#)).

Hřiště a **čas** hry jsou stejné jako ve hře *Cukr, káva, limonáda*. **Průběh** hry začíná rovněž výběrem hráče, který má slovo; zde řekněme *Ukolujícího*, spíše než *Rozhodčího*; ten se postaví čelem k ostatním hráčům, kteří stojí v řadě vedle sebe na protilehlé straně hřiště. Ukolujícípak postupně zapřádá dialog s jednotlivými hráči pomocí předepsaných formulí: *Honzo, vstávej!* - na což oslovený hráč odpovídá - *Kolik je hodin?* Nato Ukolujícíurčí, jakým způsobem se bude úkolovaný hráč pohybovat. Pohyb úkolovaných řídí jednak označením druhu *kroků*; jednak určením jejich počtu nebo tím, že pohybuujícího se hráče v určitou chvíli povel zastaví. V repertoáru kroků mohou být: *slepičí / ptačí* - délka nohy hráče; *mravenčí* - délka prstů na noze; *sloní / čapí* - co nejdelší krok; *obří / jelení* - co nejdelší skok z místa; *žabí* - skok žabák; *klokaní* - skok snožmo; *čertí* - skok z místa s otočkou o 360 stupňů; *kláda* - stoupnout si do vzdálenosti dané výškou hráče; *kuchaří* - stoupnout si na místo, kam hráč doplivne; *babička pletla* - hráč jde dopředu a rukama jako *navíjí vlnu*; *babička párala* - totéž dozadu; *račí* - krok dozadu; *hodinky spadly do záchodu / babička se spláchla do záchodu / spláchni se do záchodu* - hráč si dřepne a zůstává na místě; *slepá ulička* - hráč má zavřené oči a Ukolujícíjej odvede na místo, které uzná za vhodné; *formule 1* - všichni hráči se rozběhnou a zastaví na pokyn Ukolujícího (někdy je tato možnost pohybu pro všechny hráče najednou zadávána pokynem *babička pletla*; někdy se přitom Ukolujícíobrací zády a po vykřiknutí *Stop!* se snaží nachytat někoho v pohybu a poslat zpět na start - jako ve hře *Cukr, káva, limonáda*). Hra končí, když se první z úkolovaných hráčů dostane až ke stanovišti *Ukolujícího* a dotkne se jej; tento hráč pak v dalším kole Ukolujícíhostrídá v roli. Někdy používají hráči členitější dialogickou formuli, ve které na otázku *Kolik je hodin?* odpovídá Ukolujícíčíslem, které znamená počet kroků; úkolovaný se pak ptá *Jakých?* - na což teprve Ukolujícíoznamuje druh kroků. Někdy si hráči hru zpestřují tím, že napodobují zvířata, jejichž kroky provádí, tahají za pomyslné splachovadlo a pitvoří se.

Pravidly určený **cíl** hry je tedy na první pohled stejný jako ve hře *Cukr, káva, limonáda* - vyměnit Ukolujícího, a to vítězem z kruhu závodících hráčů.

Vzorec interakce se od zmíněné hry ovšem liší v tom, že úkolování hráči svou obratností při plnění úkolů nemohou výsledek závodu nijak ovlivnit. V jedné pozorované první třídě sice došlo k tomu, že učitelka děti přesvědčila o tom, že *správně* se hraje hra tak, že Ukolujícíúkoluje vždy všechny ostatní hráče najednou, aby o vítězství rozhodovaly kvality hráčů a nikoli *nadržování*. K tomu však došlo až poslední den pozorování, a tak není známo, jak se tato varianta hry ujala - když měly děti soutěžit v takových úkolech, jako kroky *mravenčí*, *babička párala*, či *spláchni se do záchodu*. Ačkoli tedy i v této hře zůstává výměnaautority ve hře ritualizovaná a role autority na první pohled spočívá ve zcela svévolném *nadržování* či šikanování jednotlivců z kruhu hráčů usilujících o její postavení, je nakonec autorita podřízena imperativu *spolupráce* s ostatními hráči, tak jako oni sami; a to intenzivněji než Rozhodčínebo Kuba - pokud Ukolujícínení schopen zrežimovat napínavý průběh hry, stává se **sporným momentem**, hráči ztrácí o hru zájem, když ne hned v daném kole, tak určitě pro další kola hry a jdou se věnovat jiné zábavě. Možná proto měl v pozorované šesté třídě vítěz možnost stát se Ukolujícímsám, nebo někoho určit.

To, co Ukolující režimuje a na čem úkolování spolupracují, je vlastně *parodie* hry *Cukr, káva, limonáda*; obecněji - parodie závodu rozehraného vůči ústřední roli šikanující autority jako *cyklický turnaj v závodech o ústřední roli šikanujícího*; potažmo - parodie soutěže v kruhu hráčů.

Motiv hry lze tedy charakterizovat jako spolupráce na parodii soutěže v kruhu hráčů.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 10 případech, a to v 1. - 2., 4. a 6. - 7. ročníku. ([1, ho-st 98](#); [1, ch-fr, 00](#); [2, kr-su, 97](#); [2, vi-ze, 97](#); [2, da-kl, 98](#); [2, fe-ve, 98](#); [4, ně-ši, 97](#); [4, br-še, 98](#); [6, ha, 95](#); [7, kr, 96](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 187 - 190) prezentují hru pod názvem *May I?*; řadí ji mezi tzv. *Racing Games*. Známá je údajně z USA, Kanady, Austrálie, Rakouska, Itálie, Jugoslávie či Izraele; ve Velké Británii již od počátku 20. století. Sutton-Smith (1972, s. 67 - 68) hru prezentuje pod názvem *Steps and Strides*; a řadí ji mezi tzv. *Leader Games*.

6.5 MOLEKULY

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Molekuly* ([1, ho-st, 98](#); [4, br-še, 98](#)); *Na korálky* ([1, od-so, 97](#)); *Škatulata batulata* ([3, ve-po, 00](#)); *Škatule hejbejte se!* ([1, ho-st, 98](#)); *Židle* ([2, no-pi, 00](#)); *Židličková* ([1, od-so, 97](#)); *Židličky* ([2, kr-su, 97](#)) a *Židlovaná* ([3, če-no, 95](#)).

Hřištěm hry je prostor zaujímaný hráči setrvávajícími ve hře; vlastně však kruh hráčů; hru hrají většinou ve třídě, v herně v družině či v tělocvičně, ale též venku na školním hřišti či v lese nebo na mýtině. **Čas** na hru si děti udělaly jen v době volna; někdy o přestávce, někdy v družině nebo na škole v přírodě; samotné trvání hry je většinou omezeno jen počtem hráčů ve hře. V některých variantách hry jsou nezbytnou **pomůckou** židle nebo nějaké jiné objekty - stromy a oblečení k jejich označení, na zemi nakreslená kola; někdy se používá zdroj hudby - magnetofon, klavír.

Průběh hry, v podobě hrané bez objektů, vyžaduje rozhodčího; kterého většinou dělala vychovatelka. Hráči začínají hru tím, že se pustí do volného pohybu po hřišti; vítaný je hudební doprovod dávající jejich pohybu smysl. V určitou chvíli rozhodčí vysloví určité číslo, případně poté, co přerušil hudbu; načež se hráči snaží vytvořit skupinky o daném počtu jedinců. Hráč či hráči, kteří i vzhledem k počtům ve hře se nakonec nemohou zapojit do skupinky o požadovaném počtu jedinců, vypadávají ze hry. Rozhodčí pak odstartuje další kolo hry a ta se opakuje, dokud ve hře nezbydou poslední dva hráči - ti jsou vyhlášeni za vítěze.

Cílem hry je tedy nebýt vyloučen z kruhu hráčů jako ten, který je *lichý*; k čemuž by mohlo dojít jen, kdybych prohrál závod s druhým hráčem ke stejnému cíli.

Pozorovaná byla **varianta** hry - *Židličková* ([1, od-so, 97](#)); *Židličky* ([2, kr-su, 97](#)); *Židlovaná* ([3, če-no, 95](#)) - ve které rovněž fungoval rozhodčí. Hráči nejdříve postavili do kruhu židle, a to tak, aby jich bylo o jednu méně než celkový počet hráčů. Načež se za zvuku hudby, společného zpěvu nějaké písně nebo jen na pokyn rozhodčího začali pohybovat v kruhu kolem židlí; v určitou chvíli hudba hrát přestala, nebo rozhodčí do jejich zpěvu vykřikl „*Stop!*“, nebo rozhodčí třeba jen tlesknul; hráči se pak snažili co nejrychleji zasednout nejbližší z židlí; hráč, který to nestihl, vypadal ze hry. Před začátkem dalšího kola hry byla z kruhu odstraněna jedna židle a hra se pak opakovala, dokud ve hře nezbyl poslední hráč - ten byl vyhlášen za vítěze. Cíl hry tedy zůstává stejný.

V případě hry *Škatule hejbejte se!* ([1, ho-st, 98](#)) si hráči na školním hřišti nakreslili na zem kola, v případě hry *Škatulata batulata* ([3, ve-po, 00](#)) si kusy oblečení a batůžky označili stromy; v obou případech však nejdříve vybrali jednoho hráče, jehož úkolem se stalo zahájit hru zaužívanou formulí „*Škatule, škatule hejbejte se!*“ / „*Škatulata batulata hejbejte se z místa na místo - ted'!*“; všichni včetně vyčleněného hráče se pak snažili obsadit jiné místo, než to na kterém právě stojí; hráč, na kterého žádné místo nezbylo, pronášel formuli v dalším kole hry. To, že je ve hře více běhání a více závratí z chaosu křížících se drah, není rozhodující. I tak cíl hry zůstává stejný. Závod v mrštnosti, resp. v párování, však hráči nakonec rozehrávají jako *cyklický turnaj v závodech o ústřední roli v kruhu lichého, šikanovaného hráče*.

V případě hry *Židle* ([2, no-pi, 00](#)) si tři dívky a dva chlapci nejdříve rovněž vybrali jednoho hráče, řekněme *Rozhodčího*. Na hřišti postavili jen jednu židli a rozestavili se kolem ní do kruhu. Rozhodčí začal tleskat a hráči chodit kolem židle. Když Rozhodčí tleskat přestal, vrhli se hráči na židli a všichni si na ni sedli. Ten, který dosedl první a na němž tudíž seděli všichni ostatní, se stával Rozhodčím v dalším kole. Byť do autoritativní role Rozhodčího, z kruhu je nakonec vyčleněn vítěz závodu v mrštnosti, resp. v párování. A to jakoby v souladu s tím, že všichni hráči usilují o spárování se stejným objektem a že v až orgiastickém nakupení na prvního a v párování úspěšného hráče předznamenávají, že na ně v příštím kole může přijít řada a nebudou těmi přespočetnými. Hru tedy hráči nakonec rozehrávají jako kolování ústřední role šikanovaného, který je vyloučen z kruhu hráčů jako ten, který jediný nebyl lichý - hráč si tak v daném kole prodělá pokání za úspěch v revnivosti a hra je tak rituální očišťou.

Vzorec interakce se týká skupiny hráčů, spíše větší, někdy celé třídy; a to bez ohledu na jejich pohlaví. Povaha interakce spočívá v závodech v mrštnosti; spíše v postřehu než v běhu; v celku hry rozehraný jako vyřazovací turnaj - byť značně neregulérní z hlediska objektů, vůči nimž se hráči poměřují v obratnosti. Samotný závod je pak bezprostředně spjat s tím, o co se závodí - mít v kruhu hráčů společnost, protějšek; nebo negativně - nebýt *lichý*, a tudíž přespočetný, osamocený, a tedy též prázdný, nicotný. *Protějškem* v kruhu hráčů je skupinářského rozsahu; nakonec však druhý v páru; případně zastupovaný židlí; s jejím symbolickým významem *místa* v kruhu hráčů. Zjišťováním vítěze v párování v kruhu hráčů pak dojde, příznačně, k jeho úplné dezintegraci - která se v čisté rituální podobě rozehrává ve hře *London Bridge*, prezentované jako varianta hry *Rybičky a rybáři*. Častým sporným momentem, hrozícím přerůst ve rvačku a

řešeným rozhodčím, je konflikt v trojúhelníkovém vztahu, když není zcela zřejmé, který ze dvou hráčů jediné volné místo u společně vyhlédnutého protějšku obsadil jako první, a který byl druhý, a tudíž přespočetný. Mladším dětem v první třídě někdy ještě dělá problémy i počítání; spíše, než že by ještě neuměly počítat do desíti, zapomínají započítat vlastní osobu.

Zjištění konečného vítěze ve vyřazovacím turnaji závodů v mrštnosti v běhu a postřehu je tedy zprostředkované tím, že se nejdříve zjistí, který další hráč je šikanovaný vyloučením z párování v kruhu hráčů. A tak je ve hře zároveň rozehraná rituální dezintegrace kruhu hráčů jejich párováním. Případně hráči rozehrávají hru jako cyklický turnaj v závodech o ústřední roli v kruhu šikanovaného hráče - opakuje-li se hra bez vyřazování ze hry, nebo jako očištný rituál - střídá-li v ústřední roli šikanovaného hráče vítěz.

Motiv hry lze charakterizovat jako závody v mrštnosti v běhu a postřehu. V celku hry jde o jejich vyřazovací turnaj, při němž se současně rozehraná rituální dezintegrace kruhu hráčů jejich párováním; nebo jde o cyklický turnaj v závodech o ústřední roli v kruhu šikanovaného hráče; nebo o očištný rituál - pokáním vítěze závodů v párování v roli šikanovaného hráče. Jde též o závrat' z transgrese mravních imperativů - šikanování.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 9 případech, a to v 1. - 4. ročníku. ([1, od-so, 97](#) (2x); [1, ho-st, 98](#) (2x); [2, kr-su, 97](#); [2, no-pi, 00](#); [3, če-no, 95](#); [3, ve-po, 00](#); [4, br-še, 98](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 207 - 209) prezentují hru podobnou, resp. shodnou s naší *Škatule hejbejte se!* či *Škatulata batulata*, pod názvem *Pus in the Corner*; řadí ji mezi tzv. *Racing Games*. Známa je údajně již od konce 17. století; zprávy o jejím rozšíření mají z USA, Rakouska, Německa, Československa, Řecka, Švédska, Švýcarska, Itálie či Japonska. Sutton-Smith (1972, s. 77 a 143) prezentuje hru *Pus in the Corner* mezi tzv. *Chasing Games*; a pak hru *General Post* - s kolováním role vyčleněného hráče a stálým počtem židlí, Opieovými považovanou za *blízce příbuznou s Pus in the Corner* - mezi tzv. *Parlor Games*.

7. KOMPOZICE POHYBU - ŽONGLOVÁNÍ A RYTMIKA

7.1 MÍČOVÁ ŠKOLKA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Hakisak* ([6, hi-šm, 99](#)); *Hlavičko-sporting* ([5, pa-ve, 98](#)); *Míčová školka* ([3, če-no, 95](#)); *Nožičky* ([6, he-ho, 97](#)); *Školka* ([2, fe-ve, 98](#); [4, ně-ši, 97](#)); *Žonglování o přestávce* ([7, he-hu, 99](#)) a *Žonglování v hodině* ([7, he-hu, 99](#)).

Hřištěm hry je prostor zaujímaný hráči ve hře; vlastně ale samotný *míč*. Hru hrály děti venku, třeba před školou, ale též ve škole na chodbě či ve třídě, v její volné části za či před lavicemi; dívky většinou u nějaké zdi. **Čas** na hru si děti udělaly v době volna; jen výjimečně při výuce; ze své povahy je hra spíše náročnější na čas; nepočítáme-li neorganizované pokusy jednotlivců, pro které je možné využít jakkoli krátkou chvilku; při větším počtu hráčů může být zdoluhavá. Nezbytnou **pomůckou** je *míč* - obyčejný, lehčí, nebo tenisák, hakisak či školní guma.

Průběh hry, v té organizovanější podobě, hrané dívkami, se hráčky nejdříve společně domluví na *sestavě* deseti cviků s míčem stupňující se obtížnosti; většinou se však jednotlivé cviky opakují z minulých her, takže jde spíše o to si je připomenout nebo schválit případné inovace. Většina cviků se hraje o zed'; takže nejjednodušší cvik je třeba hodit míč oběma rukama proti zdi a odražený chytit; obtížnější je to samé jednou rukou; obtížnější je první cvik s tím, že hráčka musí stihnout tlesknutí; obtížnější je prohození míče pod nohou; a nejobtížnější může být hození a chycení od zdi odražené míče, když hráčka stojí zády ke zdi. Hráčky si pak stanoví pořadí, a to třeba i losováním. Poté se jednotlivé hráčky postupně pokoušejí absolvovat celou sestavu; takže jakmile v sestavě udělá hráčka chybu, předává míč další hráčce. Někdy se nejednodušší cvik musí zopakovat desetkrát, zatímco k uznání nejobtížnějšího stačí jeden úspěšný pokus; někdy se musí desetkrát bezchybně zopakovat všech deset cviků. Někdy při opravných pokusech nemusí hráčky absolvovat ty cviky, které už úspěšně zvládly. Vyhrává hráčka, které se první podaří absolvovat celou sestavu.

V případě hry *Hakisak* ([6, hi-šm, 99](#)) a *Nožičky* ([6, he-ho, 97](#)) si hráči stoupli do kruhu, většinou jen kluci,

úkolem každé hráče pak bylo předvést s hakisakem cvik požadovaný v daném kole. Cviky měly rostoucí obtížnost - např. hodit a zase chytit hakisak nohou jednou, pak dvakrát; chybou bylo, když hráči hakisak spadl na zem nebo se jej dotknul rukou; hráč, který se dopustil chyby, ze hry vypadal. Vítězem byl poslední hráč ve hře.

V případě hry *Hlavičko-sporting* (5, pa-ve, 98) se o přestávce chlapci seřadili do řady a střídali se v pokusech o to, zda a kolik se jim podaří dát hlaviček s gumou, aniž by jim spadla na zem; což je téměř nesplnitelný úkol. Chybující hráč byl střídán dalším v pořadí; koncem přestávky pak vyhlášovali případného vítěze s nejvyšším počtem bodů za úspěšné „hození a chycení“ gummy hlavou.

V případě *Žonglování o přestávce* (7, he-hu, 99) měli dva chlapci po třech tenisácích s nimiž vedle sebe žonglovali; komu míč spadl, prohrál. V případě *Žonglování v hodině* (7, he-hu, 99) to chlapci střídavě zkoušeli „pod lavicí“ a soutěžili nakonec spíše v *Provokaci autority* než v tom, kdo vydrží déle.

Pravidly určeným cílem hry je vydržet co nejdéle v žonglování míčem.

Vzorec interakce se týká spíše menší skupiny hráčů; je-li jich více jak 4 až 5 může být čekání na řadu zdoluhavé. Dívky a chlapci se odlišují v preferenci rozehrávané podoby žonglování. Zatímco žonglování chlapců se podobá spíše artistice, žonglování dívek spíše moderní gymnastice. Povaha interakce spočívá v zahrávání si s rovnováhou mrštnosti v zacházení s objektem - hodit a sám zase chytit. Jde pak o prokázání výdrže v jejím ovládnutí; případně v úkolech gradující komplikovanosti. Celá hra obratnosti je nakonec rozehrávaná jako závod; vs. jako tanec, v případě žonglování ve výjimečných podobách hry *Horký brambor*.

Motiv hry lze charakterizovat jako výdrž v ovládnutí rovnováhy mrštnosti v zacházení s objektem; rozehrávanou jako závod.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 8 případech, a to ve 2. - 7. ročníku. (2, fe-ve, 98; 3, če-no, 95; 4, ně-ši, 97; 5, pa-ve, 98; 6, he-ho, 97; 6, hi-šm, 99; 7, he-hu, 99 (2x))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 117 - 120) prezentuje podobnou hru - *Ball-Bouncing*; objevující se na Novém Zélandě teprve po roce 1900; ve které hráč, zřejmě dívka, hází a chytá míče v určené sestavě, případně s gradující obtížností, koordinuje s pronášením veršů používané básničky. Dle autora hru dívky nerozehrávají jako soutěž, nýbrž jako rituál; řadí ji mezi tzv. *Rhythmic Games*.

7.2 SKÁKANÍ PANÁKA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod názvem: *Barevné dlaždice* (4, ka-pý, 98); *Dlaždice* (5, kn-ře, 00); *Panáček* (1, ko-no, 95; 1, od-so, 97; 4, ně-ši, 97); *Skákání panáka* (1, se-to, 96) a *Snek* (4, ně-ši, 97; 5, ko, 00).

Hřištěm hry je dráha tvořená z přiléhajících ohraničených polí, v organizovanější podobě hry nakreslených na zemi a v celku podoby panáka nebo šnečí ulity. Hru děti hrály venku, např. na školním hřišti; v méně organizované podobě na chodbě. **Čas** na hru si našly v době volna, např. i ráno před začátkem vyučování, případně o přestávce. Trvání hry vyžaduje spíše více času; při větším počtu hráčů se hra stává zdoluhavá.

Pomůckou je hráčům většinou křída a při hře s *panáčkem* kamínek pro každého z hráčů.

Průběh hry začíná kreslením *panáka*; tedy pokud hráči nepoužívají toho z minulé hry; někdy jsou jednotlivá pole očíslována. Hráči si pak určí pořadí ve kterém budou skákat. Úkolem jednotlivého hráče je nejdříve preskakat všechna pole dráhy po jedné noze tam; přičemž na dvě vedle sebe nakreslená políčka asi v polovině dráhy smí doskočit oběma nohama, každou do jednoho; na jejím konci smí do rozpůleného kruhu rovněž doskočit na obě nohy, každou do jedné poloviny, skokem se musí otočit, a opět doskočit každou nohou do jedné poloviny kruhu; a pak opět po jedné noze doskakat zpátky. Poté hází kamínek na první pole a to musí při skákání tam přeskočit a na cestě zpět jej sebrat. Poté hází kamínek na druhé pole a tak dále, dokud kamínkem nevystřídal všechna. V polovině dráhy si pak při obsazení jednoho ze dvou vedle sebe ležících polí nemůže ulevit. Poslední pole rozpůleného kruhu jsou označena *Nebe* a *Peklo*; jakoby v symbolickém odkazu na to, co hráči hrozí - na své cestě tam a zase zpátky je potenciálně jednou nohou v pekle. Za chybu se považuje, když při doskoku přešlápne hranici pole, když se dotkne země i druhou nohou, když se kamínkem netrefí do příslušného pole, když při jeho sbírání ve stoje na jedné noze ztratí rovnováhu a třeba si vypomůže dotekem země druhou rukou. To vše jsou pak důvody k tomu, aby byl hráč vystřídán dalším na řadě. Někdy hru děti hrají na vítěze, kterým je hráč, který celou sestavu absolvuje úspěšně jako

první. Někdy jim o vítěze nejde, a pak ji třeba opakují s tím, že se skáče po druhé noze, a pak snožmo pozpátku.

Pravidly určeným **cílem** hry je vydržet co nejdéle v udržování rovnováhy při skákání do dálky v komplikovaném terénu; vlastně v žonglování s vlastním tělem.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Šnek* ([4, ně-ši, 97](#); [5, ko, 00](#)), v níž dívky používaly dráhu ve tvaru ulity šneka. Pak musely buďto jen doskakat bezchybně na konec dráhy, nebo též ještě zpět. Tím hráčce vznikl nárok na to, aby vybrané pole označila svou značkou. Načež byla střídána další hráčkou, která však pole označené cizí značkou musela přeskočit; na pole s vlastní značkou samozřejmě hráčky doskočit směly, resp. musely. Hra skončila, když byla označena všechna pole dráhy; vítězem byla hráčka, které se podařilo obsadit nejvíce polí. Ve hře tedy závod ve výdrži v ovládání rovnováhy mrštnosti v zacházení s vlastním tělem není kombinovaný se závodem v mrštnosti v házení objektem na nepohyblivý cíl. Přesto zůstává cíl hry srovnatelný. Na druhé straně však hráčky závodí o získání a rozšíření svého výsostného území na společné dráze, a tím komplikují úkol pro své protivnice - zprostředkovaně se tak soutěž dostává na pomezí mezi závodem a zápasem.

V případě hry *Dlaždice* ([5, kn-ře, 00](#)) jedna ze skupinky tří dívek o přestávce poskakovala po dlaždicích na chodbě tak, aby nešláply na dlaždici jiné barvy než vínově červenou. Ostatní se k ní připojily za současného požívání svačiny a společné konverzace. V případě hry *Barevné dlaždice* ([4, ka-pý, 98](#)) se skupina dívek domlouvala jednak na tom, jak budou o přestávce přecházet do třídy, v níž měla probíhat výuka v následující hodině; komplikací byla chůze jen po dlaždicích jedné barvy a/nebo zákaz šlapání na spáry mezi dlaždicemi. Jednak se vždy domlouvaly, co jim hrozí, když udělají chybu - např. *Budeš zkoušená!* Cíl hry je srovnatelný, i když se na vytyčené dráze hráči pohybují chůzí a i když hru obratnosti kombinují s *věštěním*.

Vzorec interakce se týká menší skupiny hráčů; tak do 5 až 8; dívek i chlapců; někdy jen dívek.

Povaha interakce spočívá v zahrávání si s rovnováhou mrštnosti v zacházení s vlastním tělem - a to při skákání do dálky, popřípadě chůzi, v komplikovaném terénu. V celku hry je výdrž v jejím ovládání rozehrána jako závod nebo její společné cvičení. Ke gradaci komplikovanosti úkolů pak dochází jednak v komplikovanosti terénu, jednak v *Házení do terče*, s nímž je skákání ve hře kombinované. Hra pak může být rozehraná spíše jako zápas zprostředkovaný zábohem vlastního území na společné dráze.

Motiv hry lze charakterizovat jako výdrž v ovládání rovnováhy mrštnosti v zacházení s vlastním tělem, případně kombinovanou s mrštností v házení objektem na nepohyblivý cíl; rozehrávané jako závod, společné cvičení, nebo zábohem území na společné dráze zprostředkovaný zápas.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 8 případech, a to v 1. a 4. - 5. ročníku. ([1, ko-no, 95](#); [1, se-to, 96](#); [1, od-so, 97](#); [4, ně-ši, 97](#) (2x); [4, ka-pý, 98](#); [5, kn-ře, 00](#); [5, ko, 00](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 4) hru jen zmiňují, a to pod názvem *Hopscotch*; a to jako modní sport v Etonu roku 1766. Sutton-Smith (1972, s. 187 - 189) hru prezentuje; a to pod stejným názvem v různých variantách, kombinujících různé tvary dráhy s házením kamínku či zabíráním polí; řadí ji mezi tzv. *hopping games*, potažmo *Games of Skill*; na Novém Zélandu byla prý již na přelomu 19. a 20. století považovaná za dívčí.

7.3 SKÁKÁNÍ GUMY

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Guma* ([2, da-kl, 98](#); [2, fe-ve, 98](#); [2, rů-to, 99](#); [4, ně-ši, 97](#); [5, bí-do, 95](#); [5, ko, 00](#); [9, mi-pr, 98](#)); *Mickey Mouse* ([1, kn-ně, 99](#)); *Skákání gumy* ([1, kn-ně, 99](#); [3, va-vi, 99](#); [6, pá-sm, 95](#)); *Skákání přes gumu* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Šim - šam - šom* ([4, ně-ši, 97](#)) a *Žabko skoč* ([5, ho-he, 99](#)).

Hřištěm hry je vlastně guma, krejčovská, široká asi centimetr, ta používaná např. do trenýrek; a to v délce cca 4 až 5 metrů, svázaná do kruhu a natažená mezi dvě hráčky stojící proti sobě (*sloupy*), takže s nimi vytvářející obdélník. Hru děti hrály venku, před školou, na hřišti, na autobusové zastávce, ale též ve třídě před tabulí nebo za lavicemi nebo na chodbě. **Čas** na hru si našly před či spíše po vyučování, třeba v družině, nebo o velké přestávce či o přestávce na oběd, ale též na škole v přírodě či na školním výletu; samotné trvání hry je na čas náročné, a tak měly děti sklon omezovat počet účastníků se na minimum; nežádka končí hra prostě tím, že hráčky přestane bavit.

Průběh hry začíná určením pořadí: dohodou; soutěží v rychlosti, s níž je vykřiknou - *První! Druhá!* atd.;

případně losováním; a případně též dohodou o druhých skoků a jejich pořadí, resp. o skákané sestavě. Načež začne skákat první v pořadí, a to do té doby, než udělá chybu - zavadí o gumu, zaplete se do ní, doskočí na nesprávné místo; pak je vystřídána další v pořadí.

Hráčky jednak skáčí různé sestavy skoků. Např. ze stoje bokem ke gumě skok s doskokem jedné nohy mezi gummy, pak zpět, pak skok s doskokem obou nohou mezi gummy, a pak s doskokem obou nohou na opačné vnější straně obdélníku k té výchozí. Nebo ze stoje bokem ke gumě skok s doskokem jedné nohy mezi gummy, pak s doskokem i druhé nohy mezi gummy, pak s doskokem jedné nohy na opačné vnější straně obdélníku k té výchozí, a pak s doskokem i druhé nohy na této straně. Nebo ze stoje bokem ke gumě skok s doskokem jedné nohy mezi gummy, pak s doskokem této nohy na opačné vnější straně obdélníku k té výchozí a druhé nohy mezi gummy, pak s doskokem i druhé nohy na opačné vnější straně obdélníku k té výchozí, a pak to samé zpět. Nebo stojí hráčka na začátku rozkročmo tak, aby pod každým z chodidel přišlápla jednu z nabízejících se stran obdélníku gummy, na pokyn spoluhráček vyskočí s doskokem mezi gummy, načež hned zase vyskočí a při doskoku zase gummy přišláplne.

Jednak zvyšují obtížnost skoků tím, že gumu napínají ve vyšší výšce: na kotnících, na lýtkách, na kolenou, na stehnech, v pase,... Někdy si hráčky předem určí splnitelnou sestavu prvků s postupně gradující obtížností a hrají tak dlouho, dokud se ji některé z nich nepodaří absolvovat. Někdy hru hrají jen do té doby, až ani ta nejzdatnější z nich není schopná gumu přeskočit. Někdy se hráčky prostě jen ve hře střídají v opakovaných pokusech o rekord - do omrzení.

Někdy si hráčky hru komplikují tím, že skáčí *nudličky* - obdélník gummy je úzký, neboť jej hráčky vypínají jen na jedné noze; nebo *burty* - obdélník gummy je široký, neboť hráčky mají co nejvíce rozkročené nohy. Někdy si hru komplikují tím, že skáčí *pekařky* či *kalamajky* - skákající hráčka sestavu koordinuje s odříkáváním básničky „*Pekař peče housky, uždibuje kousky. Pekařka mu pomáhá, uždibují oba dva.*“ či „*Kalamajka mik, mik, mik. Oženil se kominík. Vzal si ženu Elišku, v roztrhaném kožíšku.*“ Nebo si hru mohou komplikovat tím, že skákající skáče poslepu.

Pravidly určeným cílem hry je vydržet co nejdéle v udržování rovnováhy při skákání do výšky v komplikovaném terénu; vlastně v žonglování s vlastním tělem.

Ve většině případů byla pozorovaná též **varianta** hry, při níž se hráčky sdružovaly do dvojic. Pokud jedna z dvojice udělala chybu, mohla se druhá z dvojice pokusit o opravu daného skoku - buď tak, že se k danému skoku dopracovala, nebo nejdříve provedla opravu a pak pokračovala sama od začátku ve své sestavě do té doby, než sama udělala chybu. Průběh hry se však jinak neměnil, a tak cíl hry zůstává stejný.

V případě hry *Mickey Mouse* ([1, kn-ně, 99](#)) a *Šim - šam - šom* ([4, ně-ši, 97](#)) dvě dívky nejdříve z gummy vytvořily *pavučinu*; podobnou konfigurací provázku v *Přebírané*; případně za pokřiku *Mickey, Mickey, Mickey Mouse*; pak ji pořádně vypjaly s pomocí nohou i rukou a třetí dívka se pak snažila pavučinou spíše projít či prolézt, než proskákat, a to aniž by se jí dotkla. Pokud byla úspěšná, dívky jí vytvořily novou pavučinu; pokud udělala chybu, střídala jednu ze dvou dívek. I když se spíše než o skákání do výšky v komplikovaném terénu jednalo o jeho prolézání, cíl hry zůstává zachován.

Vzorec interakce se týká co nejmenší skupiny hráčů; tak 3 - 5, někdy i jen dvou, když gumu napínala jedna hráčka ve spolupráci se židlí, stolem či třeba popelnicí; v případě vytváření dvojic šlo o 4 - 8 hráček. Hru hrály prakticky výhradně dívky; pokud byla pozorovaná účast chlapce ([1, kn-ně, 99](#); [2, rů-to, 99](#)), tak jen *na chvíli* - pak sám odešel, nebo byl vyloučen pro *neobratnost*. Povaha interakce spočívá v zahrávání si s rovnováhou mrštnosti v zacházení s vlastním tělem - a to při skákání do výšky v komplikovaném terénu, případně při jeho prolézání. V celku hry je výdrž v jejím ovládnutí rozehrána jako závod nebo její rituální cvičení. Ke gradaci komplikovanosti úkolů dochází především gradací přeskakované výšky; někdy je výdrž v žonglování s vlastním tělem komplikovaná koordinací s rytmem odříkávané básničky.

Motiv hry lze charakterizovat jako výdrž v ovládnutí rovnováhy mrštnosti v zacházení s vlastním tělem; někdy jde též o koordinaci žonglování s vlastním tělem s rytmem odříkávané básničky; a to rozehrávané jako závod či rituální cvičení.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 14 případech, a to v 1. - 6. a 8. - 9. ročníku. ([1, kn-ně, 99](#) (2x); [2, da-kl, 98](#); [2, fe-ve, 98](#); [2, rů-to, 99](#); [3, va-vi, 99](#); [4, ně-ši, 97](#) (2x); [5, bí-do, 95](#); [5, ho-he, 99](#); [5, ko, 00](#); [6, pá-sm, 95](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [9, mi-pr, 98](#))

7.4 TOČENÍ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Bezvědomí - Tančící derviš* (6, pá-sm, 95); *Houpání na židli* (5, ho-he, 99); *Káča* (3, šk-bl, 99); *Kolotoč* (2, no-pi, 00); *Kosmonauti* (2, ml-kr, 99); *Křeček* (3, kr-vo, 98); *Na točenou* (1, od-so, 97); *Patlašinka* (3, šk-bl, 99); *Pojď se točit* (4, ku-po, 96); *Spadni* (3, šk-bl, 99); *Točení* (5, má-má, 97); *Točení s pytlíky na TV* (1, pi-ze, 00); *Točení se dokola* (2, fe-ve, 98); *Točení se v kruhu - dívky* (2, če-ši, 95); *Točení se v kruhu - chlapci* (2, če-ši, 95) a *Vrtule* (4, ku-po, 96).

Hřištěm hry je vlastně samotný hráč; a většinou též jejich dvojice, resp. kruh. Hru děti hrály ve třídě, na chodbě, v šatnách, v tělocvičně, v družině, prakticky kdekoli; vždy však s ohledem na dostatek volného prostoru na bezpečný pád - někdy až po odsunutí lavic, někdy i na koberci. **Čas** na hru si děti našly v době volna, nejčastěji o přestávce či před vyučováním; v některých třídách ji však i tehdy měly zakázanou, v některých družinách byly vychovatelky ke hře tolerantní. Samotné trvání hry může být otázkou jen několika desítek vteřin; pro její opakování se však musí hráči nejdříve vzpamatovat krátkým odpočinkem; většinou pak nakonec vydrží jen několik kol.

Průběh hry v její nejmeně organizované podobě vypadá tak, že se jedno z dětí začne točit na jednom místě, někdy se stupňující se rychlostí, dokud nespadne nebo alespoň nepřestane a nezačne vrávorat a další se jím nechají inspirovat; to vše pak za výskání, pokřikování a smíchu. Pozorovaný byl i případ organizovanější podoby paralelního točení se, kdy se dívky, dvě až šest, na povel *Ted!* roztáčely najednou, v rozestupu asi metr od sebe, do té doby, než jedna z nich zavelela *Spadni!* - v tu chvíli všechny spadly na zem a válejíce se po zemi se dohadovaly, které je více špatně, které se víc točí hlava.

V organizovanější a častěji pozorované podobě se dva hráči chytí za ruce; pozorovány byly případy, kdy se takto chytily za ruce i tři, čtyři hráči; někdy přitom ruce překříží, někdy ne; pak se začnou točit; přičemž nohy mají co nejbliže k sobě, ve středu společně tvořeného kruhu, a ruce napnuté tak, že se těly od sebe odklánějí; a točí se tak dlouho, dokud nespadne alespoň jeden z nich, někdy oba, resp. všichni. Někdy spolu soutěží o to, kdo povolí dřív; pozorovaný byl i případ, kdy dívky uspořádaly turnaj dvojic na body o to, která dvojice v několika kolech byla nejčastěji vítězem, vydržela se točit nejdéle; někdy jim jde o to točit se co nejdéle a nespadnout - slovy jedné z dívek „*My nechceme spadnout, my se chceme točit, spadnout chtějí kluci.*“; pozorované byly i páry dívek, které hru rozehrály při tanci na diskotéce (2, ml-kr, 99).

Pravidly určeným **cílem** hry je vydržet co nejdéle v udržování rovnováhy při točení se - vlastně žonglování s vlastním tělem - a přitom se podrobit zážitku tělesné závratě.

Pozorována byla též **varianta** hry, *Točení s pytlíky na TV* (1, pi-ze, 00), kdy se chlapci i dívky při čekání na hodinu tělesné výchovy opakovaně točili sami jen se svými pytlíky s věcmi na tělocvik, které po několika vteřinách nechali odlétnout odstředivou silou a které jim tak svým způsobem plnily roli objektu zastupujícího partnera ve dvojici. Cíl hry tedy zůstává stejný.

V případě hry *Vrtule* (4, ku-po, 96) bylo součástí dohody ve dvojici hráček, že jedna druhou v určitou chvíli pustí a ta se při pádu na zem schoulí do klubička a třeba se ještě alespoň jednou sama otočí. V případě hry *Točení* (5, má-má, 97) větší a silnější dívka uchopila druhou za ruce nebo za ruku a nohu, začala s ní otáčet kolem své osy a menší a lehčí dívka, vlající ve vzduchu, se snažila provádět volnými končetinami *zajímavé pózy* - což hodnotily z hlediska *náročnosti a estetického dojmu* přihlížející dívky v roli publika. Cíl hry tak zůstává stejný, jen do popředí vystupuje samotné žonglování s vlastním tělem - rozehrané jako gymnastické prvky tance, jako jejich společné cvičení.

V případě hry *Patlašinka* (3, šk-bl, 99), jejíž název je dle hráček *stejně tak divnej jako samotná hra*, si jedna z hráček stoupne do těsného kruhu ostatních hráček a ty ji začnou pomocí rukou stále rychleji a intenzivněji postrkovat, přičemž se oběť ještě otáčí kolem své osy a hráčky na ni za stupňujícího se smíchu pokřikují *patlašinka* - a to tak dlouho, dokud hráčka sama toto slovo nezakřičí; pak má právo zvolit další hráčku do ústřední role. V případě hry *Pojď se točit* (4, ku-po, 96) se dívky točily ve dvojicích pro hru popsáným, charakteristickým způsobem. Chlapci se pak někdy v jejich blízkosti začali točit ve třech či více hráčích a zřetězení v kruhu klasickým způsobem; tedy nikoli spojením rukou v jeho středu, nýbrž s prázdným středem kruhu. V *neočekávaném* okamžiku svůj kruh roztrhli a znovu jej sevřeli kolem obou či alespoň jedné ze závratí omámených dívek. Načež se zase roztočili a jen integritou svého kruhu a jeho rejem bránili dívkám v úniku. Cíl hry tedy zůstává srovnatelný i když dívky hru rozehrály jako spolupráci na rituálním zážitku a chlapci jako *Šikanu* konkretizovanou s explicitním sexuálním obsahem.

Pozorované byly i případy, kdy k navození závratě byly využívány i jiné druhy pohybu než točení se ve stoje. V případě *Houpání na židli* (5, ho-he, 99) se různé děti věnovaly této aktivitě zcela samostatně, o přestávce či při hodině; od kolébání v náručí či kolébce se však toto žonglování s vlastním tělem přece jen lišilo

momenty závratí a úleku při hrozící či faktické ztrátě rovnováhy. V případě hry *Křeček* (3, kr-vo, 98) se chlapec stočil do klubička v molitanovém válci a pak se kutálel po třídě. V případě hry *Bezvědomí - Tančící derviš* (6, pá-sm, 95) se některý ze skupinky až desíti hráčů, chlapců i dívek, rozhodl *upadnout do bezvědomí*; nejdříve se pak snažil o *tělesné vysílení* - prudkými dřepý s výskokem, poskakováním a mácháním rukama, a to se zavřenýma očima; při tom jej jeden ze skupiny v roli asistenta, většinou stejného pohlaví, hlídal, aby se nezranil; když hráč usoudil, že má dost, aniž by otevřel oči se s pomocí asistenta opřel o stěnu a ten mu co nejrychleji uštědřil ránu do hrudníku, *do hrudní kosti co nejbližší k srdci*; hráč pak prožíval po několik desítek vteřin *bezvědomí*; když se *probral*, asistent mu pomohl na místo, kde se mohl posadit k odpočinku, a hráč pak ostatním líčil své zážitky a odpovídal na množství jejich dotazů. Hru údajně hráli již od páté třídy, kdy ještě nepoužívali úder na srdce. Někteří ji považovali za příliš nebezpečnou na to, aby se jí účastnili; a i její hráči ji rozehrávali jen zřídka, na škole v přírodě nebo při večírku - „Vždycky nás to hrozně vyčerpá, takže by to mohlo být nebezpečný hrát to často. Třeba bychom se nemuseli probudit. Tohle není jako hrát na babu, tady nejde o vyhrávání, ale o něco víc.“ Většina z hráčů prý uváděla, že v *bezvědomí* se jim nejprve pouze točí hlava, pak začnou mít pocit, že jsou ve velkém černém víru, který je strhává dolů, následně cítí teplo po celém těle a vidí různé geometrické obrazce, které jsou obvykle barevné, obrazce, které jsou nejprve hranaté, se začnou zakulacovat a pomalu mizet - tedy je-li spojeno s návratem do vědomí. A co se týče jeho mystického aspektu - „Vždycky, když si představuju, že bych měl umřít, tak mám pocit, že to bude vypadat nejdřív právě takhle.“ Ať už tedy hráči hru rozehrávali s pomocí jiné podoby žonglování s vlastním tělem, s jinou podobou točení, s houpáním či s obdobou holotropního dýchání; a ať už jej rozehrávali k individuálnímu zahnání nudy nebo jako mystický iniciační rituál - cíl hry zůstává zachován.

Vzorec interakce se týká i jen dvojice, většinou však menší skupiny hráčů, byť se jí může účastnit i celá třída; někdy hrají hru jen dívky, někdy i chlapci, častěji pak oddělené i když paralelně. Povaha interakce spočívá v takovém žonglování s vlastním tělem, jehož funkcí je podrobení se zážitku závratí. Spíše než s vlastní či společnou obratností si hráči zahrávají s vlastním prožíváním. V celku hry může být daná hra rozehraná jako rituální zážitek jednotlivců nebo šikanování, konkretizované s explicitním sexuálním obsahem; nebo ve spolupráci dvojice, resp. kruhu zřetězených hráčů, a hráči si pak zároveň zahrávají i s hranicí schopnosti spolupráce na integritě jejich zřetězení - ať už překonávají provokovanou odstředivou sílu nebo závrat; hra je pak svého druhu variantou hry *Vláček*. Několik dvojic pak může hru rozehrát i jako závod ve výdrži této schopnosti.

Motiv hry lze charakterizovat jako takové žonglování s vlastním tělem, jehož funkcí je zážitek závratí; v celku hry rozehrávané jako rituální zážitek, šikanování nebo jako spolupráce dvojice, resp. kruhu hráčů zahrávajících si s hranicí schopnosti spolupráce na integritě jejich zřetězení; případně navíc jako závod v této schopnosti.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 16 případech, a to v 1. - 6. ročníku. (1, od-so, 97; 1, pi-ze, 00; 2, če-ši, 95 (2x); 2, fe-ve, 98; 2, ml-kr, 99; 2, no-pi, 00; 3, kr-vo, 98; 3, šk-bl, 99 (3x); 4, ku-po, 96 (2x); 5, má-má, 97; 5, ho-he, 99; 6, pá-sm, 95)

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 272 - 274) vlastně prezentují hru pod názvem *Misplaced Audacity*; řadí ji mezi tzv. *Daring Games*. Sutton-Smith (1972, s. 19) hru zmiňuje pod názvem *Merry Go Rounds* a *Bell Horses*; řadí ji mezi tzv. *Singing Games*.

7.5 SKÁKÁNÍ PŘES ŠVIHADLO

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod názvem: *Letadlo* (1, ko-no, 95); *Přeskakovaná* (3, má-za, 98); *Skákání přes švihadlo obyčejné* (1, kn-ně, 99); *Skákání přes švihadlo skupinové* (1, kn-ně, 99) a *Stěti neštěstí* (1, kn-ně, 99; 3, va-vi, 99).

Hřištěm hry je vlastně otáčející se švihadlo; hru hrály děti na hřišti, výjimečně ve třídě. **Čas** na hru si děti našly v době volna; trvání hry není omezené - hraje se do omrzení.

Průběh hry, v méně organizované podobě, začínal tím, že vychovatelka přinesla na hřiště svazek švihadel, z nichž si některé dívky začaly vybírat to pro sebe nejvhodnější - především dle délky odpovídající jejich výšce; někdy se k dívkám přidali i někteří chlapci. Pak začaly skákat, přičemž způsob přeskakování si každá

volila individuálně - snožmo, s meziskokem, na jedné noze, s jejím střídáním, nebo tzv. vajíčko. Někdy si přitom hráčky počítaly počet bezchybně provedených skoků; rozehrání hry jako závodu o vítěze v jednom druhu skoků nebo jako školky se skákáním přesně určené sestavy skoků graduující obtížnosti však pozorováno nebylo.

Někdy se tři dívky domluvily, dvě stojící proti sobě roztáčely dlouhé švihadlo a třetí stojící uprostřed jej přeskakovala; a to než udělala chybu, což bylo záminkou ke střídání.

V případě hry *Letadlo* ([1, ko-no, 95](#)) se skákání účastnilo 6 - 12 hráčů, dívek i chlapců. Jeden hráč roztáčel švihadlo za jeden jeho konec kolem sebe v kruhu a ostatní jej přeskakovali; pokud někdo udělal chybu, střídal hráče uprostřed. V případě hry *Přeskakovaná* ([3, má-za, 98](#)) si jeden z hráčů lehl na bok, na koberci v zadní části třídy, a místo švihadlem pohyboval nohou. Ostatní hráči ji přeskakovali. Pokud hráč udělal chybu a pohybující se noha o něj zavadila, střídal hráče v ústřední roli.

V případě hry *Štěstí neštěstí* ([1, kn-ně, 99](#); [3, va-vi, 99](#)) se skupinka 6 - 8 dívek postavila do kruhu, jedna si stoupla do jeho středu, švihadlem točila při zemi kolem své osy a při každé otočce vyřkla jedno slovo z opakovaně odříkávané formule: *Štěstí - neštěstí, láska - manželství, kytička - růžička, dítě - smrt*. Ostatní v kruhu švihadlo přeskakovali, dokud někdo neudělal chybu. Ten pak střídal hráče uprostřed; nezřídká však až po diskusi o věštbě, jež mu byla přisouzena slovem z formule, při kterém se o něj švihadlo zadrželo: např. *To je jasný, ty miluješ Marka, vid'?* *Tak vy už se budete brát? Pozveš mě na svatbu? S kým čekáš to dítě? Že ses nám nepochlubila? To bude asi s Pétou, vždyť se milujete, ne?* Škádlivé komentáře tedy vyvolávaly především slova *láska, manželství* a *dítě*; nikdy *smrt*, jakoby v úctě před tím, že *Svému osudu neutečeš!* Pravidly určeným cílem hry, podobně jako při *Skákání gummy*, je vydržet co nejdéle v udržování rovnováhy při skákání do výšky; vlastně v žonglování s vlastním tělem.

Vzorec interakce se na rozdíl od *Skákání gummy* může týkat většího počtu hráčů - skáčí-li každý se svým švihadlem nebo všichni přes jedno švihadlo; hry se častěji účastní též chlapci. Povaha interakce spíše než v zahrávání si s rovnováhou mrštnosti v zacházení s vlastním tělem v její rytmizaci, a to při skákání do výšky; to je však vždy komplikované koordinací s rytmem pohybujícího se objektu - švihadla; v souhrnu jde tedy o kompozici společného rytmu těla a objektu. V pozorovaných případech děti hru nerozehrávaly jako závod, jen jako rituální cvičení. Nebo, v případě hry *Letadlo*, šlo vlastně nakonec o kolování ústřední role neúspěšného hráče, který však na druhou stranu získával moc úkolovat a ohrožovat rytmem švihadla ostatní v kruhu hráčů, z něhož byl dočasně vyčleněn. V případě hry *Štěstí neštěstí* je pak tato hra kombinovaná s *věštěním*.

Motiv hry lze charakterizovat jako výdrž v rytmizaci mrštnosti v zacházení s vlastním tělem, když je komplikovaná koordinací s rytmem pohybujícího se objektu; a to rozehrávané jako rituální cvičení nebo jako očistný rituál kolování role šikanujícího.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 6 případech, a to v 1. a 3. ročníku. ([1, ko-no, 95](#); [1, kn-ně, 99](#) (3x); [3, má-za, 98](#); [3, va-vi, 99](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 100 - 113) hru prezentuje pod názvem *Skipping*; řadí ji mezi tzv. *Rhythmic Games*. Opieovi (1969, s. 4 - 5) hru jen zmiňují, a to jako hru, která byla ve Staffordshiru roku 1805 oblíbená i mezi chlapci staršího věku.

7.6 TLESKÁNÍ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Hra na čísla* ([6, kr-ši, 97](#)); *Jak se tak dívám* ([6, pr-ve, 00](#)); *Má milá* ([6, pr-ve, 00](#)); *Měl jsem ženu* ([3, če-no, 95](#)); *Na tý louce zelený* ([5, no, 95](#)); *Na ozvěnu* ([5, no, 95](#)); *Paci - paci* ([8, li-na, 97](#)); *Podej kámen Lájoši* ([4, ně-ši, 97](#)); *Prstová* ([4, rá-to, 00](#)); *Ramsese* ([2, ml-kr, 99](#)); *Tleskaná* ([2, kr-su, 97](#); [3, kr-vo, 98](#); [4, ně-ši, 97](#)); *Tleskaná I* ([1, kn-ně, 99](#)); *Tleskání* ([5, ji, 00](#)); *Tleskání ve dvou* ([2, fe-ve, 98](#)); *Tleskání ve skupině* ([2, fe-ve, 98](#)); *Vinnetou a Ribana* ([4, ně-ši, 97](#)) a *Zábavné tleskání* ([5, má-má, 97](#)).

Hřištěm hry je vlastně samotný hráč; a též jejich dvojice, resp. kruh. Hru děti hrály ve třídě, na chodbě, v družině, venku, prý kdekoliv. **Čas** na hru si děti našly o přestávce. Samotné trvání hry je omezené jen trváním používané říkanky; většinou však několikrát opakované, někdy i po celou dobu přestávky.

Průběh hry, v její podobě pro dvojici, může začínat i tak, že jedna z dívek začne odříkávat zaužívanou

říkanku a do jejího rytmu tleskat, nacož se její kamarádka přidá. Tleskání má většinou zaužívané sestavy, a tak většinou přece jen vyžaduje zahájení dohodou, nějakým tím společně vyhlášeným - *Ted!* Součástí sestavy je pak vždy kombinace tleskání jen vlastních dlaní s tleskáním o dlaně spoluhráčky. Například: tlesknutí oběma rukama o sebe se střídá s tlesknutím pravou rukou do levé ruky spoluhráčky, s tlesknutím levou rukou do pravé ruky spoluhráčky, pak s tím samým, ale křížem, pak s tlesknutím oběma rukama do obou rukou spoluhráčky, pak s tím samým, ale křížem, pak s tlesknutím o vlastní stehna. Někdy je součástí sestavy též tleskání či dotyky na vlastní kolena, ramena či boky; někdy též různá gesta rukou; někdy otočka kolem vlastní osy.

Někdy tleskají také bez říkanky; někdy používají dvě říkanky, k nimž patří různé sestavy tleskání. Někdy používají jako říkanky jen několik rýmů z populární písničky dospělých, někdy jen tvorbu tradovanou mezi dětmi, někdy si tradované samy více či méně přetvoří.

- „*O strakatýna, gloria; oma nau, nau, nau; dyky tau, tau, tau; o ben žau fis.*“ ([1, kn-ně, 99](#))

- „*Umbaj vary vary vasybó; umbaj kví a umbaj kvó. Umbaj vary vary vasybó, umbay kví ó kvá.*“ ([2, fe-ve, 98](#))

- „*Visky, rum, slivovice bílá; alkohol, to je moje milá; měl jsem ženu, neměla mě ráda; měl jsem druhou, měla kamaráda; měl jsem třetí, měla kupu dětí; měl jsem čtvrtou, měla hlavu dutou; měl jsem pátou, chodila s mým tátou; měl jsem šestou, stala se nevěstou; a sedmou jsem nemoh' mít; protože jsem dávno chcíp; ženit se už nebudu; rači si dám přes hubu!*“ ([2, fe-ve, 98](#); [3, če-no, 95](#))

- „*Zuba zuba; do a do ní šá a šáry buba; buba buba buba á; doníme, šáryme, ámry, zámry; eni beni raky šmaky bububu; a raky az ba; šáda piky tiky; ámry zámry kasatá.*“ ([5, má-má, 97](#))

- „*Maj mi mu ajs bejby; šavrušavra, internáto šapináto; máj mi mu. Sedíme spolu; pijeme kolu; sedíme spolu; OK OK.*“ ([5, má-má, 97](#))

Hráčky usilují o to, aby sestavu provedly naprosto bez chyby, aby se staly jedním tělem, a tak hru opakují. Pokud sestavu zvládají, komplikují si hru rychlejším rytmem; někdy - bez doprovodu říkanky, zato třeba i ve dvojici smíšené - hráči zrychlování rozehrávají v až orgiastické gradaci vrcholící chybou ([5, ji, 00](#)); nebo rytmezují samotnou rychlost rytmu - střídáním delších a kratších dob a pročeňováním rytmu na takty. Někdy hráčky přitáhnou pozornost publika; někdy se hře nakonec paralelně věnuje více dvojic.

Pravidly určeným cílem hry je vydržet co nejdéle v rytmezování tleskání - vlastně pohybu s vlastním tělem.

Varianta hry pro skupinu hráčů může mít podobu jako při hře *Tleskaná* ([2, kr-su, 97](#); [4, ně-ši, 97](#)), *Tleskání ve skupině* ([2, fe-ve, 98](#)) a *Hra na čísla* ([6, kr-ši, 97](#)). Hráči nejdříve vytvořili kruh, většinou vsedě; a pak si přidělili čísla nebo jména zvířat; někdy však hru hráli jen s vlastními jmény. Načež si zvolili hráče, který začne recitovat říkanku, a všichni začali tleskat. Tleskali každý sám, avšak ve společném rytmu a stále ve stejné sestavě - dvakrát dlaněmi o sebe, dvakrát o stehna nebo o kolena. Situaci tleskání ve společném rytmu měl tedy komplikovanou recitací říkanky vždy jen jeden hráč. Ten musel nejdříve dvakrát zopakovat své jméno, a pak dvakrát zopakovat jméno hráče, kterému chtěl tento úkol předat; nacož úkolovaný hráč reagoval stejným způsobem. Například při třech předáních ústřední role mohla mít říkanka následující podobu: ...*pět, pět - tři, tři; tři, tři - jedna, jedna; jedna, jedna - čtyři, čtyři*... Pokud však hráč v ústřední roli udělal chybu - nereagoval na své oslovení, nebo vypadl z tempa rytmu, nebo tlesknul např. do dlaní místo do stehna, nebo použil jméno hráče, které ve hře nexistovalo, nebo který již ze hry vypadl - vypadával ze hry; a někdo ze zbývajících hru zase rozehrál. Při dostatku času hra končila, až když se zjistil vítěz závěrečného duelu. Někdy si hráči hru komplikovali zrychlováním tempa.

V případě hry *Podej kámen Lájoši* ([4, ně-ši, 97](#)) si hráči nejdříve rovněž vytvořili kruh; vsedě či ve stoje; tak aby pravou rukou měli pohodlně v dosahu upaženou levou ruku souseda, s dlaní obrácenou vzhůru. Každý hráč si do své levé ruky položil jeden kamínek, gumu nebo magnet. Děti pak společně recitovaly říkanku: „*Podej kámen Lájoši, Lájoši, Lá; hajdy, hajda, tyrapetypetára.*“ Při každém slově pravou rukou přenesli kamínek ze své levé ruky na levou ruku svého souseda; a to krom posledního slova *tyrapetypetára*, kdy měli za úkol nejdříve kamínek uchopit a jako přenést do dlaně levého souseda, ale nepředat jej, pak zopakovat stále s kamínkem v ruce pohyb ke své levé dlani a zpět k levé dlani souseda, a teprve potom kamínek předat. Pokud hráč vypadnul z tempa rytmu nebo předal kamínek při závěrečném dvojpohybu předčasně, vypadával ze hry. Hru si hráči komplikovali zrychlováním tempa, nebo tím, že hráli s menším počtem kamínků než byl počet hráčů.

V případě hry *Ramsese* ([2, ml-kr, 99](#)) vytvořili hráči ve stoje kruh tak, aby se mohli pohodlně pažemi, nataženými společně jedním či druhým směrem, dotýkat ramen sousedů. Společně pak recitovali říkanku: „*Ramsese, ramsese, duly, duly, duly, duly, ramsese. Ararak jů, ararak jů, duly, duly, duly, ramsese.*“ Při slabice *ram* se každý dotkl oběma rukama ramene souseda vlevo, při slabice *se* udělal pohyb oběma rukama dopředu ve výši hrudníku a při poslední slabice *se* se dotkl oběma rukama souseda vpravo. Při následujících výskytech slova *ramses* se pohyby opakovaly. Při slovech *duly, duly, duly, duly* dali hráči ruce před sebe

ve výši hrudníku a spojovali postupně bříška palců a ostatních prstů - při každém *duli* jedno spojení prstů; což se při následném vyskytu těchto slov rovněž opakovalo. Při slovech *ararak jũ* před sebou mávali pažemi z výše ramen k pasu. Pokud někdo vypadl z tempa rytmu nebo provedl chybný pohyb, vypadal ze hry. I tuto hru při dostatku času hráli hráči na vítěze. Hru si komplikovali zrychlováním tempa.

Ve všech zmíněných variantách hry zůstává cíl stejný; i když ji hráči rozehrávají s jinými druhy pohybu než tleskání a i když ji rozehrávají jako závod ve výdrži v rytmizaci pohybu s vlastním tělem i s objektem.

V případě hry *Na tý louce zelený* ([5, no, 95](#)) hráči zpívali stále dokola písničku *Na tý louce zelený* a přitom při určitých jejích částech prováděli domluvené pohyby. V jednotlivých kolech postupně přestávali zpívat jednotlivá slova písně, v pohybech však neustávali. K zachování rytmu tedy museli pokračovat ve zpívání písně v duchu. V případě hry *Na ozvěnu* ([5, no, 95](#)), blíží se variantě hry *Kuba řekl*, učitelka vytleskávala rytmus a všichni žáci jej po ní současně opakovali; později učitelka k rytmu tleskání přidávala též dupání, plácání do nohou či luskání prsty. Cíl hry zůstává zachován, i když hru rozehráli hráči jako rituální cvičení v rytmizaci pohybu s vlastním tělem a případně i bez recitací a prakticky bez jakéhokoli rizika.

Obdobně tomu bylo v případě hry *Vinnetou a Ribana* ([4, ně-ši, 97](#)), když hráčky ve hře rozehrávaly při tleskání též v gestech zobrazovaný obsah říkanky: *Ribana jede na koni a šátkem zamává, pá, pá, pá* (zamávání pravou rukou). *Vinnetou ji dohání a dopis jí podává, ná, ná, ná* (předání pomyslného dopisu pravou rukou). *Ribano, já jsem Vinnetou a chci Ti pusu dát* (naznačení polibku ústy). Jedno toto *kolo společného tance* většinou dvojici dívek stačilo k vzájemnému pobavení.

V případě hry *Prstová* ([4, rá-to, 00](#)) většinou dva, někdy tři kluci spolu soutěžili v tom, kdo dokáže déle zabodávat propisku či mikrotužku mezi jednotlivé prsty ruky, položené na lavici s roztáženými prsty. Tužku zabodávali postupně do mezer mezi palcem a ukazovákem, ukazovákem a prostředníkem, prostředníkem a prsteníkem, prsteníkem a malíkem, a zpět v opačném pořadí. Někteří si hru komplikovali zrychlováním rytmu; někteří použitím kružítek; pozorovaný byl i případ chlapce, který pro pobavení publika zkoušel zabodávat tužku mezi prsty u nohou. Cíl hry zůstává stejný, byť chlapci hrozbou tělesného zranění hru rozehráli jako explicitně adrenalínovou; ostatně i dívky hru nezdědka rozehrávali zrychlováním tempa k závratí, byť bezpečným, sublimovaným způsobem.

Vzorec interakce se týká dvojice hráčů; resp. jejich skupiny v zásadě libovolné velikosti. V případě varianty pro dvojici hráčů většinou dívek; jen výjimečně smíšených, nikdy jen chlapců. V případě varianty pro skupinu byli pozorováni i chlapci hrající samostatně, byť výjimečně. Povaha interakce spočívá v rytmizaci recitace s tleskání, případně s jiným druhem pohybu s vlastním tělem, případně i s objektem, nebo jen samotného pohybu. V podobě rozehrávané ve dvojici si hráči v celku hry zahrávají s hranicí schopnosti spolupráce při rytmizaci jejich individuálních pohybu; v podobě rozehrávané ve skupině pak navíc rozehrávají závod v této schopnosti; případně jen její rituální cvičení (*Na tý louce zelený*).

Motiv hry lze charakterizovat jako mobilizaci obratnosti v rytmizaci pohybu s vlastním tělem, většinou též s recitací; rozehrávané jako zahrávání si s hranicí schopnosti spolupráce ve dvojici; v případě skupiny hráčů navíc třeba rozehrávaný jako závod v této schopnosti, pro který společný rytmus vytváří objekt, který sprostředkuje jejich soutěž v obratnosti; nebo případně jako společné cvičení. Nebo může být daná obratnost ve skupině rozehraná jen jako závod.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 19 případech, a to v 1. - 6. a 8. ročníku. ([1, kn-ně, 99](#); [2, kr-su, 97](#); [2, fe-ve, 98](#) (2x); [2, ml-kr, 99](#); [3, kr-vo, 98](#); [3, če-no, 95](#); [4, ně-ši, 97](#) (3x); [4, rá-to, 00](#); [5, no, 95](#) (2x); [5, má-má, 97](#); [5, ji, 00](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, pr-ve, 00](#) (2x); [8, li-na, 97](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 115 - 117) hru prezentuje pod názvem *Hand-clapping Games*; řadí ji mezi tzv. *Rhythmic Games*. Opieovi (1969, s. 272) prezentují hru obdobnou naší *Prstové*, pod názvem *Knife Game*, a to jako variantu *Misplaced Audacity* - spíše sběrné kategorie, než základní hry; hru řadí mezi tzv. *Daring Games*.

7.7 ŠLY TŘI OPICE DO PORODNICE

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod názvem: *O Natasija Gloriā* ([3, če-no, 95](#)); *Otakatína* ([5, bí-do, 95](#)); *Plácaná* ([4, br-še, 98](#)); *Šly 3 opice do porodnice* ([2, ml-kr, 99](#)); *Šly tři opice* ([4, ně-ši, 97](#)); *Šly tři opice do porodnice* ([4, hr-ši, 98](#)); *Tleskaná II* ([1, kn-ně, 99](#)); *Um bari bari* ([5, no, 95](#)) a *Umbaj vari vari vasim bol* ([6, hy-je, 98](#)).

Hřištěm hry je kruh hráčů, resp. jejich dlaň; hru hrály děti ve třídě, na hřišti. **Čas** na hru si našly v době

volna, většinou o přestávkách. Samotné trvání hry je omezené počtem hráčů; při jejich větším počtu se tak někdy o přestávce ani nedohraje do konce.

Průběh hry začíná tím, že hráči vytvoří kruh; někdy ve stoje, někdy vsedě na židlích nebo na zemi; a to tak, aby se při upažených pažích jejich dlaně překrývali; dlaně mají obrácené vzhůru, a to tak, že vždy vpravo nebo vždy vlevo mají hráči svou dlaň pod dlaní svého souseda - obrácením svrchní dlaně tak lze tlesknout do dlaně souseda a toto tlesknutí může plynule obíhat kruhem hráčů buď po, nebo proti směru hodinových ručiček. Načež si zvolí jednoho z hráčů, jehož úkolem bude předat první tlesknutí, a začnou společně zpívat či jen recitovat zaužívanou říkanku. Říkanek používají hráči podobné nebo stejné jako ve hře *Tleskání*.

- „*Umbaj, vari, vari, vasimbo, umbaj kví a umbaj kvó; umbaj, vari, vari, vasimbo, umbaj kvi, kva, kvo. Přes řeku přeletěla kráva, za mořem zapískal slon - písk, písk. Prase je překrásné ptáče, slepice snesla citron. Dej ruce pryč, však ty to víš, s tebou je kříž.*“ (1, kn-ně, 99)

- „*Šly tři opice, do porodnice; do jakého patra šly, to nám povíš právě ty!*“ - načež hráč, který přijal tlesknutí, vysloví číslo, přiměřeně velké, a pak se pokračuje v tleskání za společné recitace číselného odpočtu od jedničky do určeného čísla. (2, ml-kr, 99)

- „*O Natasija Gloria omanounounou sisisija pipipija orgen džou fis.*“ (3, če-no, 95)

- „*Jak se tak dívám, už kvete jíva, a proto flétny hrajte i ty hudbo hraj.*“ (4, br-še, 98)

- „*Den den delí, deme deme dolly dolly, saša bibi, saša bibi Mexiko.*“ (4, br-še, 98)

- „*Konkratuléšo, elegantéšo, eskyta mona lísa mona peramó.*“ (4, br-še, 98)

- „*Otakatína gloryja; oma nau, nau, nau; tiky tau, tau, tau; o benžo fiz, dej ruce pryč. Přes řeku přeletěla vrána, za řekou zachrochtal slon, který se jmenoval O-ri-on.*“ (5, bí-do, 95)

Tlesknutí do dlaně souseda si tedy hráči v kruhu předávají v rytmu říkanky, přičemž hráči tlesknutí od svých sousedů přijímají, neuhýbají. Jinak je tomu v situaci poslední slabiky básničky nebo čísla číselné řady; když jde o to, kdo z hráčů vypadne ze hry; zda ten, kterému se nepodařilo tlesknutí předat, nebo ten, kterému se před tlesknutím nepodařilo ucuknout - podobně jako ve hře *Na plácanou*. Vítěz v dalším kole začíná s tleskáním. Při dostatku času hra končí, až když se zjistí vítěz závěrečného duelu.

Pravidly určeným cíl hry sice lze zformulovat shodně s *Tleskáním* - vydržet co nejdéle v rytmizaci tleskání; nakonec však jde o cíl srovnatelný s hrou *Na plácanou* - jen soutěž v *dotyku* „tělo na tělo“ je rozehrávaná spíše jako závod než zápas.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, hraná ve třídě alternativně k její základní podobě (*Umbaj vari vari vasim bol* - 6, hy-je, 98), při které recitoval říkanku jen jeden vybraný hráč, který její recitaci směl ukončit v libovolném okamžiku. I když tak ze hry vymizelo používání říkanky jako nástroje na rozehrání hry náhody, cíl zůstává stejný.

Vzorec interakce se týká větší skupiny, někdy i celé třídy; většinou jen dívek, někdy dívek i chlapců.

Povaha interakce spočívá v rytmizaci tleskání s recitací, při čemž hráči spolupracují na kolování rytmizovaného pohybu s vlastním tělem ve svém kruhu. Při poslední době rytmu pak dochází ke kombinaci spolupráce hráčů s duelem dvou z nich, pro který je tato doba objektem, vůči kterému rozehrávají závod v postřehu v mrštnosti při *dotyku* paží „tělo na tělo“ - vyslovení poslední slabiky musí vlastně pohybem paže předběhnout. V celku hry jsou duely rozehrané jako vyřazovací turnaj. Samotná recitace říkanky ve hře slouží jako nástroj rozehrání hry náhody, rozpočítadlo, provádějící jen výběr duelantů. Hráči pak mají sklon recitovat k závěru říkanky rychleji. **Sporným momentem** se však stává, když není respektováno pravidlo koordinace rytmu pohybu a říkanky a hráči se snaží předat tlesknutí dále rychleji, aby nebyli vybráni k duelu; nebo když hráč, kterému hrozí, že bude tím posledním tlesknutým, se svou rukou ucukne dříve, než byl závod odstartován vyslovením předposlední slabiky.

Motiv hry lze charakterizovat jako vyřazovací turnaj duelantů, a to v závodech v mrštnosti paží vůči rytmu; kombinovaný se spoluprací kruhu hráčů na rytmizaci kolování pohybu s vlastním tělem ve svém kruhu, jejíž funkcí je volba duelantů a stanovení rytmu - objektu, který sprostředkuje soutěž v obratnosti duelantů.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 9 případech, a to v 1. - 6. ročníku. (1, kn-ně, 99; 2, ml-kr, 99; 3, če-no, 95; 4, ně-ši, 97; 4, br-še, 98; 4, hr-ši, 98; 5, bí-do, 95; 5, no, 95; 6, hy-je, 98)

7.8 TANEC

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Atletika* (3, va-vi, 99); *Disco* (3, ve-po, 00);

Diskotéka ([6, hi-šm, 99](#)); *Šaman* ([3, kr-vo, 98](#)); *Tancování* ([5, ji, 00](#)); *Tanec* ([2, če-ši, 95](#)); *Taneční* ([6, po-st, 99](#)) a *Taneční zábava* ([3, kr-vo, 98](#)).

Hřištěm hry je *parket*; vlastně však samotní hráči; a většinou též jejich dvojice, resp. kruh. Hru děti hrály ve třídě, v tělocvičně, v *kulturní místnosti* na škole v přírodě. **Čas** na hru si udělaly o přestávce, nebo v době volna na škole v přírodě; hraje se do omrzení, resp. do zásahu učitelky či zvonění.

Průběh hry, v té jednodušší podobě, spočíval třeba jen v tom, že dívky samy či ve dvojicích tančily *disco* a *rock-n-roll* na hudbu, kterou jim pouštěla před hodinou tělocviku učitelka (*Tanec* - [2, če-ši, 95](#)). Nebo, že si takto dívky tančily a zpívaly ve třídě celou přestávku na písničky Uhlíře a Svěráka z magnetofonu (*Taneční zábava* - [3, kr-vo, 98](#)). V komplikovanější podobě hry si děti na škole v přírodě uspořádaly *diskotéku s diskžokejem*, který pouštěl hudbu z magnetofonu a vyhlašoval *volenky - dámská, pánská, guláš*; přičemž všeobecně aktivnější byly dívky, když mezi sebou soutěžily, která bude tančit s více chlapci (*Disco* - [3, ve-po, 00](#)).

Pravidly určeným **cílem** hry je na první pohled prosté - *zatancovat si*.

Pozorovaná byla též **varianta** hry rozehrávaná částečně jako hra *Na školu*. Například, když se při hře *Atletika* ([3, va-vi, 99](#)) dvě dívky nejdříve dohodly, že si *zahrají Atletiku*, a pak si střídavě převáděly nějaký taneční pohyb nebo cvik (*holubičku, stojku*) a ty pak procvičovaly dokud s ním *cvičitelka* i *cvičenkyně* nebyly spokojené; a někdy se třeba připojily ještě další dívky. Nebo, když si při hře *Diskotéka* ([6, hi-šm, 99](#)) a *Taneční* ([6, po-st, 99](#)) dívky ve skupince předváděly kroky polky, valčíku nebo jiných tanců, krokové variace nebo celé sestavy, a ty pak společně tančily ve dvojicích či v celé skupině.

Pozorovaná byla též **varianta** hry rozehrávaná s explicitním zdůrazněním *okouzující* moci tance. V případě hry *Tancování* ([5, ji, 00](#)) dvě dívky, navštěvující taneční kroužek, předváděly o přestávce na stupínku ve třídě různé prvky moderního tance. Na první pohled se při tom tvářily, že tančují jen pro sebe, neustále však kontrolovaly, zda mají nějaké publikum, které je sleduje, a v případě, že zjistily, že si jich nikdo nevšímá, s tancem končily. V případě hry *Šaman* ([3, kr-vo, 98](#)) jeden chlapec ve třídě v prostoru ohraničeném lavicemi celou přestávku protančil; přičemž jeho pohyby rukou a nohou byly pohyby *šamana čarujícího u ohně* a údajně obdobně byl též ve svém tanci *zcela pohlcen*.

Vzorec interakce se tedy může týkat jedince, páru či menší skupiny hráčů; většinou jen dívek, ale též smíšené; samotný chlapec byl pozorován jen výjimečně a chlapecká skupina vůbec. Povaha interakce, na rozdíl od *Točení* zřejmě nespočívá jen v žonglování s vlastním tělem, ale též v rytmizaci tohoto pohybu. A funkcí tohoto pohybu zřejmě není jen podrobení se zážitku tělesné závratí; pokud závratí, tak z okouzující moci tance přinášející celé spektrum prožívání s tanečními pohyby spjatých emocí - včetně sexuálních. A pokud hráči hru rozehrávají ve dvojicích či skupince, pak nejen jako společné cvičení, ale též jako spolupráci.

Motiv hry lze souhrnně označit za takové žonglování a takovou rytmizaci pohybu s vlastním tělem, jejichž funkcí je zážitek závratí z okouzující moci tance; rozehrávané případně jako společné cvičení nebo spolupráce dvojice či skupiny. Případně jde o konkretizaci hry s explicitním sexuálním obsahem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 8 případech, a to ve 2. - 4. a 5. - 6. ročníku. ([2, če-ši, 95](#); [3, kr-vo, 98](#) (2x); [3, va-vi, 99](#); [3, ve-po, 00](#); [5, ji, 00](#); [6, hi-šm, 99](#); [6, po-st, 99](#))

8. KOMPOZICE OBJEKTU

8.1 PŘEBÍRANÁ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Přebíračka* ([3, va-vi, 99](#); [5, ko, 00](#)); *Přebíraná* ([2, kr-su, 97](#); [5, bí-do, 95](#); [5, kn-ře, 00](#); [6, kr, 00](#)) a *Přebírání* ([2, fe-ve, 98](#); [3, má-za, 98](#); [7, kr, 96](#)).

Hřištěm hry je vlastně provázek, asi 2 metry dlouhý, svázaný do kruhu. Hru děti hrály ve třídě, a to nejen v lavici či pod lavicí, na chodbě, prakticky kdekoli kde mohly alespoň dvě sedět nebo stát v těsné blízkosti. **Čas** na hru si našly o přestávkách i při hodině; její trvání není nikterak omezené, takže pro ní lze využít několik volných minut a nebo se s ní zabavit při nudné hodině.

Průběh hry začíná většinou tak, že jedna z hráček vytvoří čelenku - *do kruhu dá obě ruce, palce ponechá volné, zvedne je do výše prsou dlaněmi k sobě a provázek vypne; okolo dlaní provázek ještě jednou omotá, aby měla navíc kroužek okolo každé ruky; prostředníkem jedné ruky nabere provázek z dlaně protější ruky tak, že zespodu kroužku prostředník prostrčí a oddálí ruku do původní pozice; totéž udělá druhým prostředníkem; provázek má nyní z ptáčí perspektivy tvar obdélníku, uvnitř kterého vedle sebe leží dva kříže s náznakem kosočtvercem uprostřed. Načež druhá hráčka provázek přebere tak, aby vytvořila kolébku - ukazováky a palci stiskne svrchu kříže, odtáhne je vně delších stran obdélníku a podvlékne dovnitř; pohybem vzhůru přebere celý provázek na roztahující se palce a ukazováky a provázek vypne; provázek má nyní tvar obdélníku, uvnitř kterého jsou vypnuty vždy dvě rovnoběžné úhlopříčky, které tak vytvářejí čtyři kříže s jasně vyznačeným kosočtvercem uprostřed. Na řadě je pak s přebíráním opět první hráčka; jen vyjimečně se přebírání jednoho provázku účastní více hráček, např. trojice či čtveřice. Při přebírání hráčky používají známé postupy a tvary (*nůžky, voda, pavouk*); kdy po určité sestavě tvarů se dostanou opět ke *kolébce*; nebo zkoušejí vytvářet nové tvary, které pak už třeba ani nejde přebírat, aniž by se provázek nezašmodrchal. Pokud k tomu dojde, nebo pokud některé hráčce provázek z rukou sklouzne a nemůže pokračovat v postupu, který by vedl ke vzniku nějakého tvaru, začnou hráčky prostě znovu. Někdy si hráčky komplikují hru zrychlením tempa přebírání; ani v tomto případě však spolu nesoutěží; charakteristické pro hru je spíše to, že ta, od níž druhá přebírá, verbálně a posunky radí, jak na to. Hra tedy končí až když hráčky přestane bavit. Pravidly určeným cílem hry je tedy udržet koloběh *provázku* ve dvojici, resp. *kruhu* hráčů co nejdéle.*

Vzorec interakce se týká dvou, zřídka malé skupiny hráčů; většinou dívek, jen málokdy si s dívkami zahraje i chlapec. Povaha interakce spočívá ve spolupráci hráček; a to v situaci, kdy mobilizují svou obratnost ke kompozici, resp. rekompozici tvaru přebíraného provázku. To, s čím si hráčky nakonec zahrávají, je hranice schopnosti spolupráce při udržování integrity koloběhu rekompozice tvaru přebíraného objektu.

Motiv hry lze souhrnně označit za mobilizaci obratnosti při rekompozici tvaru provázku, která svou funkcí směřuje k uvedení hráček za hranice schopnosti spolupráce na integritě koloběhu předávaného objektu ve dvojici, resp. kruhu hráček.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 9 případech, a to ve 2. - 3. a 5. - 7. ročníku. ([2, kr-su, 97](#); [2, fe-ve, 98](#); [3, má-za, 98](#); [3, va-vi, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [5, kn-ře, 00](#); [5, ko, 00](#); [6, kr, 00](#); [7, kr, 96](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 184) prezentuje hru pod názvem *Cat's Cradle*; řadí ji mezi *manipulative and cathing games*, potažmo mezi tzv. *Games of Skill*. Známa prý byla i domorodým maorijským dětem; což odpovídá tomu, že od roku 1888, kdy ji popsal Franz Boas jako hru Inuitů, byla pozorovaná u domorodců v Africe, Asii či na tichomořských ostrovech, a tak se předpokládá, že byla známá již v pravěku.[[15](#)]

8.2 TICHÁ POŠTA

V naší sbírce byla hra pozorovaná jen pod **názvem** *Tichá pošta*.

Hřištěm hry je řada, vlastně *kruh* hráčů. Hru děti hrály ve třídě, v místosti družiny, ve frontě na oběd, v autobuse na cestě ze školy v přírodě - prý kdekoliv. **Čas** na hru si děti udělaly ve chvíli volna, někdy i organizovaně s vychovatelkou, ale i utajeně při vyučování; samotné trvání hry je omezené jen počtem hráčů, takže průběh jednoho kola může být otázkou necelé minuty; hra tak spíše volá po opakování.

Průběh hry začíná tím, že si hráči sednou do řady, někdy skutečně do kruhu; tedy pokud nevyužívají toho, že už v řadách jsou - ve třídě, ve frontě na oběd, v autobuse. První hráč pak druhému pošeptá do ucha zprávu, ten ji pošeptá třetímu a tak dále až k poslednímu. Pokud při změně pozice zprávy nejde o to, aby se nezměnila či změnila její kompozice, např. při vyučování, kdy jejím obsahem je zpravidla něco, co by se mohlo *dotknout* některého ze spolužáků nebo učitele, poslední hráč její znění nevyhlašuje; i tehdy však nezřídka kompozici zprávy na jejích poštovních zastávkách

hráči mění, doplňují či přibarvují; a hra je tak vlastně rozehrávaná jako podoba hry *Na blbečka* či *Provokace autority*. Ucelenou je však hra až v případech, kdy poslední hráč zprávu vyhlásí a pak se její znění porovnává s tím, jak vypadalo u jejího prvního odesílatele. Prý méně zábavná, a tak vzácnější, je hra v podobě, v níž hráči usilují o to, aby zpráva v jejich řadě proběhla bez zkomolení. Většinou však jde hráčům o to, aby byla zpráva - slovo či věta - co nejvíce zkomolená; případně pak též o zjišťování toho, kdo a čím zprávu pozměnil. V jedné pozorované třídě se všichni hráči v kruhu vystřídali v roli prvního a pak vyhlásili vítěze dle toho, či zpráva byla nakonec nejzkomolenější. Ideální však je, když ke zkomolení zprávy dojde jakoby navzdory snaze hráčů o to, aby k němu nedošlo - zpráva má komplikovanější výslovnost, hráči se ji snaží předat co nejrychleji a nesmí se ptát doručitele, co že jim to vlastně přesně pošeptal; pro pobavení někdy již původní autor zformuluje nesmyslnou větu nebo zprávu, kterou alespoň jeden když ne dva z hráčů budou mít problém předat v nezměněné podobě - např. *Michal strašně miluje Katku*.

Pravidly určeným **cílem** hry je v každém případě oběh zprávy v kruhu hráčů.

Vzorec interakce se týká skupiny hráčů; čím větší, tím lépe; bez ohledu na pohlaví. Povaha interakce spočívá ve spolupráci hráčů na rekompozici předávané zprávy - objektu; řekněme literárního, byť není zpráva písemně fixovaná; ať už usilují o zachování integrity jeho původní kompozice a zahrávají si s hranicí své schopnosti spolupráce; nebo přímo usilují o co největší nespolečenskou na tomto úsilí - o jeho parodii.

Motiv hry lze souhrnně označit za mobilizaci obratnosti při rekompozici objektu - literárního, která svou funkcí směřuje k uvedení hráčů za hranice schopnosti spolupráce na integritě kompozice předávaného objektu, nebo tuto spolupráci paroduje. Případně může jít o konkretizaci hry s explicitním sexuálním obsahem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 8 případech, a to v 1. - 2., 4. a 6. ročníku. ([1, ho-st, 98](#); [2, kr-su, 97](#); [2, fe-ve, 98](#); [2, ml-kr, 99](#); [4, ně-ši, 97](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hi-šm, 99](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 143) prezentuje hru pod názvem *Whispers*; hru řadí mezi tzv. *Parlor Games*.

8.3 KDO, KDE, S KÝM - RULIČKY

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Doplňovačky* ([6, po-st, 99](#)); *Hra se slovy* ([6, ha, 95](#)); *Chechtánky* ([2, kr-su, 97](#)); *Jaký, co, kde* ([6, hy-je, 98](#)); *Kde, kdo, s kým - ruličky* ([9, va-hu, 99](#)); *Kdo, kde, s kým, jak* ([8, tá-to, 98](#)); *Kombinace* ([5, no-pt, 95](#)); *Lebka* ([6, pr-ve, 00](#)); *Lístčky* ([5, má-má, 97](#)); *Ohýbačka* ([4, ně-ši, 97](#)); *Psaníčka* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Skládání vět* ([4, ka-pý, 98](#)) a *Skládanka* ([9, mi-pr, 98](#)).

Hříštěm hry je kruh hráčů, podobně jako ve hře *Tichá pošta*; v užším slova smyslu papír. Hru děti hrály ve třídě, v družině, někdy i u někoho doma. **Čas** na hru si děti našli o přestávkách, v době volna v družině, ale i při hodinách výuky, nebo zas u někoho doma při večírcích. Samotné trvání jednoho kola hry je sice většinou omezené počtem používaných otázek, vzorce pro sestavování textů; následné jejich čtení a hodnocení je pak omezeno už jen vytrvalostí hráčů. Nezbytnou **pomůckou** jsou psací potřeby.

Průběh hry, v její základní podobě hodící se pro přestávku, začíná tím, že se kruh hráčů sesedne, někdy doslova do kruhu; tedy pokud již ve své blízkosti nesedí. Většinou si pak každý z hráčů připraví svůj list papíru, většinou ve tvaru na výšku delšího a užšího pásu. Načež všichni na svůj papír zodpoví první ze společně používané série otázek; přehnou papír, aby nebylo vidět, co napsali; a předají papír sousedovi; v roli sousedů zodpoví další z otázek, přehnou papír a předají sousedovi; a takto pokračují do vyčerpání série otázek. Nakonec papíry rozbalují a předčítají, aby se pobavili výslednými texty, které popisují: *Jaký, kdo, s kým, kde, co dělají, kdy. / Kdo, s kým, kde, co, v kolik hodin. / Kdo, kdy, kde, komu, co udělal, jak, proč. / Kdo, kde, s kým, jak. / Kdo, s kým, kde, co, jak, za jakým účelem. / Přídavné jméno, podstatné jméno, sloveso, kde, s kým, proč*. Jako osoby v textech samozřejmě často vystupují spolužáci a osoby všem známé. V podobě hodící se spíše pro hodiny vyučování, např. v případě hry *Lebka* ([6, pr-ve, 00](#)) používali hráči při hodině jen jeden list papíru, nadepsaný otázkami: *Jaký? Kdo? Co? Kde? Kdy? Proč?* - aby jednotliví hráči věděli, co mají doplnit. Výsledný text pak nechali kolovat po třídě; případně hru ještě opakovali; a o přestávce si znovu pročítali, co všechno jim vyšlo.

Pravidly určeným **cílem** hry je tedy v obou podobách kompozice krátkého humorného textu v kruhu hráčů. Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Skládání vět* ([4, ka-pý, 98](#)), ve které postupovali hráči obdobně, jen s

tím, že jejich postup řídil jeden z nich. Jeho instrukce pak byly *gramatičtější*: *podstatné jméno, přídavné jméno, sloveso, příslovecné určení místa, času a způsobu*. Hráči navíc používali často slova zkomolená, neobvyklá a vulgární. V případě hry *Hra se slovy* ([6, ha, 95](#)) hráči jednak rovněž sestavovali věty dle jednotného gramatického vzorce - *přídavné jméno, podstatné jméno, sloveso, předložka, přídavné jméno, podstatné jméno, citoslovce*. Jednak obdobným způsobem sestavovali básně; když při psaní svého verše viděli hráči vždy jen verš předchozí, neb ty ostatní již byly skryté díky překládání papíru. V tomto případě ovšem nebyli vedeni žádnými otázkami a čas ke čtení výsledných básniček určovali dohodou. V případě hry *Jaký, co, kde* ([6, hy-je, 98](#)) hráči hru hráli při hodinách s jedním papírem; nejdříve jen jako skládání zprávy o vlastnosti a umístění nějaké osoby či zvířete. Později každý hráč psal celou větu, někdy na předem zadané společné téma. V případě hry *Psaníčka* ([8, do-ko-pu, 98](#)) si při hodině skupina skupina 4 - 6 hráčů posílala *psaníčko*, které každý z nich obohatil vždy jen jednou větou, a to reagující na větu předchozí. Ačkoli tedy v daných případech hráči v úsilí o humorný text poněkud méně spoléhali na náhodu a komponovali i delší texty, cíl hry zůstává stejný.

V případě hry *Kombinace* ([5, no-pt, 95](#)) hráči nejdříve na papírky napsali jména všech účastníků a dali je do jedné krabičky; do druhé krabičky dali zhruba dvojnásobný počet papírků s *událostmi*: např. *chodí s Novákovou; je homosexuál; zítra podpálí školu; znásilnila Řeháka; bude prezident*. Poté se střídali v tahání jednoho papírku se jménem a jednoho s událostí a v jejich předčítání. V pozorované šesté třídě takto alternativně rozehrávali *Doplňovačky*, když společně vytvořené listy s odpověďmi na společně používané otázky (*Kdo, kdy, kde, komu, co udělal, jak, proč.*) rozstříhali, shromáždili do příslušných hromádek a střídali se v sestavování nových textů dle daného vzorce náhodným výběrem lístečků z jednotlivých hromádek. Cíl hry se tedy liší jen v tom, že krátký humorný text je v kruhu hráčů komponován s pomocí osudí.

Vzorec interakce se týká většinou skupiny hráčů; prý čím více, tím lépe; údajně lze hrát i ve dvojici. Hru hrají chlapci a dívky dohromady. Povaha interakce spočívá v kompozici humorného textu, někdy delšího, někdy rýmovaného, většinou však souvětí či věty, případně jen sousloví. Jeho vtip vyplývá jednak z nesmyslnosti, jednak z toho, že se někoho ze zúčastněných dotkne v symbolické rovině hanlivým, znečišťujícím způsobem, jako ve hře *Na blbečka*. V obou případech pak při kompozici hráči využívají *hru náhody*, kterou rozehrávají buď s pomocí k tomu určeného nástroje - osudí, nebo s pomocí *nespolupráce* při spolupráci na kompozici objektu, s pomocí parodování spolupráce ve skupině. Když parodují spolupráci při spojení osoby s konkrétní fámou, jakoby parodovali její vznik a šíření ve skupině; obdobně k některým podobám hry *Tichá pošta*. Když parodují spolupráci při nesmyslných kompozicích, dosahují dadaistického obsahu s pomocí školních gramatických pravidel, a tak zároveň parodují gramatiku - věty či souvětí mohou být skutečně gramaticky bezchybné, v rýmovaném textu se mohou rýmovat všechny verše.

Motiv hry lze souhrnně označit za mobilizaci obratnosti při kompozici literárního objektu, který paroduje vznik a šíření fámy a/nebo používání gramatických pravidel, a to s pomocí nástroje na rozehrání hry náhody nebo s pomocí jejího rozehrání parodií spolupráce v kruhu hráčů. Nežádka jde o konkretizaci hry s explicitním sexuálním obsahem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 13 případech, a to ve 2., 4. - 6. a 8. - 9. ročníku.

([2, kr-su, 97](#); [4, ně-ši, 97](#); [4, ka-pý, 98](#); [5, no-pt, 95](#); [5, má-má, 97](#); [6, ha, 95](#); [6, hy-je, 98](#); [6, po-st, 99](#); [6, pr-ve, 00](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [8, tá-to, 98](#); [9, mi-pr, 98](#); [9, va-hu, 99](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 143) prezentuje hru pod názvem *Consequences*; hru řadí mezi tzv. *Parlor Games*.

8.4 VYDÁVÁNÍ ČASOPISU

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Básně* ([9, pr-te, 95](#)); *Básnění* ([8, šp-ku, 99](#)); *Časopis „Potkan“* ([6, po-st, 99](#)); *Časopis „Tasemnice“* ([6, po-st, 99](#)); *Deníky* ([6, pá-sm, 95](#)); *Kecálky, památníky* ([7, da-hl, 98](#)); *Knížky pravdy* ([9, mi-pr, 98](#)); *Psaní třídního deníku* ([8, šp-ku, 99](#)); *SPI!* (při hodině) - *časopis* ([7, he-hu, 99](#)); *Třídní časopis Červ* ([6, kl, 99](#)); *Vydávání časopisu* ([6, hy-je, 98](#)) a *Výroba časopisů* ([5, pa-ve, 98](#)).

Hříštěm hry je obdobné jako ve hře *Kdo, kde, s kým* - *ruličky*. Z povahy komponovaného textu

však plyne, že se hráči hře věnují nejen ve škole nebo doma, resp. nejen na jednom místě - obdobně jako při *Sbírání*. A obdobně **čas** hry, alespoň pro autory, je věcí i týdnů a měsíců; svým způsobem srovnatelný se hraním tzv. *Role Playing Games* (viz hra *Dračí doupě*); angažovanost ve hře je spíše přerušovaná, než věcí opakujících se kol. **Pomůckou** mohou být nejen běžné psací potřeby, ale též třeba počítač, tiskárna či kopírka, nebo další kancelářské potřeby nezbytné k technickému a výtvarnému ztvárnění konečného produktu.

Průběh hry, v její základní podobě, může začínat reakcí na existenci jiného časopisu ve třídě či na škole. V případě *Časopisu „Tasemnice“* tak čtyři chlapci reagovali na časopis vydávaný devátáky. (Z jeho úvodu: *Ano, ano. Konečně je tu - časopis Tasemnice (konkurent časopisu Konečník)! Oznamujeme vám, že Tasemnice se už nezbavíte - ta už tu bude nastálo, a slibujeme vám, že Konečník doslova vyžere!*"); v reakci pak začala ve třídě vydávat svůj časopis *Potkan* skupina dívek. V jiné šesté třídě ([6, hy-je, 98](#)), začali chlapci vydávat svůj časopis poté, co vyšlo několik čísel časopisu dívek. V pozorované páté třídě začal jeden chlapec vydávat svůj časopis *Očko*; ihned se k němu připojil druhý s časopisem *X-ray*, další pak s časopisy *Cvočko*, *Jágr*, *Sporting*; *MHD servis* pak vyšel jen dvakrát, *Windows* drželo v době pozorování rekord s 51 čísly. Časopis může být psaný rukou a kopírovaný, nebo zpracovaný na počítači; rozsahu několika málo nebo až 14 stran; výjimečně může vycházet jako deník, většinou zhruba jednou měsíčně; může být distribuovaný zadarmo nebo prodáván za symbolickou cenu tři, čtyři koruny nebo za prestižních korun šest (přičemž cena může být součástí konkurenčního boje o čtenáře); může být laděný tak, aby se jím hráči mohli učitelům, resp. dospělým pochlubit, nebo spíše provokativně - *Náš časopis Tasemnice dá ti ránu do palice; SPI! (při hodině)*. (V případě časopisu *SPI* se dvěma chlapcům podařilo *provokací autority* dokonce vyvolat návrh na ředitelskou důtku a podmínění dalšího existence časopisu cenzurou ze strany zástupkyně ředitele; když do prvního čísla zařadili *anketu oblíbenosti učitelů*, kterým sami přidělili procentuální body (viz též *SPI - vyvolávání jmen z ankety - 7, he-hu, 99*; jako varianta hry *Na pravdu*), a když do rubriky *Drbi* napsali i takové věci, jako že učitelce S. vypadávají pro její stáří vlasy a nosí paruku, nebo, že učitel H. je milencem učitelky T.) Obsahovat může následující rubriky: povídky (např. sci-fi); příběh ze života třídy (včetně legračních historek, drbů, či rozhovoru s učitelem); básničky; o pop-idolech (např. o skupinách Kiss, Aqua, The Offspring); o filmech; o počítačích; o sportu; o zahradničení; o rostlinách; zprávy ze světa; recept (např. na smažené syrečky, na pizzu); notový zápis písně; anekdoty; citáty (např. *V žákovské knížce není poznámelek nikdy dost!*); hádanky; křížovku; kvízy (např. hudební; případně slibující cenu od redakce pro nejúspěšnějšího řešitele); komiks - přičemž texty mohou být jak doslova přejaté z komerčně dostupných časopisů či jiných publikací, nebo i zcela vlastní produkce.

Pravidly určeným **cílem** hry je tedy kompozice textu v kruhu hráčů, na rozdíl od hry *Kdo, kde, s kým* - *ruličky* však delšího a nikoli nutně humorného.

Pozorovaná byla **varianta** hry, ve které publikovaný text byl zároveň utajován či naopak - tj. hráči jej psali nejen jako intimní, ale i jako intimát. V případě *Psaní třídního deníku* ([8, šp-ku, 99](#)) se na psaní textu, většinou o přestávkách, podílela celá třída. Obsahem jsou: karikatura třídy jako celku, využívající postaviček ze seriálu *South Park*; hymna třídy, údajně přejatá z téhož seriálu (*„Shut your fucking face uncle fucka. You are a cock sucking ass licking uncle fucka. You are an uncle fucka, yes it's true. Nobody fucks uncles quite like you.“*); *Třídní samospráva* - funkce žáků oficiální i smyšlené (např. *miss natužené vlasy*); *Autogramy* - originální podpisy s fotografiemi; *Osobní zpověď* - s otázkami např. na *prasátka* - rozuměj „koníčky“ (např. *kluci, tanec, hudba*); na *nejoblíbenější místo* (např. *postel*); nebo - *Překonal jsi strach z Polednice?*; *Jaký máš pocit, když jsi se rozloučil se svojí nejmilejší kačenkou?*; *Čím chceš být?* (zodpovězená jen jedním chlapcem, který se chce stát novinářem nebo návrhárem oděvů); a s prostorem k sebeprezentaci prostřednictvím fotografií a výstřižků textů z časopisů; *Třídní průsery* - kresby jednotlivých událostí; *Za jazyky do zahraničí* - výstřižek z časopisu o jejich studijním pobytu ve Francii; *Lexikon učitelek* - karikatury podobizen učitelek a popisy předmětů, které vyučují; *Hlodáky* - vtipy na blondýnky, sexualitu, AIDS, bezdomovce; *Citáty* - o životě a lásce. Celý deník je pak na titulní straně nadepsán nejen obligátním *Milý deníčku!*, ale též výrazným nápisem *Nedotýkat se - přísně tajné!*; dále upozorněním, že je nutné brát obsah deníku s rezervou, neb obsahuje *moc keců*; a tajnou šifrou *JSTUTTM*, jejíž znalostfiktivně zpřístupňuje text a kterou hráči nechtěli prozradit ani studentkám, které do deníku nakonec nahlédnout nechali. V případě hry *Deníky* ([6, pá-sm, 95](#)) si je psala individuálně většina dívek, a to údajně dle dvou vyhraněných forem. Jedné, zaměřené výhradně na citový život, zvláště vůči chlapcům:

A tak jsem šla s Ajdou na procházku do parku. Nejdřív jsem ale musela projít ulicí, kde bydlí ON. Chtěla jsem ho potkat, ale bylo by to tak trapný, že du sama, že jsem se zastatvila pro Kláru, aby šla se mnou ven. Sly jsme teda tou ulicí a skutečně jsme ho potkaly, šel se svým kamarádem Petrem, se kterým se nebavim, protože je to blb. Dělal jsem, že ho nevidim a řekla jsem taky Kláře, aby si jich jako nevšíkala. Když procházeli kolem nás dělali že se spolu baví o nějaký moc důležitý věci a jako že nás neviděj. Tak my

taky. Když ale přešli obě jsme se otočily a koukali na ně jestli si furt tak moc povídají. Jenomže oni si už nepovídali a taky se otočili. Asi chtěli vidět jestli jsme si jich fakt nevšimly nebo to jenom tak dělali. A když jsme se tedy všichni otočili, pozdravili jsme se. Petr na mě zavolal: Ten tvůj pes je nějaký tlustej, ne?. Je fakt blbej. MAREK se tomu jenom usmál a tak hezky řekl: Tak se mějte! a odešli. ...

A druhé, téměř všeobjímající:

Dneska přišla k nám do třídy nová holka, jmenuje se Pavla a je původně z Příbrami. Je moc hezká a tak všichni kluci z ní byli úplně paf. Učitelka nám ji představila a pak ji posadila vedle Martiny N..... - to to teda chytla. O přestávce se k ní všichni nahrnuli a chtěli se o ní něco dozvědět. Ukázalo se, že je docela fajn. Má staršího brácha (17) a dvě angorský kočky. Přestěhovali se do Prahy, protože její táta dělá na letišti.

Když jsme šli s holkama ze školy tak jsme si o ní trochu povídali. Všem se nám docela líbí, ale Jana P..... o ní řekla, že je divná a namyšlená. Nemá ji asi ráda kvůli tomu, že Jirka se o Pavlu hodně zajímal a pořád se jí na něco vyptával a taky se jí nabídl, že jí půjčí nějaký sešity. No a Jana žárlí, protože je do Jirky zamilovaná. Asi bude mít smůlu. Ještě že si Pavly nevšiml Mirek, to bych se asi zbláznila.

Večer se vrátila ségra z nějakýho školního výletu. Byli v Kutné Hoře. Vyprávěla o tom tak hezky, že táta navrhl, abychom se tam jeli někdy podívat. Mohlo by to bejt fajn.

Zítra píšeme písemku, mám hroznej strach. ...

Spřátelené dívky si navzájem deníky pročítaly a diskutovaly o nich; chlapci pak jen věděli o jejich existenci. V případě hry *Kecálky, památníky* (7, [da-hl, 98](#)) se chlapci sice účastnili, avšak jen výjimečně. Památníky, případně i *kecálky* si vedla individuálně většina dívek ve třídě. Ty si pak mezi sebou vyměňovaly a sbíraly vzájemné příspěvky. Do památníků si většinou psaly jen nějaký ten vzkaz doplňující kresbu. Do *kecálků* si vlepovaly na první stránku seznam otázek (např. *S kým chodíš? Co si o mě myslíš?*), na něž přispívající písemně odpovíděla, text zalepila do obálky a vlepila na volnou stranu; k tomu pak přidala ještě vlepené obrázky oblíbených herců a zpěváků, vzkaz či básničku. Oficiálně měly být *kecálky*, resp. v nich obsažené odpovědi, čteny až v *dospělosti*; to se však prý vždy porušovalo, alespoň tajně. S památníky údajně dívky začaly již v první třídě; s *kecálky* až ve čtvrté; údajně inspirované rodiči a staršími sourozenci. V případě hry *Knížky pravdy* (9, [mi-pr, 98](#)) si devětačky do svých sešitů rovněž zaplňovaly jednu dvojstranu nejen různými kresbami a výstřižky, ale též vlepenou obálkou s dopisem, ve kterém psali odpověď na otázky: *Co mám na Tobě ráda? Co na Tobě nemám ráda? Co Ti přeji?* Cíl hry tedy zůstává srovnatelný, byť hráči hru rozehrávají v jejím celku na jedné straně jako variantu hry *Na pravdu* a na druhé straně jako *Sbírání*. Pozorovaná byla též varianta hry, *Básnění* (8, [šp-ku, 99](#)), při které dva chlapci o přestávce psali básně týkající se *čehokoli*, většinou však milostné; tedy nikoli vulgární. Při psaní se střídali, každý jeden verš; v jejich spolupráci však nešlo o žádnou podobu parodie, jako ve hře *Kdo, kde, s kým - ruličky*. Své dílo nakonec ochotně zveřejňovali. Cíl hry tedy zůstává srovnatelný, byť hráči komponují texty spíše kratší a jen lyrické. V případě hry *Básně* (9, [pr-te, 95](#)) psala jedna z kroužku dívek milostné básně spolužákovi; své texty dávala číst ostatním dívkám, které jí pomáhaly s úpravami; v době pozorování však její miláček ještě ani jednu z básní nedostal.

Vzorec interakce se může týkat menší skupiny hráčů, ale i celé třídy; a té pak nejen v roli publikačtářů, ale i v roli spoluautorů. Zřídka jde o skupinu bez ohledu na pohlaví; častější je rozehrávání hry právě vůči opačnému pohlaví. Povaha interakce spočívá v kompozici textu, většinou spíše rozsáhlého, většinou vlastně sestávajícího z dílčích textů různých žánrů a doplňovaného obrázky a dalšími grafickými útvary. Spíše než s kompozicí textu jednoho žánru si hráči zahrávají s kompozicí publikace - časopisu či knihy; a to po formální stránce; nikoli však vždy, nikoli nutně. To zásadní co danou hru odlišuje, např. od hry *Kdo, kde, s kým - ruličky*, je spolupráce hráčů v roli spoluautorů bez jakékoli její parodie. Revnivost do hry vstupuje až případným vyloučením některých druhých z role čtenářů; když si hráči v roli autorů textů zahrávají s publikací textů jako s jejich zveřejněním, když si zahrávají s jejich utajováním a odtajňováním. A dále jako závod v honbě za čtenáři - když se jednotlivé redakce trumfují v počtu prodaných exemplářů; případně rozvíjejí podbíživý marketing nižší ceny, většího rozsahu, zajímavějšího obsahu. Spolupráce autorů pak ve společném díle může vystupovat až jako jejich explicitní *Sbírání*. Jejich vlastní autorská tvorba zas může být explicitní variantou hry *Na pravdu*, nebo rozehráváním fiktivních identit a příběhů v případě tvorby beletristické; které však může být neméně *pravdivé* z hlediska exprese citového života autorů; obratnost autorů či redaktorů však hráči nepředstírají, tu reálně procvičují.

Motiv hry lze souhrnně označit za mobilizaci obratnosti při kompozici literárního objektu - většinou soustředěnou spíše na formu časopisu či knihy, než na obsah textu jednoho žánru; rozehrávanou jako spolupráci autorů; případně s exkluzivním kruhem čtenářů; nebo jako závod v honbě za čtenáři. Nežádka jde o konkretizaci hry s explicitním sexuálním obsahem.

Hra byla pozorovaná ve 12 případech, a to v 5. - 9. ročníku. ([5, pa-ve, 98](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, hy-je, 98](#); [6, kl, 99](#); [6, po-st, 99](#) (2x); [7, da-hl, 98](#); [7, he-hu, 99](#); [8, šp-ku, 99](#) (2x); [9, pr-te, 95](#); [9, mi-pr, 98](#))

8.5 KRESLENÍ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Asijský meč* ([6, pá-sm, 95](#)); *Hra s lepidlem* ([5, ho-he, 99](#)); *Kreslené příběhy* ([8, tá-to, 98](#)); *Kreslení* ([5, ho-he, 99](#)); *Kreslení komiksů* ([7, mi, 95](#)); *Kreslení pohledů* ([6, po-st, 99](#)); *Kreslení strašidel* ([6, po-st, 99](#)); *Lískulka* ([2, fe-ve, 98](#)); *Loga* ([6, he-ho, 97](#)); *Obrázky* ([6, kr-ši, 97](#)); *Pletení náramků* ([3, má-za, 98](#)) a *Vyrábění předmětů z papíru* ([7, he-hu, 99](#)).

Hřiště hry je srovnatelné se hrou *Vydávání časopisu*. Také tuto hru hrály děti především ve třídě a doma. U této hry je však **čas** na hru snáze strukturovatelný jako epizoda, ve které se dílo začne a dokončí, kdy opakované angažování ve hře nemusí být návratem k přerušované tvorbě. **Pomůckou** jsou hráčům krom pastelek též další výtvarné potřeby, případně materiály.

Průběh hry i v její základní podobě může být různý. V podobě nejjednodušší a téměř zcela narcistně orientované si hráči při hodině či o přestávce v lavici třeba jen kreslí nejrůznější obrazce (*Kreslení* - [5, ho-he, 99](#)). V komplikovanější podobě se více hráčů současně věnuje individuálně kresbě na společné téma, aby si pak své výtvary ukazovali, porovnávali, hodnotili. V případě hry *Loga* ([6, he-ho, 97](#)) se kluci a holky předháněli v tom, kdo vytvoří logo co neoriginálnější; kluci např. pro oblíbené hokejové týmy. V případě hry *Kreslení strašidel* ([6, po-st, 99](#)) skupinka dívek - nejčastěji při *nezáživných* hodinách, ale i o přestávkách či doma - strašidla nejen kreslila, ale též pojmenovávala; později hodnotila, a to jak z hlediska kresby, tak pojmenování; a zdařilé obrázky sbírala (údajně tak shromáždily na 150 *propracovaných, vtipných a originálních portrétů strašidel*). Oblíbeným individuálním i společným tématem jsou komiksy. V případě *Kreslení komiksů* ([7, mi, 95](#)) někteří kluci při hodinách kreslili komiksové příběhy (pět až deset obrázků; postavičky s bublinami u úst; se strukturou zobrazení stavu před konfliktem, konfliktu a stavu konečného); týkající se různých válečných situací, s inspirací realitou (např. Vietnam) či fikcí (např. boj s mimozemšťany); nebo i parodující situace ve třídě. Ve svém zaujetí pak kreslení nezřídka protáhli i do přestávky. V případě hry *Kreslené příběhy* ([8, tá-to, 98](#)) se této činnosti věnovaly jen dívky; dívky byly také hlavními hrdinkami a příběhy se týkaly *hlavně lásky*. V nejkompikovanější podobě hry se na tvorbě výtvarného díla podílí společně celý kruh hráčů. V případě hry *Lískulka* ([2, fe-ve, 98](#)) nejdříve někdo o přestávce nakreslil velký dům a někam dovnitř umístil *Lískulku* - postavu z televizních večerníčků. Pak předal papír ke kolování mezi dalšími hráči, kteří postupně vymýšleli příběh - a ztvárňovali jej dokreslováním dalších postav, přidáváním bublin s texty jejich proslovů, resp. rozhovorů; to vše nezřídka v humorném žánru *kravin* (např. postavička na WC pronášející nějakou sprostárnu). V případě hry *Obrázky* ([6, kr-ši, 97](#)) obdobně postupovali hráči při vyučování; hru údajně hráli již od 4. ročníku; někdy tak rozehrávali i psaní příběhů - tedy zřejmě variantu hry *Vydávání časopisu* nebo hry *Kdo, kde, s kým - ruličky*. Pravidly určeným **cílem** hry je tedy kompozice kresby, případně v kruhu hráčů.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Kreslení pohledů* ([6, po-st, 99](#)), při níž skupina pěti dívek nabízela spolužákům ve třídě, aby si z jejich alba pohledů některý vybrali a objednali jeho obrázek. Když takto shromáždili údaje do *objednávkového listu* (jména zákazníků a čísla pohledů), pustili se při následujících hodinách či přestávkách do vyřizování objednávek. V případě hry *Asijský meč* ([6, pá-sm, 95](#)) se o přestávce skupina čtyř chlapců dostala při debatě o jistém akčním filmu dostala do sporu o správné podobě zbraně, kterou používal hlavní hrdina. Chlapci pak na jeden list papíru kreslili postupně vedle sebe pokusy o jeho ztvárnění, přeli se o ně, dále je upravovali, až se nakonec jednomu z chlapců podařilo získat pro svůj návrh souhlas dalších dvou a byť se čtvrtého přesvědčit nepodařilo, hra skončila. Cíl samotného kreslení tedy zůstává srovnatelný, byť je jednou možná spíše součástí práce na zakázku nebo rozehrávání fiktivních identit a příběhů (což závisí na tom, nakolik zájem spolužáků o kresby byl předstíraný) a podruhé zase slouží jako názorná pomůcka k řešení kognitivního problému ve zřejmě zcela nehravém sporu čtyř spolužáků.

Pozorované byly případy hry, které s *kreslením* v užším slova smyslu mají společný jmenovatel výtvarné tvorby. V případě *Hry s lepidlem* ([5, ho-he, 99](#)) chlapec pro sebe a své publikum slepoval nejrůznější papíry do koláží. V případě hry *Pletení náramků* ([3, má-za, 98](#)) skupina dívek pletla o přestávkách různobarevné náramky z bavlnek; své výtvary si vyměňovali nebo jimi obdarovávali své kamarády. V případě hry *Vyrábění předmětů z papíru* ([7, he-hu, 99](#)) dva kluci nejčastěji při hodinách skládali z papíru různé objekty - čepičky na hlavu, upíří zuby. Dívky v lavici za nimi pak měly hádat, kdo co vyrobil, a předmět ohodnotit známkou od

1 do 5. Pokud dívky výtvar ohodnotily známkou 1 - 2 a uhádly autora, výtvar dostaly darem; pokud jej ohodnotily známkou horší než 2, autor výtvar sám zničil a většinou se už o další do konce hodiny nepokoušel. Podle vyjádření spolužáků tito dva zmíněné dvě *balí*. Cíl hry tedy zůstává srovnatelný, i když je kompozice výtvarného objektu rozehraná mezi chlapci a dívkami jako součást jejich zápasu o moc nad city druhého; a možná i jako součást závodu mezi dívkami a mezi chlapci v úspěšnosti ve zmíněném zápase s druhým pohlavím.

Vzorec interakce se týká třeba i jedince, většinou však skupiny hráčů, většinou menší; do role publika však je nezřídka zatažena celá třída. Skupiny mohou být smíšené, nebo jen chlapecké či jen dívčí. Povaha interakce spočívá v kompozici výtvarného objektu. Hru pak hráči rozehrávají častěji jako závod, a to více méně neformální; někdy však též jako spolupráci v kruhu hráčů - a to, obdobně ke hře *Vydávání časopisu*, bez její parodie - jako ve hře *Kdo, kde, s kým - ruličky*. Expresí citového života autorů ve výtvarném díle, a to i v podobě fiktivních identit a příběhů, je zde definiční.

Motiv hry lze souhrnně označit za mobilizaci obratnosti při kompozici výtvarného objektu; rozehrávanou jako soutěž nebo jako spolupráce autorů; případně konkretizovanou s explicitním sexuálním obsahem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 12 případech, a to ve 2. - 3. a 5. - 8. ročníku. ([2, fe-ve, 98](#); [3, má-za, 98](#); [5, ho-he, 99](#) (2x); [6, pá-sm, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, po-st, 99](#) (2x); [7, mi, 95](#); [7, he-hu, 99](#); [8, tá-to, 98](#))

8.6 MODEL, STAVEBNICE

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Autodráha* ([1, se-to, 96](#)); *Autíčka* ([3, má-za, 98](#)); *Hra s dřevěnou stavebnicí* ([1, se-to, 96](#)); *Hra s metrem jako s vysílačkou* ([5, ho-he, 99](#)); *Hra se siloměry* ([5, ho-he, 99](#)); *Labyrint* ([8, tá-to, 98](#)); *Magnet* ([3, kr-vo, 98](#)); *Modely, stavebnice* ([6, pá-sm, 95](#)); *Odposlouchávací zařízení* ([8, tá-to, 98](#)); *Stavba hráze* ([3, ve-po, 00](#)); *Stavění hradu* ([1, se-to, 96](#)) a *Stavění konstrukcí z předmětů* ([5, ho-he, 99](#)).

Hříštěm hry, pokud má v daném případě smysl o něm uvažovat, je samotný objekt; a to doslova, jde-li o jeho uvedení do pohybu, zprovoznění, nebo v podobě součástí, z nichž může být sestaven. Děti hru hrály ve třídě nebo v družině, ale též nejen na jednom místě, jako v případě *Vydávání časopisu* či *Sbírání*; pozorovaná byla hra i na škole v přírodě. **Čas** na hru tak může být otázkou malé přestávky, nebo také dvou až tří týdnů, nezbytných k tomu, aby chlapci sestavili nové modely a přinesli do třídy.

Průběh hry, jak bylo naznačeno, může spočívat v tom, že se hráči věnují především více méně komplikovanému skládání nějakého modelu či stavebnice. V případě hry *Hra s dřevěnou stavebnicí* ([1, se-to, 96](#)) si chlapci a dívky společně ve třídě na koberci stavěli z dřevěných dílů stavebnice různé tvary - často hrad nebo autodráhu. V případě hry *Stavění hradu* ([1, se-to, 96](#)) ve školní družině několik chlapců a dívek společně stavěli ze stavebnice z umělé hmoty hrad s věžemi a cimbuřím. V případě hry *Stavění konstrukcí z předmětů* ([5, ho-he, 99](#)) chlapec pro pobavení publika stavěl na lavici z dostupných předmětů (sešitů, penálů, kazet, tužkových baterií) nejrůznější konstrukce. V případě hry *Modely, stavebnice* ([6, pá-sm, 95](#)) většina chlapců ze třídy skládala modely letadel, lodí, vojenské techniky; a to většinou doma, jen výjimečně některý z nich chodil do modelářského kroužku. Čas od času pak své výtvary přinesli do školy, aby se pochlubili kamarádům a zjistili, či model sklídí kolik chvály, kdo je nejlepší modelář. Průběh hry může spočívat též v tom, že si hráči fungování sestaveného modelu taky užijí. V případě hry *Odposlouchávací zařízení* ([8, tá-to, 98](#)) dva kluci podle návodu v časopise *ABC* sestrojili spojení mezi mikrofonom, který umístili v zadní části třídy, a rádiem, které stálo na druhé straně. Spolu a s dalšími si pak užívali to, že v rádiu naslouchali komunikaci hráčů na opačné straně místnosti. Nebo může průběh hry spočívat jen v užívání si toho, jak nějaká věc funguje. V případě hry *Magnet* ([3, kr-vo, 98](#)) si jeden chlapec o přestávce položil magnet na židli a potom s ním pomocí jednoho či více magnetů, které přiložil na spodní stranu sedadla, pohyboval; a to s tím, že třeba získá někoho ze spolužáků jako publikum pro svou schopnost pohybovat objektem, aniž by se jej dotýkal. V případě hry *Hra se siloměry* ([5, ho-he, 99](#)) byly tyto pomůcky k výuce fyziky o jedné přestávce připravené ve třídě pro následující hodinu; děti pak využily příležitost a samy od sebe s nimi zkoušely nejrůznějšími způsoby manipulovat. V případě hry *Labyrint* ([8, tá-to, 98](#)) bylo ve třídě umístěné asi 3 metry dlouhé zařízení, do nějž se z jedné strany vkládalo několik kuliček a ty pak samy projely na druhou stranu. Zařízením ovšem vedlo více cest, takže existovala možnost, že se kuličky

předběhnou. Někdy se pak hráči mezi sebou sázeli o správný tip na výsledné pořadí kuliček v cíli. Pravidly určeným cílem hry je tedy nějakou věc sestavit a/nebo si užít jejího fungování; a to i v posledním případě, kdy fungování *Labyrintu* hráči někdy rozehrávali jako variantu hry *Kolotoč štěstí*. Pozorovaná byla **varianta** hry, *Stavba hráze* ([3, ve-po, 00](#)), při které 5 chlapců na škole v přírodě ve volném čase stavělo na potoce hráz. Za tím účelem si chlapci i rozdělili úkoly: jeden vykopával kameny, další je nosil k potoku, další pokládá na místo, další je upevňoval drny a poslední čistil vodu v nádrži od nečistot. Cíl hry tedy zůstává stejný, i když hráz je zároveň sestavovaná i fungující, a to nejen jako model. Pozorovaná byla též varianta hry, *Autíčka* ([3, má-za, 98](#)), které se obvykle věnoval jen jeden hráč, někdy však i více chlapců a dívek najednou, když na koberci se zobrazenou sítí ulic s křižovatkami, mezi domy a zelenými plochami, zobrazovali pohyb po ulicích pokládáním dlaní těsně před sebe. Hráč či hráči byli pozorováni jen při tom, jak se *mapou* nechávali vést různými směry a - řekněme - k dodržování pravidel silničního provozu; rozehrání hry v rovině fiktivních identit a příběhů, např. do *bouřeček* či zavedení role *Policisty* apod. pozorované nebylo; a tak lze cíl hry vidět spíše jen v rozehrávání koberce jako fungujícího modelu. Obdobně tomu bylo v případě hry *Autodráha* ([1, se-to, 96](#)), když si chlapci společně nejdříve z dřevěné stavebnice postavili *autodráhu*, a po té pak jezdili s *angličáky*. Hráči si údajně představovali, že jsou *závodníci F1*, ale nešlo jim o vítězství (ani reálné, ani fiktivně), nevadilo jim, když je někdo na dráze *předjel*.

V případě *Hry s metrem jako s vysílačkou* ([5, ho-he, 99](#)) inspirovala hráče manipulace s krabičkou zasouvacího metru k simulaci *vysílačky s vysouvací anténou*, do které pak hráč *důležitě hovořil*. Hra tak začala skutečně přecházet spíše do rozehrávání fiktivních identit a příběhů.

Vzorec interakce se týká i samotného jedince; pokud skupiny, pak skupinky nebo i celé třídy; někdy tedy bez ohledu na pohlaví, většinou však chlapecké. Povaha interakce spočívá ve zmíněné kompozici objektu a/nebo užívání si jeho funkce - a to objektu technického (vs. literární - *Vydávání časopisu*, či výtvarný - *Kreslení*). Pozorovaný byl případ, kdy tuto hru obratnosti hráči rozehráli jako spolupráci (*Odposlouchávací zařízení* - [8, tá-to, 98](#)), častější však byly případy, kdy ji rozehráli jako více či méně neoficiální závody nebo společné cvičení. Pokud je ve hře *model*, pak většinou především tím, jak určitou vlastnost modelovaného objektu reálně *ztělesňuje* - *napodobuje* vs. *předstírá* (viz předstírání antény vysílačky zasouvacím metrem). **Motiv** hry lze souhrnně označit za mobilizaci obratnosti při kompozici a/nebo užívání si funkce technického objektu; rozehrané jako společné cvičení, závody, anebo jako spolupráce.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 12 případech, a to v 1., 3., 5. - 6. a 8. ročníku. ([1, se-to, 96](#) (3x); [3, kr-vo, 98](#); [3, má-za, 98](#); [3, ve-po, 00](#); [5, ho-he, 99](#) (3x); [6, pá-sm, 95](#); [8, tá-to, 98](#) (2x))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 64 - 65) hru zmiňuje v obecné podobě *play objects*, které jsou mechanického druhu, konstruované dětmi (např. výroba draků, praků, luků a šípů) či nabízené komerčně (např. modely letadel, stavebnice, náradíčka); jednotlivě v několika podobách, např. pod názvem *Peep Shows* z krabic od bot, *Telephones* z plechovek, *Tractor Cotton Reels*; řadí ji mezi tzv. *Informal Games*.

8.7 DEMOLICE

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Demolice* ([9, pr-te, 95](#)); *Dutinky* ([9, mi-pr, 98](#)); *Hlava v promítačce* ([2, ml-kr, 99](#)); *Jednohubky* ([5, ko, 00](#)); *Kdo dostříká nejdál* ([8, ka-ma, 95](#)); *Malování na zed'* ([9, pr-te, 95](#)); *Mapy* ([3, mi-zi, 96](#)); *Mikádo* (Brčka) ([6, kr-ši, 97](#)); *Na pění* ([2, eh, 96](#)); *Namočenéj toaleták* ([4, ka-pý, 98](#)); *Pastelky* ([9, mi-pr, 98](#)); *Plnění židlí papírky* ([8, tá-to, 98](#)); *Psaní na lavice* ([7, bí-pe, 00](#)); *Psaní na lavici* ([9, pr-te, 95](#)); *Telefonní karty* ([7, ši-žá, 96](#)); *Tužka* ([6, kr-ši, 97](#)); *Zabodávání tužek do polystyrenu* ([7, da-hl, 98](#)); *Záchod* ([4, du-ko, 99](#)) a *Záchod* (Hajzl) ([6, he-ho, 97](#)).

Hřištěm hry je vlastně *demolovaný* objekt; v brutální podobě hry *školní* - ve třídě, na toaletách, ale též na škole v přírodě. **Cas** na hru si děti najdou většinou o přestávce, pozorovaná však byla i při hodinách nebo společném večerním programu na škole v přírodě. O **pomůckách** má smysl hovořit jen v souvislosti s konkrétními podobami hry.

Průběh hry je tedy nejružnější, a to i v brutální podobě hry. Poněkud obtížnější je stanovit míru jejich ofenzivnosti. Například, když někteří druháci na škole v přírodě při večerním promítání pohádky strkali hlavu

do cesty promítanému paprsku světla, obrazu na zdi žádná nevratná škoda nevznikla; hra však hraničila s bezprostřední *provokací autority* učitele. Na druhé straně, když devátáci třeba po nepodařené písničce své pocity vybíjeli malováním po příčce ve třídě, bylo to učiteli tolerováno, vzhledem k tomu, že třídě malovat na tuto stěnu třídní učitel povolil. Na objektech, na které se hráči *oboří*, však většinou nějaká ta více či méně nevratná škoda vzniká a učiteli je odsuzována, případně trestána. *Podepsat* se na školní budově či pomůckách pak nemusí vyžadovat téměř žádnou mimořádnou obratnost: jako když osmáci duté trubky židlí vyplňovali papírky; nebo když žáci na lavice kreslili nebo psali např. jména oblíbených zpěváků nebo vzkazy v podobě svých názorů na školu, učitele či spolužáky. Případně může jít o trochu té síly: jako když šestáci zkoušeli pevnost tužek tak, že ji jeden držel na koncích a druhý uprostřed táhl k sobě tak dlouho, dokud se tužka nezlomila - když se zlomila, tak prý *nebyla kvalitní*; nebo když devátáci, poté, co jejich třída byla umístěna do suterénní místnosti, kde učitelé o přestávkách nedrželi dozory, soutěžili v demolování nábytku údery rukou a nahou. Případně může jít o trochu té mrštnosti při ovládání pomůcky, s níž se hráči na zvoleném objektu chtějí podepsat: jako když osmáci závodili v tom, komu se stříkačkou podaří dostříknout z jedné strany třídy na protější stěnu; nebo, když sedmáci závodili v tom, komu se podaří zabodnout svou mikrotužku do polystyrenové desky umístěné ve třídě nad jednou ze skříní; nebo, když kluci i holky v jedné devítce zkoušeli, kam všude se jim podaří přilepit hozenou cigaretovou dutinku, která je z jedné strany lepkavá - načež je někdy, z nedosažitelných vyšších míst sestřelovali hadrem nebo si naopak užívali to, že se jim podařilo na stěně vytvořit zajímavé seskupení dutinek; nebo když třetáci na toaletách a čtvrtáci ve třídě vytvářeli z namočeného toaletního papíru kuličky a ty se pak snažili hodit na strop tak, aby se na strop přilepily nebo alespoň zanechaly zajímavou stopu. Hráči se však nemuseli nutně podepisovat jen na školním majetku, ale též na svém; a vlastně i docela neškodně: jako když dva či tři druháci závodili v tom, komu se třepáním s láhví limonády podaří tekutinu více zpěnit, a to aniž by mu pěna vyrazila víčko a on vše kolem postříkal; nebo když čtyři pátáci nechávali některou z dívek odstartovat závod v pojídání rohlíků nebo jablek - a to za vydatného doprovodu vlastních grimas a povzbuzování ze strany publika.

V podobě sublimované, *stolní*, používali hráči standardní herní pomůcky. V případě hry *Záchod* ([4, du-ko, 99](#)) a *Záchod (Hajzl)* ([6, he-ho, 97](#)), používala skupinka kluků a holek balíček karet, z nichž jednak vytvořili více méně zarovnanou hromádku, jednak na ní z pěti karet postavili *záchod*. Hráči se pak střídali v tahání karet z hromádky. Hráč směl vytáhnout jen jednu kartu, případně si směl druhou rukou pomáhat, nesměl se však dotknout záchodu. Hra končila a nové kolo se rozehrávalo, když někomu záchod spadl, prohrál zatímco ostatní zvítězili - *stal se Záchodem, spadl do hajzlu, smrděl*; nebo když hráči úspěšně všechny karty spod záchodu vytáhli. V případě hry *Mikádo (Brčka)* ([6, kr-ši, 97](#)) používali kluci a holky, ve dvojici či menší skupince, sadu špejlí v různých barvách. Ze špejlí nejdříve upustili na lavici, aby vytvořili hromádku, ve které se budou co nejvíce překrývat nebo alespoň ležet ve vzájemné blízkosti. Poté se hráči střídali v tazích, při kterých směli jednou špejlí z hromádky jednu špejli získat, a to tak, aby žádnou jinou špejli nepohnuli. Barvy měly různou bodovou hodnotu; vyhrával hráč, který na konci hry získal nejvíce bodů.

Ve všech podobách hry a jak název napovídá je pravidly určeným **cílem** podepsat se na vyhlédnutém objektu - tedy nějakým více či méně integritu objektu narušujícím způsobem; případně jej zcela rozebrat. Pozorovaná byla **varianta** hry, ve které se demolování objektu setkávalo s jeho stavbou. V případě hry *Telefonní karty* ([7, ši-žá, 96](#)) používali hráči své *sbírky* telefonních karet k tomu, aby nejdříve postavili z karet *domeček*, jako ve hře *Záchod*, a pak se střídali v obkládání domečku dalšími kartami. Pokud přitom hráči domeček spadl, prohrával. Když hráči vyčerpali své zásoby karet, začali domeček zase po jedné kartě rozebírat; a opět hráč na tahu prohrál, zboural-li domeček celý. V případě hry *Pastelky* ([9, mi-pr, 98](#)) chlapec s dívkou při hodině stavěli z pastelek na lavici les a kolem sedící spolužáci se jim jej snažili zbořit. Cíl hry tedy zůstává srovnatelný, i když se hráči na první pohled snaží objekt zdokonalit, nebo jeho bourání rozehrají v bezprostředním zápase s druhými, kteří jej staví.

Vzorec interakce se týká i samotného jedince, většinou však skupiny hráčů, spíše menší; a to bez ohledu na pohlaví nebo jen chlapců - zvláště v brutální podobě hry. Povaha interakce brutální podoby hry je většinou variantou hry *Provokace autority* - jen učitel jako oběť útoku žáků je ve hře většinou přítomen „jen“ potenciálně, nikoli aktuálně, a útok se jej dotýká vždy „jen“ zprostředkovaně, přes demolovaný objekt. Obratnost ve hře pak může být zcela triviální. Někdy se interakce hráčů rozehrává s pomocí jejich spolupráce a někdy nejde ani jen o vzájemné *hecování* a hra může být rozehrávána jako závod, byť spíše neoficiální. V sublimované podobě hry, s vysokými nároky na mrštnost hráčů, při kontrolované demolicí, když objekt měl být bourán, aniž by se jej to *dotklo*, rozehrávali hráči hru jako závod. Pozorovaný byl i případ, kdy hru hráči rozehráli jako bezprostřední zápas s druhými, kteří objekt současně stavěli - zprostředkovaně však možná napadali spíše jejich *párování* a *dotknout* se jich chtěli jako chlapce a dívky. **Motivy** hry lze souhrnně označit za mobilizaci obratnosti nezbytné k tomu, aby se hráč objektu dotkl nějakým narušujícím způsobem; rozehranou jako spolupráce, společné cvičení, nebo soutěž či zápas s

druhým, který objekt komponuje. Případně může jít o závrať z transgrese mravních imperativů, tentokrát však vůči objektu, který je nějak ceněn druhým. Případně může jít o konkretizaci s implicitním sexuálním obsahem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 19 případech; a to ve 2. - 9. ročníku. ([2, eh, 96](#); [2, ml-kr, 99](#); [3, mi-zi, 96](#); [4, ka-pý, 98](#); [4, du-ko, 99](#); [5, ko, 00](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#) (2x); [7, ši-žá, 96](#); [7, da-hl, 98](#); [7, bí-pe, 00](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, tá-to, 98](#); [9, pr-te, 95](#) (3x); [9, mi-pr, 98](#) (2x))

8.8 SLOVNÍ FOTBAL

V naší sbírce byla hra pozorovaná jen pod **názvem**: *Slovní fotbal* ([1, ch-fr, 00](#); [4, ně-ši, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hi-šm, 99](#); [7, kr, 96](#)); *Slovní fotbal se jmény hokejistů* ([6, he-ho, 97](#)) a *Slovní kopaná* (3, va-vi 99; [6, ha, 95](#); [8, le-na, 96](#)).

Hřištěm hry je kruh hráčů; ve třídě. **Čas** na hru si děti našly většinou o přestávce, ale i při hodině. Jen zřídka je trvání hry omezené počtem hráčů - když vypadávají ze hry; většinou hra končí zásahem vyšší moci - zvonění či učitele, nebo se hraje do omrzení.

Průběh hry začíná tím, že se hráči sesednou do své blízkosti; pokud tak již nesedí; někdy doslova do kruhu. Jeden z hráčů *vykopne* slovo a následující hráč v pořadí musí říct slovo, které začíná na jeho poslední písmeno; někdy na poslední dvě písmena nebo slabiku. Během jednoho kola hry se slova nesmí opakovat; někdy se musí jednat jen o podstatná jména v prvním pádě jednotného čísla; někdy se musí jednat o slova spadající do tematické oblasti - např. hudební skupiny; někdy se musí jednat jen o jména hokejistů. Někdy je omezen čas na vymýšlení jména, např. na půl minuty či minutu. Když hráč není schopen žádné takové slovo vymyslet, je prohlášen za poraženého, nebo ten předchozí je prohlášen za vítěze; buď vítěz nebo poražený hráč výkopem rozehrává další kolo hry. Někdy hráč, který takové slovo není schopen vymyslet, dostává trestný bod a vykopává; někdy vypadává ze hry.

Pravidly určeným **cílem** hry je vydržet v koloběhu přihrávek slov v kruhu hráčů co nejdéle.

Vzorec interakce se týká většinou jen menší skupiny hráčů; byť jejich počet vlastně není ničím omezený a hru lze hrát i ve dvojici; většinou chlapců a dívek; výjimečně jen chlapců. Povaha interakce spočívá v kompozici objektu, literárního, podivné povahy - epanaleptické zřetězení sbírky slov; slova se nesmí opakovat, jako taková jsou ze stejné třídy. Na této kompozici objektu hráči spolupracují. V celku hry pak rozehrávají závod v této schopnosti.

Motiv hry lze charakterizovat jako spolupráci na kompozici epanalepticky zřetězené sbírky slov - společného objektu; rozehrávanou v celku hry jako závod v této schopnosti, přesněji v lexikologických znalostech.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 9 případech, a to v 1., 3. - 4. a 6. - 8. ročníku. ([1, ch-fr, 00](#); 3, va-vi 99; [4, ně-ši, 97](#); [6, ha, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hi-šm, 99](#); [7, kr, 96](#); [8, le-na, 96](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 148) prezentuje hru pod názvem *Geography* - muselo se jednat o místní jména; hru řadí mezi tzv. *Parlor Games*.

8.9 SBÍRÁNÍ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Hry s nálepkami a kartičkami Pokémonů* ([1, pi-ze, 00](#)); *Karty Pokémon* ([3, ve-po, 00](#)); *Pohlednice* ([2, ml-kr, 99](#)); *Pokémoni* ([2, no-pi, 00](#); [6, pr-ve, 00](#)); *Pokémonová liga* ([5, kn-ře, 00](#)); *Sbírání a výměna pohlednic* ([1, kn-ně, 99](#)); *Sbírání a vyměňování obrázků, samolepek, známek* ([6, po-st, 99](#)); *Sbírání kartiček a samolepek* ([3, va-vi, 99](#)); *Sbírání kartiček - hokejová reprezentace* ([3, šk-bl, 99](#)); *Sbírání kartiček Nestlé* ([3, šk-bl, 99](#)); *Sbírání nálepek* ([2, rů-to, 99](#)); *Sbírání nálepek Pokémonů* ([2, ká-sk, 00](#)); *Sbírání pohledů* ([2, ká-sk, 00](#)); *Sbírání samolepek* ([6, pr-ve, 00](#)); *Sbírání samolepek Pokémonů* ([5, kn-ře, 00](#)); *Sbírání známek a obrázků* ([4, ka-pý, 98](#)); *Sbírka karet* ([3, mi-zi, 96](#));

Telefonní karty - sbírka ([3, mi-zi, 96](#)) a Vyměňování kartiček Pokémonů ([2, ká-sk, 00](#)).

Hříštěm hry - pokud připustíme, že sbírání je také hra, a pokud bychom je přece jen chtěli určit alespoň v užším slova smyslu - je *burza*; a to jak ve významu místa směny, tak ve významu schránky či vaku - resp. *alba*; které však jako pomůcka nebylo nezbytné - např. svou sbírku různých karet či pohlednic byly děti schopné přenášet a prezentovat i bez jeho pomoci. **Čas** hry je spíše obdobím týdnů a měsíců, v němž jako módní vlna děti zachvátí zájem o sbírání určitého artiklu; v užším slova smyslu pak přestávky, chvíle v družině či ukradené z výuky, při kterých sběratelé ukazují druhým své sbírky a případně mezi sebou uzavírají obchody.

Průběh hry jako historii vzniku, vrcholu a opadnutí konkrétní sběratelské vlny v konkrétní třídě naši studenti ani zaznamenat nemohli; úspěšně však zaznamenali to, co probíhalo ve třídách, kde se s vrcholy takových vln setkali.

Asi nejčastěji sbíraným artiklem byly karty či samolepky Pokémonů - fiktivních postav z tehdy v televizi vysílaného kresleného seriálu; dále pak karty s obrázky hokejistů, fotbalistů, basketbalistů, karty Nestlé s pohádkovými postavami (*strýček Skrbílík, Tarzan*), pohlednice, samolepky obrázků (zvířátek, postaviček, kytiček, srdíček, písmen apod.); a to i z různých kolekcí - např. *Barbie, Poníci, Star Wars*), poštovní známky, fotografie populárních hvězd (hudebních skupin, zpěváků, herců, sportovců) nebo i telefonní karty. Jednotliví sběratelé pak buď sbírali exempláře ve třídě módního druhu artiklů, nebo se v jeho rámci ještě specializovali - např. jen na pohlednice psů, koček, koní.

Základním zdrojem artiklů pro jejich sbírky prý byly také dary z majetku známých, příbuzných či rodičů; především je však rodiče či oni sami kupovali; a to třeba jako přibalené k čokoládovým výrobkům, nejčastěji však jako na trhu nabízené balíčky pro tyto sběratele. Koupí pak případně získávali i speciální alba pro ochranu a prezentaci svých sbírek; a to třeba i v podobě sešitu s listy upravenými tak, že samolepky na ně lze nalepit a zase odlepit; nebo v podobě zásobníku na vizitky, který využily na telefonní karty. V jedné pozorované třídě ([3, mi-zi, 96](#)) používali sběratelé i prodávaný katalog karet hokejistů z NHL.

Sběratelům se pak zcela zákonitě stávalo, že získávali konkrétní artikly, které už ve své sbírce měli (např. prodávané balíčky jsou tak namíchané; ani u čokoládových výrobků nelze předem zjistit, jakou odměnu skrývají), a ve třídě nacházeli příležitost ke směně svých přebytků za artikly, které ve své sbírce dosud nemají. Podmínkou směny však mohl být i rozdíl ve sběratelské orientaci - když si například měly co nabídnout sběratelka pohlednic psů se sběratelkou pohlednic koček či koní; nebo i jen zcela subjektivní hodnocení - když se sběrateli nějaký artikel ve sbírce druhého líbil více než nějaký artikel ve sbírce vlastní. Některé dny tak výzva „*Jdeme měnit!*“ zněla na počátku každé přestávky. Sběratelé samozřejmě jednak zjišťovali, co by s kým vůbec směnit mohli, jednak vyjednávali vlastní obchody - což někdy vyvolávalo i dramatické smlouvání. Zvláštním předmětem sporu bylo vyjednávání směnného kurzu. A to jednak v případech střetu čistě subjektivní nabídky a poptávky - např. „*Když mi dáš tuhle jednu, dám ti za ni dvě moje.*“ „*Ne.*“ „*Tak tři?*“ Jednak v případech, kdy se sběratelé mohli opřít o nějaké objektivní kvality artiklů - např. stříbrné orámované kartičky se nakonec měnily za tři obyčejné; zlaté orámované samolepky se měnily za dvě stříbrné; kartička s brankářem za dvě s jinými hráči; zmínění třetíci nakonec měnili karty dle přepočtu jejich ceny v dolarech uváděné v katalogu na koruny; jiní třetíci stanovili kurz na základě na kartičce uvedeného počtu gólů, jichž byl na kartičce zobrazený hráč autorem; zahraniční telefonní karty měly vyšší cenu než tuzemské, avšak vždy v kurzu stanoveném ještě na základě líbivosti. Nebo se předmětem sporu mohly stát tzv. *falešné karty* - obdobně tematicky zaměřené, ale od jiného výrobce a méně kvalitně zpracované.

Sběratelé se ve třídě ovšem nekontaktovali jen za účelem směny. Často si své sbírky jen ukazovali. Někdy je společně třídily do skupin dle různých kritérií - např. u Pokémonů dle barvy orámování, dle druhu Pokémonů, dle jejich vývojového stádia, dle jejich udávané síly v souboji. A často pak společně hodnotili kvalitu jednotlivých artiklů - a to dle líbivosti, vzácnosti nebo kvality zobrazené postavy; či celých sbírek - a to dle kvality jednotlivých artiklů, dle úplnosti sérií (např. vývojová stádia určitého Pokémona; hráči určitého klubu) a dle množství neopakujících se artiklů. V případě sbírek Pokémonů tak třeba majitel nejlepší sbírky mohl získat hrdý titul - *Trenér Pokémonů*.

Pravidly určeným **cílem** hry je tedy kompozice co nejhodnotnější sbírky.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Pohlednice* ([2, ml-kr, 99](#)), která se od běžného průběhu odlišovala nejen účastí všech dětí ve třídě a artiklem většinou sbíraným spíše dívkami, nýbrž především tím, že vlna sběratelského zájmu proběhla během několika dnů a jaksi účelově na škole v přírodě a že závod mezi sběrateli byl prakticky oficiální, s vyhlásováním vítězů každého dne, byť s poněkud živelním určováním kategorií. Vychovatelky totiž pro rozdávání korespondence děti shromáždily na jednom pokoji. Děti se pak

vzájemně chlubily a předháněly s tím, kdo a jaké korespondence dostal více. Vítězství někdo nárokoval za to, že dostal více pohledů ten den, jiný za více pohledů za celou dobu školy v přírodě, nebo zas někdo za to, že dostal vzácnější pohled (např. ze zahraničí vs. opakovaně stejný tuzemský). Pravidly určený cíl hry tedy zůstává stejný - tedy hry v užším slova smyslu; „do hry“ zde totiž vstupovalo i to, že sbíraným artiklem byla zároveň osobní korespondence od osob blízkých, a tak když se pak třeba i menší skupinky dětí na pokojích dále chlubily svou sbírkou a společně ji prohlížely a počítaly, docházelo na jedné straně k tomu, že třeba dívku, která od rodiny každý den dostávala *velké množství* pohledů a dopisů, vyřadily ostatní ze hry, nebo naopak někomu, komu několik dní nic nepřišlo, nabízely k přečtení vlastní pohledy.

Vzorec interakce se týká skupiny hráčů, většinou větší, často i celé třídy - byť jen málokdy se dostanou do interakce současně všichni sběratelé ze třídy; a to bez ohledu na pohlaví - sbírajících např. kartičky Pokémonů; nebo jen dívek - sbírajících např. spíše pohlednice než kartičky hokejistů; nebo jen chlapců - sbírajících např. spíše kartičky sportovců než pohádkových postaviček a dekorativních symbolů. Povaha interakce se odvíjí od relativně samostatné aktivity jednotlivých sběratelů - od samotné kompozice sbírky. Ta je jednak tříděním, a to především ve funkcionálním, pojmotvorném smyslu - hmotné exempláře sbíraných artiklů jsou potenciálně hodnotnou součástí sbírky jen jako jeho objektivace, neboť totožné exempláře jsou přebytné; na rozdíl od roztržitého pokladu např. peněz, nebo šroubků v dílně či jehel v šití. Jednak zhodnocováním daných artiklů - a to dle kritéria sběratelské hodnoty (další jiný stejného druhu; kompletující sérii; vzácný) a případně též dle líbivosti. V interakci s druhými pak sběratelé usilují o to, aby se jejich sbírka stala ještě hodnotnější; jednak prostřednictvím chlubení, resp. neoficiálních závodů s druhými sběrateli; jednak prostřednictvím směny zbytných exemplářů sbíraných artiklů, která je přesto zápasem, avšak takovým, jehož výsledkem by nemělo být určení vítěze a poraženého.

Motiv hry lze charakterizovat jako kompozici co nejhodnotnější sbírky; rozehrávanou jako závod s druhými sběrateli anebo jako jejich zápas o ekvivalentní směnu.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 20 případech, a to v 1. - 6. ročníku. ([1, kn-ně, 99](#); [1, pi-ze, 00](#); [2, ml-kr, 99](#); [2, rů-to, 99](#); [2, ká-sk, 00](#) (3x); [2, no-pi, 00](#); [3, mi-zi, 96](#) (2x); [3, šk-bl, 99](#) (2x); [3, va-vi, 99](#); [3, ve-po, 00](#); [4, ka-pý, 98](#); [5, kn-ře, 00](#) (2x); [6, po-st, 99](#); [6, pr-ve, 00](#) (2x))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 59) hru jen zmiňuje pod názvem *Collections*; a to mezi tzv. *Informal Games*, přesněji mezi *play activities with play objects*.

8.10 ZEMĚ, MĚSTO

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Co nejvíce slov od A - Z* ([6, po-st, 99](#)); *Dopisy* ([5, no-pt, 95](#)); *Kdo vymyslí více...* ([6, po-st, 99](#)); *Kdo zná víc filmů* ([5, no-pt, 95](#)); *Kdo zná víc možností jak zabít* ([5, no-pt, 95](#)); *Město* ([4, du-ko, 99](#)); *Město, jméno* ([8, le-na, 96](#); [8, tá-to, 98](#); [9, va-hu, 99](#)); *Město, zvíře, věc* ([5, bí-do, 95](#)); *Slovní hrátky* ([7, po, 98](#)); *Země město* ([6, hy-je, 98](#); [8, do-ko-pu, 98](#)); *Země, město* ([4, ka-pý, 98](#); [5, va-ez, 96](#); [5, šm-fu, 99](#); [6, si-ku, 96](#); [8, bá-rů, 00](#)); *Země - město* ([4, ně-ši, 97](#)); *Země - město - zvíře - jméno* ([6, po-st, 99](#)); *Země, město, zvíře, rostlina* ([6, kr-ši, 97](#));

Hřištěm hry v její základní podobě je list papíru; vlastně *album* s akcentem etymologicky původního významu; doslova *tabulka*. Hru děti hrály ve třídě; vsedě v lavicích v bezprostřední blízkosti, třeba i tak, že se skupinka sesedla kolem jedné lavice. **Čas** na hru si našly většinou o přestávkách; pozorovaná byla však nezřídka i při hodině výuky. Samotné trvání hry je někdy předem omezené dohodou o počtu kol; někdy se hraje do konce přestávky. Pomůckou je hráčům tužka nebo pero; někdy pravítko, chtějí-li tabulku vyvést co nejpečlivěji.

Průběh hry začíná tím, že se hráči dohodnou na počtu kategorií a jejich druhu. Pozorované byly série kategorií: *země, město, zvíře, rostlina*; *město, zvíře, věc, rostlina*; *auto, řeka, barva, jméno*; *země, město, zvíře, rostlina, jméno*; *město, země, řeka, jméno, známá osobnost*; *země, město, jméno, rostlina, zvíře, věc*; *země, město, řeka, jméno, zvíře, věc*; *jméno, město, stát, rostlina, zvíře, věc, povolání*; *země, město, moře, zvíře, rostlina, jméno, věc*; *země, město, jméno, zvíře, věc, rostlina, řeka*; *země, město, hora, řeka, rostlina, zvíře, věc*; *země, město, zvíře, jméno, rostlina, věc, povolání, jídlo, barva, voda* (tj. moře, řeky,...). Ani hráči v jedné třídě však nehrají vždy se stejnými kategoriemi nebo s jejich stejným počtem.

Poté si každý hráč na svůj list papíru nakreslí tabulku s tolika sloupci, s kolika kategoriemi se hraje a s jedním na konci pro body, a sloupce si nadepíše názvy kategorií. Načež se určí dva hráči, z nichž jeden zahájí kolo hry tím, že vysloví „A“ a poté si v duchu odříkává abecedu; když jej druhý hráč po určité době vyslovením „Stop!“ zastaví, oznámí první písmeno abecedy, ke kterému se dostal; poté začnou všichni hráči do svých tabulek zapisovat exempláře daných kategorií, jejich jména začínají určeným písmenem; přičemž se snaží, aby protihráči nemohli zahlédnout, co píšou. Hráč, který vyplnil první celý řádek, vykřikne např. „Mám!“ - a tím vyplňování tabulek ukončí; případně se hráči dohodnou, že už nikdo na nic nepřijde. Poté si hráči čtou, co napsali, a počítají si počet získaných bodů. Např. za prázdné okénko 0 bodů; za jméno, které má ještě někdo jiný, 5 bodů; a za jméno, které nikoho jiného nenapadlo, 10 bodů; někdy za to, že hráč jediný dané okénko vyplnil, získává 20 bodů; někdy se používají komplikovanější odstupňované bonifikace pro zohlednění originálního jména v případě, že alespoň jeden hráč měl prázdné okénko, nebo v případě, že jej měli jen dva hráči. Do posledního sloupce si pak zapíše počet bodů získaný v daném kole. Další kolo zahajují hráči opět určením toho, kdo bude odříkávat abecedu a kdo jej zastaví. Pokud by se došlo v dalších kolech k písmenu, které již bylo použito, odříkává se znovu. Hra pak většinou končí dříve, než hráči vyčerpají všechna písmena abecedy - buďto si předem určili počet kol, nebo je přestane bavit, nebo končí přestávka. Hráči pak sečtou počty bodů získané v jednotlivých kolech a určí vítěze, případně též pořadí ostatních hráčů.

Pravidly určeným cílem hry je kompozice co nejhodnotnější sbírky.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Co nejvíce slov od A - Z* (6, po-st, 99), ve které hráči také používali papíry a tužky a dva hráče k určování písmene abecedy pro dané kolo hry, avšak žádné věcné kategorie si nezadávali; dohodli se předem jen na dobu, po kterou bude trvat psaní slov - např. pět minut. Po určení písmene se každý snažil napsat co nejvíce jakýchkoliv různých slov začínajících na dané písmeno, včetně citoslovců či spojek; tedy u podstatných jmen jen v prvním pádě jednotného čísla a u sloves v infinitivu. Vítězem pak byl hráč s největším počtem slov. Cíl hry tak zůstává stejný.

V případě hry *Kdo vymyslí více...* (6, po-st, 99) si hráči určovali věcné kategorie, např. zvířata, rostliny, státy, města, herci, zpěváci, savci, ptáci, plazi, ryby, stromy, květiny, státy Evropy, Ameriky - a pak po určitou dobu zapisovaly na své papíry jednotlivá jména exemplářů dané kategorie. Vítězil hráč, který napsal nejvíce jmen. V případě hry *Slovní hrátky* (7, po, 98), kterou hráli nejen ve třídě, ale třeba i ve frontě na oběd, cestou do školy nebo na školním výletu, si hráči rovněž volili věcné kategorie, např. jména písní, filmů, literárních děl, literárních postav, učitelů. Každý hráč pak musel říct jméno, které ještě nezaznělo. Vítězem byl hráč, který znal jmen nejvíce. V případě hry *Kdo zná víc filmů* (5, no-pt, 95) ji děti hrály např. po dobu odpolední vycházky na škole v přírodě; krom závodu ve znalosti jmen filmů musel ještě ten, kdo řekl jméno filmu, který ostatní neznali, odvyprávět jeho obsah; i přesto někdy vznikalo podezření, že se jedná o fiktivní film. V případě hry *Kdo zná víc možností jak zabít* (5, no-pt, 95), kterou kluci rozehrávali většinou poté, co předešlý den získali inspiraci v nějakém filmu - „Včera jsem v jednom filmu viděl, jak nějakého chlápka zabili tak, že...“ „To já kdybych tě chtěl zabít, tak bych...“ - si popisované způsoby hráči ještě navíc v náznaku předváděli. V případě hry *Dopisy* (5, no-pt, 95) spolu závodili dva kluci při vyučování; případně za účasti třetího v roli rozhodčího. Kategorií prezentovaných exemplářů byly nadávky a urážky soupeře, které se navíc kreslily; rozhodčí vstupoval do hry při sporech o míru urážlivosti konfrontovaných exemplářů. Cíl hry tedy ve všech zmíněných případech rovněž zůstává stejný.

Vzorec interakce se týká i jen dvou hráčů; většinou však skupinky 4 - 6; někdy jen dívek, někdy dívek i chlapců. Povaha interakce spočívá v kompozici, resp. prezentaci sérií ze sbírky jmen, vlastně z virtuálního encyklopedického slovníku. Na rozdíl od *Sbírání* je tedy hra jasně vymezena místem a časem, jen interakcí prezentace - chlubení (vs. též samostatná aktivita vytěžování zdrojů a směna) a rozehrávaná jako závod oficiální, více či méně přesně kontrolovatelný. **Sporným momentem** se tak stává samozřejmě každé podezření z podvodu (opisování, dopisování po termínu, předstírané čtení jména z prázdného okénka či nečitelného nebo neúplného zápisu) nebo, v zapeklitějších případech, jméno, které ostatní neznají, případně, které je skutečně jen vymyšlené.

Motiv hry lze charakterizovat jako kompozici co nejhodnotnější sbírky encyklopedických znalostí; rozehrávanou jako závod.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 21 případech, a to ve 4. - 9. ročníku. (4, ně-ši, 97; 4, ka-pý, 98; 4, du-ko, 99; 5, bí-do, 95; 5, no-pt, 95 (3x); 5, va-ez, 96; 5, šm-fu, 99; 6, si-ku, 96; 6, kr-ši, 97; 6, hy-je, 98; 6, po-st, 99 (3x); 7, po, 98; 8, le-na, 96; 8, do-ko-pu, 98; 8, tá-to, 98; 8, bá-rů, 00; 9, va-hu, 99)

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 148) prezentuje podobnou hru pod názvem *Elements*, resp. *Fire, Air, and Water*; rozehrávanou s ústředním hráčem, který volí kategorii a oslovuje úkolované, a se střídáním ústředního hráče při neúspěchu - podobně jako ve hře *Kuba řekl*; hru řadí mezi tzv. *Parlor Games*.

8.11 SCRABBLE

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Obkládačka* ([6, hy-je, 98](#)); *Scrabble* ([5, má-má, 97](#)) a *Scrabble* ([6, pr-ve, 00](#)).

Hřištěm hry je *tabulka*; v základní podobě hry o rozměrech 15 x 15 polí, dodávaná komerčně s celou sadou pomůcek; patentovaná firmou J. W. Spear & Sons PLC z Velké Británie. Hru děti hrály ve třídě. **Čas** na hru si děti našly o přestávkách nebo při volných hodinách; variantu hry nabízela učitelka dětem při hodinách češtiny - *když zbude čas, nebo jsou již hodně unavené*. Trvání hry je omezené rozměrem tabulky; v základní podobě je hra na čas náročná.

Průběh hry se řídil standardními pravidly od výrobce. Hráči střídavě do tabulky pomocí kamenů s písmenky sestavovali slova a zapisovali bodové zisky; někdy hráli *jen tak pro zábavu*, a to pak směli radit i diváci a o vítězství nešlo; někdy si uspořádali turnaj.

Pravidly určeným **cílem** hry je co nejvíce zaplnit tabulku slovy.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Obkládačka* ([6, hy-je, 98](#)), kterou děti hrály s učitelkou češtiny. Nejdříve se dělily do pěti družstev. Družstva pak vysílal své zástupce nebo se v družstvech hráči pravidelně střídali.

První hráč napsal libovolné písmeno. Další hráči pak museli napsat dopředu či dozadu další písmeno - vždy však obhájitelné jako součást smysluplného slova. Hráč, který nesvedl připsat další písmeno, prohrál v daném kole, resp. získal trestný bod pro své družstvo. Vyhrávalo tedy družstvo s nejmenším počtem trestných bodů. Cíl hry, vytvořit co nejdelší slovo, je tedy srovnatelný.

Vzorec interakce se týká dvojice či čtveřice hráčů - v základní podobě hry; v její variantě celé třídy; hru děti hrály bez ohledu na pohlaví. Povaha interakce spočívá v kompozici slov z písmen; v základní podobě hry navíc v kompozici křížovky - s její až magickou přitažlivostí. Na rozdíl od hry *Země, město* tedy hráči prezentují své znalosti lexikografické (vs. encyklopedické). Ať už se jedná jen o kompozici jednotlivého slova, nebo celé křížovky, hráči nejdříve spolupracují; a někdy u toho zůstanou - tedy v případě hry *Scrabble* ([6, pr-ve, 00](#)). V celku hry však většinou hru nakonec rozehrávají jako závod v této schopnosti. V případě základní podoby hry si však hráči písmenka losují, a tak do hry dílem vstupují s vlastní obratností, dílem je jim obratnost do hry přisouzena *hrou náhody*.

Motiv hry lze charakterizovat jako kompozici co nejhodnotnější sbírky lexikografických znalostí; rozehrávanou jako spolupráce; případně navíc jako závod v této schopnosti.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve případech, a to v 5. - 6. ročníku. ([5, má-má, 97](#); [6, hy-je, 98](#); [6, pr-ve, 00](#))

Z historie hry

Podle informací od výrobce hru vymyslel v roce 1931 Alfred Butts - jako *založenou pouze na slovech a kombinaci dovednosti a štěstí*. V roce 1948 ji jeho přítel James Brunot ve státě Connecticut v USA začal vyrábět a čtyři roky na ní prodělával. Pak se údajně stala náhle tak populární, že se počty prodaných kusů za den vyšplhaly ze 16 na 411 kusů. Koncem 20. století existovaly oficiální verze v nejrůznějších světových jazycích, stovky klubů, prestižní turnaje.

9. HÁDÁNÍ

9.1 HÁDANKA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Anglická hra* ([6, kl, 99](#)); *Bludiště na papíře* ([4, hr-ši, 98](#)); *Dopisy* ([7, ši-žá, 96](#)); *Hádanka* ([3, če-no, 95](#)); *Hazardní hry - Rubikova kostka* ([9, va-hu, 99](#)); *Kdo jsem?* ([9, va-hu, 99](#)); *Kouzlení a hypnóza* ([2, ká-sk, 00](#)); *Křížovky* ([9, pr-te, 95](#); [9, va-hu, 99](#)); *Kufr* ([9, va-](#)

[hu, 99](#)); Kuchařka ([4, ně-ši, 97](#)); Kvízy ([6, kr, 00](#)); Magnety ([5, pa-ve, 98](#)); Myslím si zvíře ([6, po-st, 99](#)); Na vyslance ([6, hy-je, 98](#)); Písnička ([5, no, 95](#)) a Piti piti pa ([4, ně-ši, 97](#)).

Hřištěm hry je prostor zaujímaný hráči ve hře; vlastně však *prostor* skrývaných a odhalovaných myšlenek v *hlavách* hráčů, objektivizovaný v médiu řeči, výjimečně kresby. Hru děti hrály ve třídě nebo i venku. **Čas** na hru si děti našly většinou o přestávce nebo ve chvílích volna, ale i v hodinách výuky a někdy i pod vedením učitelky. Samotné trvání hry je omezené většinou jen náročností hádanky, a tak je hra nezářidka opakovaná.

Průběh hry může mít nejrůznější podoby, vždy se však na začátku musí určit, kdo je hadač a kdo hádankář. V případě hry *Kdo jsem?* ([9, va-hu, 99](#)) bylo úkolem hádankáře si tajně zvolit fiktivní identitu nějaké známé osobnosti. Úkolem hadačů bylo klást hádankáři otázky, na které by mohl odpovídat jen *Ano. / Ne. / Není mi známo*. Každý hadač měl k dispozici jen tři omyly; poté vypadal ze hry. Hadač, který uhodl identitu hádankáře, jej střídal v roli. Někdy si měl hádankář myslet na nějaký film, večerníček nebo pohádku a pak hadačům poskytnout úvodní nápovědu s pomocí parafráze příběhu a/nebo s pomocí charakteristiky postavy. V případě hry *Myslím si zvíře* ([6, po-st, 99](#)) si obdobně hrály při hodině dvě spolužačky, a to písemně. Ta v roli hadačky se zvíře snažila identifikovat rovněž jen pomocí jednoznačně zodpovězených dotazů na jeho atributy - např. *Je to savec? Žije to zvíře u nás?* atd. Když zvíře uhodla, vystřídal se v roli a hra se opakovala. Někdy si hru obměňovaly hádáním rostliny, spolužáka, umělce, filmu či knihy. V případě hry *Na vyslance* ([6, hy-je, 98](#)) se třída nejdříve rozdělila do dvou družstev a každé družstvo si zvolilo svého *Vyslance*. Vyslanci se pak sešli a tajně se domluvili na předmětu, který si budou myslet. Načež se rozešli do družstev svých soupeřů, kde jim hádankáři kladli otázky, na něž lze odpovědět *Ano. / Ne. / Není mi známo*. Družstvo, které první uhádlo daný předmět, vyhrávalo. V případě hry *Kvízy* ([6, kr, 00](#)) jedna ze dvojice dívek při hodině či o přestávce připravila s pomocí slovníku cizích slov pět hádanek na význam zvolených slov, v nichž správná odpověď na otázku *Co znamená slovo.....?* byla vždy jednou ze tří nabízejících se odpovědí. Za správné odpovědi si hadačka počítala body, které po střídání se v roli hráčkám řekly, která zvítězila. V případě hry *Kufr* ([9, va-hu, 99](#)) se skupina hráčů nejdříve rozdělila do dvojic. Jeden z dvojice si musel sednout zády k tabuli, druhý před svého partnera čelem k tabuli a tak, aby na něj partner viděl. Na tabuli byl pak dvojici prezentován seznam podstatných jmen, které musel ten z dvojice, který na tabuli viděl, svému partnerovi vyložit, případně i s použitím pantomimy. Vyslovit však nesměl ani kořen daného slova. Na celý seznam měla dvojice určený časový limit. Pokud se jí nedařilo nějaké slovo uhodnout, mohla postupovat k dalšímu s případným trestným bodem, pokud se k němu do vypršení časového limitu nevrátila. Dvojice, která uhodla všechna slova, případně, která je uhodla nejdříve - vyhrávala. Pravidly určený cíl hry je tedy jinak definovaný pro hádankáře - zadat hádanku v médiu řeči, jinak pro hadače - hádanku rozluštit.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Bludiště na papíře* ([4, hr-ši, 98](#)), ve které jeden hráč kreslil pro druhého na papír cestu fiktivním bludištěm s různými překážkami - *zdi, schody, mosty, dveře*. Druhý při fiktivním postupu bludištěm musel uhádnout, jak danou překážku překonat. K tomu využíval otázky, na něž bylo možné odpovědět *Ano. / Ne. / Není mi známo* - např. v případě dveří se ptal: *Mohu je odemknout? Musím je vykopnout? Jsou otevřené?* Hádnkář pravdivě odpovídal a hra končila, když hadač došel do cíle. Cíl rozehrání samotné hádanky tedy zůstává stejný, i když vystupuje jen jako součást jednoduché podoby tzv. *Role Playing Game*, tj. rozhrávání fiktivních příběhů a identit.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, ve které do hry vstupuje kompozice slov z jednotlivých písmen, resp. hlásek; jako ve hře *Sibenice*. V případě hry *Dopisy* ([7, ši-ža, 96](#)) dvě dívky posílaly při hodinách chlapcům dopisy, ve kterých slova byla vyznačena buď jen počátečním písmenem a tečkami, nebo počátečním a posledním písmenem a tečkami, nebo počátečním a posledním písmenem a mezi nimi číslicí s počtem vynechaných písmen. V případě hry *Kuchařka* ([4, ně-ši, 97](#)) stála jedna dívka v roli hádankářky proti ostatním a jednotlivé kolo hry zahajovala formulí, obdobnou té ze hry *Hloupá kuchařka*: *Já hloupá kuchařka dala jsem do polívky místo pepře....* A co do polévky dala, napověděla určením kategorie - *město, věc, zvíře*, a prvního písmene. Hadačka, která první uhádla dané slovo, si započítala bod. Když některá z hadaček získala tři body, střídala kuchařku a hra pokračovala. V případě hry *Hádanka* ([3, če-no, 95](#)) byl nejdříve ve skupině chlapců a dívek zvolen losováním hádankář, který si stoupl do vyznačeného kruhu a k nohám si položil míč, a ostatní si stoupli do určené vzdálenosti proti němu. Hádnkář pak zadával hádanku určením kategorie, prvního a počátečního písmene a počtu písmen: např. *Je to zvíře, začíná na K a končí na A a má pět písmen*. Kdo první uhádl, že se jedná o slovo *kachna* a komu to hádnkář potvrdil výkřikem *Správně!* - ten se rozběhl pro míč. Současně se hádnkář rozběhl pryč ze svého stanoviště. Jeho útěk zastavil hadač výkřikem *Stop!* v momentě, kdy se zmocnil míče. Hádnkář pak musel z rukou udělat koš a hadač se do něj trefoval míčem. Pokud se trefil, střídal hádnkáře. Pokud ne, hra se opakoval bez změny v

jeho roli. V případě hry *Piti piti pa* (4, ně-ši, 97) stála hádankářka proti sedícím hadačkám s míčem v ruce. Hádané slovo určovala rovněž kategorií (*věc, rostlina, zvíře* apod.) a počtem písmen, avšak pak už jen počátečním písmenem. Načež hodila míč první hadačce v řadě, která se směla hádankářky tázat otázkami, na něž lze odpovědět *Ano. / Ne. / Není mi známo* a která pak musela míč vrátit hádankářce. Hádankářka takto míčem postupně vyzvala k dotazům všechny hadačky a před zahájením jejich dalšího kola prozradila další písmeno. Takto hra pokračovala, dokud některá z hadaček neuhodla hádané slovo. V další fázi hry si úspěšná hadačka stoupla proti hádankářce, která na slova *Piti, piti!* dvakrát uhodila míčem o zem a na slovo *Pa!* jej vyhodila do výšky a začala utíkat pryč ze svého stanoviště. Dále pak hra pokračovala stejně jako ve hře *Hádanka* (3, če-no, 95). Cíl rozehrání samotné hádanky tedy zůstává srovnatelný; a to i když je v celku hry hádanka kombinovaná se *závodem v běhu* a úspěšností hadače v *hodu do koše*, resp. ve *vybíjení* hádankáře, který se v této hře obratnosti recipročným šikanováním hadačem musí jen pasívně podrobit v symbolické roli koše.

V případě hry *Křížovky* (9, pr-te, 95) několik dívek o přestávkách společně luštilo křížovky z dívčích časopisů nebo novin; případně se s žádostí o pomoc obracely i na další spolužáky nebo na učitele. V případě hry *Křížovky* (9, va-hu, 99) si dvojice, většinou dívek, kupovala dva výtisky časopisu s křížovkou. Luštit začaly současně každá svůj exemplář stejné křížovky a závodily v tom, kdo první vyluští tajemku; tedy nebylo nutné vyluštit celou křížovku. V obou případech zůstává cíl hádání srovnatelný, i když hádankář je nepřítomný autor komerčně produkovaných křížovek a v tajence se nemusí jednat jen o jedno slovo. V případě *Anglické hry* (6, kl, 99) přinesla dětem učitelka angličtiny jakousi šachovnici, na které byla v jednotlivých políčkách vepsána anglická slovíčka (např. *a pin, a button, a horse, a badge, a dog, a ring, a key, a rubber, a ribbon* apod.), a soubor předmětů odpovídající názvům (např. *koně* představovala šachová figurka; *psa* přívěšek odpovídajícího tvaru; *gumu* guma). Tento soubor si od učitelky o přestávkách půjčovala skupinka dívek (tři až sedm). Někdy mezi sebou dívky soutěžily na čas, většinou však skládali předměty na příslušná políčka společně. Cíl hry tedy zůstává srovnatelný, i když rozluštění hádanky správného překladu měli hráči prokázat názorným příkladem předmětu, k němuž slovo odkazuje či jeho modelu.

V případě hry *Písnička* (5, no, 95) byl nejdříve jeden hráč zvolen do role hádankáře a vyslán za dveře. Ostatní se domluvili na volbě nějaké písně. Hadač po návratu do třídy kladl dětem libovolné otázky. Pro odpovědi platilo, že v první muselo být použito první slovo písně, ve druhé odpovědi druhé a tak dále - dokud hadač písničku neuhádl. V napovídajících odpovědích se hádankáři střídali a ten, po jehož odpovědi hadač hádanku rozluštil, jej střídal v roli do dalšího kola. Cíl hry tedy zůstává stejný, i když tajenkou je více slov a kategorií vždy jen písnička.

V případě hry *Magnety* (5, pa-ve, 98) se skupinka čtyř chlapců o přestávkách sešla u magnetické tabule a jeden začal sestavovat z magnetů obrázek nějaké věci nebo zvířete. Ostatní postupně hádali, co to je. Ten, kdo první hádanku rozluštil, střídal hádankáře v dalším kole hry. Cíl hry zůstává srovnatelný, jen s tím, že hádanka je zadávaná v médiu, řekněme, *kresby*.

V případě hry *Kouzlení a hypnóza* (2, ká-sk, 00) se jeden z chlapců ve třídě učil novým *kouzlům*, která pak předváděl o přestávkách nebo se svolením učitelky i při hodině. Pozorované kouzlo nazýval *hypnóza* a spočívalo v tom, že mohl kohokoliv zhypnotizovat, aby nebyl schopen zvednout nohu. Stačilo, aby si daná osoba stoupla bokem co nejtěsněji ke zdi a pevně se k ní přitiskla, a pak se pokusila nohu od zdi vzdálenější zvednout - nešlo to. Rozluštění hádanky spočívá v tom, že zvednout má osoba právě tu nohu, o kterou se opírá, když se ke zdi tiskne. I v daném případě lze tvrdit, že zadávání a luštění hádanky spočívá v luštění kódu v médiu řeči. Kouzelník slibuje a sugeruje v řeči něco, co v jím zmanipulované situaci je výsledkem toho, jak se tělesný pohyb podřizuje fyzikálním zákonům a nikoli hypnotické schopnosti Kouzelníka. Na druhou stranu lze však uvažovat o tom, že jde o příklad toho, jak hádanka může být zadávaná jako kognitivní problém nejen v médiu řeči či kresby, ale též v médiu kompozice pohybu a objektu, využívaném zvláště iluzionisty, a jak v situaci zadávání a luštění hádanky vstupuje do hry manipulace s pozorností hadače hádankářem, využívaná zvláště hypnotizéry.

V případě hry *Hazardní hry - Rubikova kostka* (9, va-hu, 99), o které studentky napsaly jen to, že ji děti hrály, však lze konstatovat, že cíl hry je srovnatelný, jen s tím, že hádanka je zadávaná v médiu kompozice objektu.

Vzorec interakce se týká třeba jen dvojice, většinou však skupiny hráčů a někdy i celé třídy; většinou sestavené jak z chlapců, tak dívek. Povaha interakce se na první pohled týká kompozice objektu v médiu řeči. Skrývané a odhalované slovo je však jen částí komponovaného objektu, jehož druhou částí je vlastně encyklopedický či lexikografický výklad jeho významu. Komponovaným objektem je tak jazykový kód. V rovině významu je pak myšlený předmět skrýván a zároveň odhalován prostřednictvím částí synekdochických asociací, jejichž doplněním je nakonec poznán ve svém celku. Obdobné platí je-li do hry

vtažena kompozice slova z jednotlivých písmen, písničky z jednotlivých slov nebo postupně dotvářeného obrázku. Obdobné však platí i je-li hádanka zadávaná v médiu názorné kompozice pohybu či samotného objektu. Rozehrání kompozice objektu mezi tázaným hráčem a hráčem, který se druhého táže na to, co ví a skrývá, a zároveň tázanému odpověď napovídá, vnáší do interakce mezi hádankářem a hadačem jak moment řevnivosti, tak vstřícnosti. Přičemž řevnivost je rozehrávaná i s pomocí jisté míry manipulace s *pozorností* hadače - limitně směřující k sugesci iluze či hypnózy. V celku hry hráči hádanku většinou rozehrávali jako zápas - a pak s hadačem v pozici šikanovaného hádankářem; s případným pravidelným střídáním v roli třeba nakonec rozehraným jako více méně spravedlivá soutěž k určení vítěze a poraženého. Navíc někdy hadači mezi sebou závodili o to, kdo dřív vyhraje zápas s hádankářem; případně se pro takový závod rozdělili do družstev. Nejčastěji pak šlo též o cyklický turnaj v závodech hadačů o ústřední roli šikanujícího hádankáře. Pozorovaný však byl i případ rozehrání hry jako očištného rituálu střídání jednoho z hádankářů s hráčem v ústřední roli šikanovaného hadače (*Písnička*). Pozorované ovšem byly i případy, kdy hádanku hráči rozehráli jako spolupráci hráčů překonávající jejich různé handicapy (*Kufr*; možná i *Bludiště na papíře*), byť nakonec třeba rozehrané jako závod s druhými (*Kufr*). Což je něco jiného, než když hadači při luštění hádanky spolupracují jako v případě hry *Křížovky* (9, pr-te, 95).

Motiv hry lze souhrnně označit za zadávání a luštění hádanky kódu v médiu řeči, případně kresby, kompozice pohybu či objektu; rozehrané buď jako zápas; v celku hry pak případně zprostředkující závod mezi hadači - případně rozdělenými do družstev, nebo navíc cyklický turnaj v závodech o ústřední roli šikanujícího; případně jako zápas zprostředkující očištný rituál střídání jednoho z šikanujících s hráčem v ústřední roli šikanovaného; nebo jako spolupráce ve dvojici, případně rozehrané jako závody mezi dvojicemi. Případně může být hádání integrální složkou rozehrávání fiktivních příběhů a identifikací (*Bludiště na papíře*).

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 17 případech, a to ve 2. - 7. a 9. ročníku. (2, ká-sk, 00; 3, če-no, 95; 4, ně-ši, 97 (2x); 4, hr-ši, 98; 5, no, 95; 5, pa-ve, 98; 6, hy-je, 98; 6, po-st, 99; 6, kl, 99; 6, kr, 00; 7, ši-žá, 96; 9, pr-te, 95; 9, va-hu, 99 (4x))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 275) vyčleňují zvláštní kategorii tzv. *Guessing Games*; v těch však údajně se projevuje preference dětí k cvičení svých těl spíše než myslí, resp. to, že intelektuálním *guessing games* se věnují jen jsou-li omezované a nemohou hrát něco jiného. Sutton-Smith (1972, s. 71 - 73) v rámci tzv. *Leader Games* prezentuje několik *guessing leader games*; mezi nimi i *Guessing*, při kterém mají hadači uhádnout, co drží hádankář v ruce, když jim napověděl jen první písmeno z názvu dané věci, a při kterém úspěšný hadač střídá v roli hádankáře.

Jako krátká literární forma je hádanka považovaná nejen za živou součást folklórního repertoáru, ale též za jeden z nejstarších slovesných projevů, který je doložený ve všech světových literaturách. A. Jolles ji údajně řadí mezi tzv. jednoduché formy, jazyková gesta, která odpovídají rozličným mentálním postojům, myšlenkovým dispozicím a aktům - hádanka problematizuje tajemství. K. Ranke pak údajně jednoduché formy interpretuje jako žánrové archetypy.[16]

9.2 ŠIBENICE

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Šibenice* (2, ml-kr, 99; 5, va-ez, 96; 5, má-má, 97; 6, si-ku, 96; 6, kl, 99; 6, po-st, 99; 6, kr, 00; 7, da-hl, 98; 8, šp-ku, 99; 8, bá-rů, 00; 9, va-hu, 99) a *Šibeničky* (4, ře, 99). Někdy je ve třídě údajně též nazývána *Na oběsence*.

Hřištěm hry je psací plocha - někdy papír, někdy tabule. Hru děti hrály ve třídě. Nezbytnou **pomůckou** jsou hráčům psací potřeby. **Čas** na hru si děti našly o přestávce nebo v hodinách výuky; pozorované byly i případy, kdy hru dětem zadal jako kratochvíli učitel. Samotné trvání hry je omezeno počtem kroků používaných na nakreslení *šibenice*; hráči však jednotlivá kola hry většinou opakují.

Průběh hry - v podobě pro dvojici hráčů, vhodné spíše pro hodiny výuky a hraní *pod lavicí* - začíná tím, že se hráči domluví, kdo bude hádat a kdo hádanku zadávat. Ten druhý vymyslí slovo, které pak zapíše jen pomocí prvního a posledního písmene a pomlček za každé písmeno vynechané. Načež hádač navrhne nějaké písmeno. Pokud se ve slově vyskytuje, hádankář je zapíše na příslušné místo či místa, vyskytuje-li se

ve slově vícekrát. Pokud se ve slově nevyskytuje, nakreslí hádankář hadači jednu z částí šibenice - ta, pokud je nakreslená celá, většinou stojí na *kopečku* a na *provaze visí oběšenec*. Hadač své pokusy opakuje, dokud slovo neuhádne, nebo *dokud se z něj nestane oběšenec*. Někdy používají hráči ke kresbě šibenice jen čtyři kroky, někdy až dvanáct. V dalším kole je hádankářem ten, kdo vyhrál; nebo se role vymění v každém případě; někdy si pak za výhru zapíše hráč bod a nakonec se zjišťuje, kdo nasbíral více bodů. Někdy hráči hadači hru ulehčují tím, že i nesprávná použitá písmena na hřišti zapisují; někdy tím, že slovo musí být podstatné jméno, a pak třeba jen v prvním pádě a v jednotném čísle; někdy tím, že hádankář napoví, co slovo znamená, zda je to věc či úkon, k čemu je to potřebné, nebo kde se slovo často vyskytuje; někdy tím, že si jen zvolí určitou kategorii jevů - města, zvířata, květiny, osobnosti. Někdy situaci naopak komplikují tím, že předepsány jsou jen pomlčky, nebo že hadač musí uhádnout krátkou větu.

V podobě pro více hráčů, vhodné spíše pro přestávku, se hra liší jen tím, že proti hádankáři stojí ostatní v roli hadačů. Hadači pak hádají v libovolném pořadí, nebo se spravedlivě střídají; hráči se pak střídají i v roli hadače, pokud hru opakují. Pozorované byly i případy, kdy každému z hadačů se kreslila vlastní šibenice a prohrával první oběšený; nebo se hráči rozdělili do dvou či více družstev, každé se svou vlastní šibenicí, a soutěžili v tom, kdo má nakonec ze své šibenice nejméně postaveno.

Pravidla určená cíl hry ve všech zmíněných podobách je jinak definovaný pro hádankáře - oběsit hadače, jinak pro hadače - nebyt oběšen.

Vzorec interakce se týká většinou jen dvojice, někdy však i skupiny hráčů; a pak spíše menší, tak tři čtyři, ale i větší, třeba i celé třídy a třeba i rozdělené do družstev. Většinou hrají hru bez ohledu na pohlaví; často sousedi v lavici. Povaha interakce se na první pohled týká kompozice objektu, literárního, resp. slov z jednotlivých písmen. K té však dochází prostřednictvím hádanky - tj. kompozice otázky a odpovědi, ve které otázka odpověď odhaluje tím, jak ji skrývá. Zadání otázky a její zodpovězení je mezi hádankářem a hadačem vždy rozehrané jako zápas. A i když hádankář vlastně ve hře taky riskuje svou hlavu, věšením hadače je i symbolicky vyjádřena šikanující role hádankáře. V jejím celku pak hráči hru rozehrávají k určení vítěze v tomto zápase, případně opakovaném se spravedlivým střídáním v roli hádankáře; nebo jako cyklický turnaj v zápasech o ústřední roli šikanujícího; nebo jako závod mezi šikanovanými hadači, případně rozdělenými do družstev.

Motiv hry lze souhrnně označit za zápas v zadávání a luštění hádanky skladby slova; případně rozehraný jako cyklický turnaj v zápasech o ústřední roli šikanujícího; nebo jako závod mezi šikanovanými hadači.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 12 případech, a to ve 2. a 4. - 9. ročníku. ([2, ml-kr, 99](#); [4, ře, 99](#); [5, va-ez, 96](#); [5, má-má, 97](#); [6, si-ku, 96](#); [6, kl, 99](#); [6, po-st, 99](#); [6, kr, 00](#); [7, da-hl, 98](#); [8, šp-ku, 99](#); [8, bá-rů, 00](#); [9, va-hu, 99](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 275) zmiňují podobnou hru pod názvem *Animal, Vegetable, and Mineral*; a to mezi čistě intelektuálními podobami tzv. *Guessing Games*, kterým se děti údajně věnují jen v případech, kdy nemohou hádání kombinovat s nějakou jinou hrou obratnosti, s nějakou jinou dramatickou či rituální zápletkou.

Sutton-Smith (1972, s. 147) zřejmě zmiňuje hru pod názvem *Animal, Vegetable, or Mineral* a řadí ji mezi tzv. *Parlor Games*.

9.3 NA ŘEMESLA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Co se změnilo* ([1, od-so, 97](#)); *Kominík* ([6, kr, 00](#)); *Mlsná kozo* ([2, kr-su, 97](#)); *Na filmy* ([4, ně-ši, 97](#)); *Na oblečení* ([2, fe-ve, 98](#)); *Na řemesla* ([1, od-so, 97](#); [2, fe-ve, 98](#); [2, no-pi, 00](#)); *Na učitele* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Pantomima* ([6, kr-ši, 97](#)); *Pantomima se slovesy* ([5, no, 95](#)); *Převlékaná* ([2, vi-ze, 97](#)) a *Scénky z filmů* ([5, pa-ve, 98](#)).

Hřištěm hry je prostor zaujímaný hráči ve hře; vlastně fiktivní divadlo. Hru děti hrály ve třídě nebo v družině. **Cas** na hru byl dětem dán v družině, v hodině nebo na škole v přírodě pod vedením vychovatelky nebo učitelky, ale našly si jej i samy o přestávce. Samotné trvání hry není nijak omezené, přesto jednotlivé kolo většinou proběhne rychle a volá po opakování.

Průběh hry, v podobě podporované pedagogy dětí mladšího školního věku, začíná výběrem jednoho či dvou hráčů do role hádankářů. Hádankář či hádankáři si vymyslí nějaké řemeslo, dvojice za tím účelem

někdy chodí na chodbu, a to je pak hadačům předvedeno pantomimou. Hadači hádají a první, kterému se to povede, se stává hadačem, případně volí též svého partnera, a hra se opakuje.

Pravidly určený cíl hry je jinak definován pro hádankáře - zadat hádanku v podobě němohrou zobrazených fiktivních příběhů a identit, jinak pro hadače - rozluštit ji jako divák.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Pantomima se slovesy* (5, no, 95), ve které napsala učitelka na tabuli čtyři vzorce pro volbu sloves - např. *osoba 3, číslo jednotné, čas minulý*. Každý žák si do svého sešitu musel napsat jedno sloveso ke každému ze zadaných vzorců. Učitelka pak vyvolala jednoho žáka, který jedno ze svých sloves pantomimicky předvedl. Kdo uhodl sloveso a řekl jej ve správném tvaru dle příslušného vzorce, šel předvádět své sloveso. V případě hry *Scénky z filmů* (5, pa-ve, 98) se větší skupina chlapců a dívek, někdy i celá třída, nejdříve rozdělila na dvě družstva, jedno pak pantomimicky, a to třeba i s použitím náhodně se nabízejících rekvizit, předvádělo nějaký film a druhé se snažilo poznat, o jaký film se jedná. Jakmile hadači film poznali, role se vyměnily a hra se opakovala. V případě hry *Pantomima* (6, kr-ši, 97) se takto rovněž střídala dvě družstva, předváděla však krom tradičních řemesel též třeba sporty. V případě hry *Na učitele* (8, do-ko-pu, 98) se skupina kluků a holek nejdříve rozpočítala, zvolený hráč pak pantomimicky předváděl některého z jejich učitelů. Když někdo z hadačů učitele poznal, volil se rozpočítadlem nový hádankář a hra se opakovala. Někdy probíhala hra též v jiné variantě, s odlišným cílem hry, když dobrovolník o přestávce pantomimicky předváděl učitele, který měl právě přijít na hodinu, a ve hře byla jen jeho co nejvtipnější parodie. V případě hry *Na filmy* (4, ně-ši, 97) se hráči nejdříve rovněž rozdělili do družstev. Jedno družstvo pak vyslalo svého zástupce k druhému, které mu pošeptalo název filmu, který následně pantomimicky převáděl svému družstvu. Mim se sám mohl rozhodnout, zda znázorňovat bude samotný název filmu nebo jeho příběh. Jeho spoluhráči si při hádání směli pomáhat otázkami. Když družstvo název filmu uhádlo, vystřídal si roli s druhým družstvem a hra se opakovala. V případě hry *Kominík* (6, kr, 00) hrály vždy dvě dívky sedící vedle sebe, a to tak, že jedna psala na papír písmena, čísla nebo slova a přitom druhou rukou ukrývala, co píše, zatímco druhá se to snažila uhádnout. V psaní a hádání se střídaly, za každé správné rozluštění hádanky si psaly čárku a nakonec spočítaly, která vyhrála. Pantomimický efekt zde tedy vznikl jako příznak psaní reálného (vs. fiktivního). Ve všech zmíněných případech tedy cíl hry v samotném hádání zůstával stejný.

Pozorovaná byla též **varianta** hry - *Co se změnilo* (1, od-so, 97); *Mlsná kozo* (2, kr-su, 97) a *Převlékaná* (2, vi-ze, 97) - ve které hadač má rovněž rozluštit hádanku jako divák, hádankář ji má zadat spíše jako režisér než mim, a to prostřednictvím pohledu diváka skryté změny rekvizit či kostýmů herců na scéně. Hra začínala obvykle tím, že vybraný hráč šel za dveře a ostatní mezi tím provedli v interiéru třídy nějakou změnu - např. smazali tabuli, vyměnili obrazy, nebo nějakou změnu provedli sami na sobě - většinou výměnou částí oděvu. Načež byl hadač povolán zpět - případně říkankou *Mlsná kozo, pojď na zelí, máme dobrý kyselý!* - a měl uhádnout, co se změnilo. Když hádanku rozluštil, šel za dveře jiný hráč. Někdy, když hadač hádanku nerozluštil, musel on sám jít znovu za dveře. Nebo, v případě hry *Na oblečení* (2, fe-ve, 98), chodil za dveře hádankář, tam na svém vzhledu něco změnil - obrátil si tričko, změnil účes, vytáhnul si tkaničky od bot - a pak se vrátil do třídy. Ten, kdo první uhádl, co se změnilo, jej střídal v roli hádankáře.

Vzorec interakce se týká skupiny hráčů, většinou větší, často celé třídy, někdy rozdělené do družstev; a to bez ohledu na pohlaví; jen výjimečně byla hra pozorovaná ve dvojici, a to výhradně dívek. Povaha interakce spočívá v zadávání hádanky a jejím luštění v situaci, ve které hádankáři smí využít jen prostředků němohry či pohledu diváka skryté změny rekvizit a kostýmů prezentovaných na scéně a hadači se mají osvědčit v roli chápajících diváků. Ve srovnání se situací ve hře *Šibenice* je zde poměr tajenky a nápovědy jakoby spíše opačný - pantomima či změna scény jako součást otázky skrývá odpověď nanejvýš tím, jak ji odhaluje. Šikanování hadače ze strany hádankáře nakonec plyne z toho, že respektuje svůj handicap při vyjadřování toho, co mu tane na mysli - sice to hadači neřekne, ale jeho pohledu to zjeví. Poměr revnivosti a vstřícnosti hádankáře vůči hadači je pak takový, že hádanka může být rozehraná jako spolupráce hádankáře s kruhem vlastních spoluhráčů, při které současně zastupuje ty druhé, s nimiž jeho družstvo zápasí, resp. kteří jej šikanují - jako v případě hry *Na filmy*. V základní podobě hry, podporované pedagogy dětí mladšího školního věku, však bývá hádanka rozehraná jen jako zápas, nebo jako cyklický turnaj v závodech hadačů o ústřední roli hádankáře. V podobách rozehrávaných staršími dětmi se jednalo buď jen o samotný zápas, nebo k přisouzení ústřední role šikanujícího využívali hráči *hru náhody*.

Motiv hry lze souhrnně označit za zadávání a luštění hádanky němé promluvy; rozehrané buď jako zápas, v celku hry pak případně zprostředkující cyklický turnaj v závodech o ústřední roli šikanujícího; nebo jako spolupráce v kruhu vlastních, které tímto úkolem šikanuje kruh těch druhých. Pantomima je ve hře rozehraná spíše jako hra obratnosti než jako rozehrávání fiktivních příběhů a identit jako takové.

Hra byla pozorovaná v 13 případech, a to v 1. - 2., 4. - 6. a 8. ročníku. ([1, od-so, 97](#) (2x); [2, kr-su, 97](#); [2, vi-ze, 97](#); [2, fe-ve, 98](#) (2x); [2, no-pi, 00](#); [4, ně-ši, 97](#); [5, no, 95](#); [5, pa-ve, 98](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, kr, 00](#); [8, do-ko-pu, 98](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 280 - 284) prezentují hru pod názvem *Three Jolly Workmen*; v hádání úspěšní hráči v roli diváků-hadačů však střídá hráče v roli mimů-hádankářů až s pomocí honičky či hry náhody; hru řadí mezi tzv. *Guessing Games*. Údajně je hra známá nejen na britských ostrovech, ale též na evropském kontinentu, a to už od 16. století. Sutton-Smith (1972, s. 73) hru prezentuje pod názvem *Trades*; řadí ji mezi tzv. *Leader Games*.

9.4 PTÁČKU PÍPNI

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Bubáci* ([4, hr-ši, 98](#)); *Na orchestr* ([5, no, 95](#)); *Na překupníka* ([4, ně-ši, 97](#)); *Píšťalka* ([4, hr-ši, 98](#)); *Poznávačka po hmatu* ([4, hr-ši, 98](#)); *Poznávaná* ([2, kr-su, 97](#)); *Ptáček* ([1, od-so, 97](#)); *Ptáčku, pípni* ([4, ně-ši, 97](#)); *Ptáčku zazpívej* ([4, hr-ši, 98](#)); *Sípková Růženka* ([3, če-no, 95](#)).

Hřištěm hry je prostor zaujímaný hráči ve hře; vlastně kruh hráčů. Prostředí i **čas** hry jsou srovnatelné se hrou *Na řemesla*.

Průběh hry, v podobě podporované pedagogy dětí mladšího školního věku, začíná výběrem hráče do role hadače. Ten pak musí odejít do ústraní, případně za dveře, aby se ostatní mohli dohodnout, komu připadne role *Ptáčka*. Načež si všichni sednou do lavic, zavolají hadače, skloní hlavu na lavici a hadač si stoupne před třídu. Na hadačovu výzvu *Ptáčku pípni!* nebo *Ptáčku zazpívej!* ptáček zapípá, případně změněným hlasem. Hadač se pak snaží uhodnout, kdo to byl; na správnou odpověď může mít až tři pokusy. Pokud je hadač úspěšný, střídá jej odhalený ptáček; pokud ne, zůstává v roli do dalšího kola.

Pravidly určený **cíl** hry je jinak definován pro hádankáře - zadat hádanku jako skrývající svou identitu pohledu hadače v kruhu hráčů, jinak pro hadače - rozluštit ji jako pozorovatel.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Ptáček* ([1, od-so, 97](#)), většinou organizovaná učitelkou při hodinách hudební výchovy, ve které stál hadač rovněž před třídou, avšak otočený zády. Ptáček musel zazpívat kousek písničky. Na uhádnutí identity Ptáčka měl hadač neomezený počet pokusů. Poté, co ptáčka odhalil, určovali se do ústředních rolí další dva hráči a hra se opakovala. V případě hry *Píšťalka* ([4, hr-ši, 98](#)) si hráči nejdříve stoupli do řady otočení jedním směrem. Rozhodčí pak jednomu z nich dal nenápadně do ruky píšťalku. Načež hráči začali volně pobíhat ve vymezeném prostoru a *Píšťalka* občas nenápadně zapískal. Když si někdo z hráčů myslel, že identitu Píšťalky odhalil, běžel to oznámit rozhodčímu. Pokud se mýlil, hra pokračovala. Pokud uhádl, hra skončila. Cíl hry zůstává stejný, i když hádankář, jehož identita má být odhalena, skrývá svou identitu pohledu hadačů v jejich kruhu a nikoli v kruhu ostatních hádankářů. Pozorovaná byla též varianta hry, při níž byl hadač zcela zrakově handicapován a při svém pozorování byl odkázán jen na svůj sluch či hmat. V případě hry *Poznávaná* ([2, kr-su, 97](#)) hráči seděli v kruhu na podlaze a vybraný hadač stál uprostřed s očima zavázanýma šátkem. Načež se zatočil, a když zůstal stát, ukázal na někoho z kruhu. Hráč, který byl takto označen, musel promluvit, pokud možno změněným hlasem. Pokud hadač hádankáře nepoznal, točil se znovu. Pokud jej poznal, byl jím v roli vystřídán. V případě hry *Poznávačka po hmatu* ([4, hr-ši, 98](#)) hráči seděli v kruhu a vybraný hadač stál v jeho středu s očima zavázanýma šátkem. Pro větší komplikaci hry si hádankáři vyměnili nějaké kusy oděvu - např. svetry, nebo doplňky - např. kluci si od holek vypůjčili sponky, čelenky. Poté hadač k někomu přistoupil a snažil se jej po hmatu poznat. Hádat směl třikrát. Když na potření neuhodl, zkoušel štěstí u někoho jiného. Když uhodl, střídal se v roli s odhaleným hádankářem. V případě hry *Bubáci* ([4, hr-ši, 98](#)) hadač chodil mezi hádankáři. Pokud na některého z nich narazil a po hmatu jej poznal, musel tento své odhalení nahlas potvrdit a odejít ze hry. Vyhrával hádankář, který zbyl jako poslední.

V případě hry *Na orchestr* ([5, no, 95](#)) šel vybraný hadač za dveře a ostatní si zvolili jednoho ze svého středu do role *Dirigenta*. Ukolem Dirigenta bylo určovat hudební nástroj, na který všichni ostatní v roli *orchestru* právě pantomimicky hrají - tj. po určité době je měnit; např. klavír za bicí, ty pak za housle, ty pak třeba zase za klavír atd. Ukolem hadače bylo uhádnout, kdo z hádankářů je Dirigent. Když se to hadači podařilo, střídal jej odhalený Dirigent v roli. Ačkoli v této podobě hry není hadač vůbec zrakově handicapovaný, naopak je odkázán jen na něj, a hra se blíží některým podobám hry *Na řemesla*, její cíl

zůstává stejný.

V případě hry *Šípková Růženka* ([3, če-no, 95](#)) poslaly tři dívky tři chlapce za dveře a tajně si je rozdělily jako své Prince. Princové potom chodili jeden po druhém k *Růženkám* do místnosti. Růženky stály v řadě a Princ měl tu svou polibkem vysvobodit. Pokud Princ uhádl, polibek mu byl opětován; pokud neuhádl, dostal pohlavěk a musel se vrátit za dveře a čekat na nové kolo hry. Hra se opakovala, dokud všichni Princové nenašli své Růženky. I v této podobě hry se tedy hádankář skrýval mezi ostatními hádankáři, byť hádanku hráči nakonec rozehráli jako variantu hra *Na pravdu*.

V případě hry *Na překupníka* ([4, ně-ši, 97](#)) z menší skupinky chlapců nejdříve vyčlenili jednoho až dva policisty; zbývající byli *překupníci drog*; mezi sebou si zvolili předmět, který představoval *zásilku, kterou musí přenést přes hranice* (propiska, guma, pravítko); překupníci se domluvili, kdo z nich zásilku ponese, a ten ji skryl na svém těle; načež se překupníci vydali k hranici (dveře třídy), kterou hlídala policie (ke dveřím však nesměla stát blíže než na dva metry); když došli k policii, začala je vyslýchat, *drsnou mluvou* hrdinů televizních seriálů, a překupníci se snažili ji zmást tak, aby *Přenašeč drog* nebyl podezřelý; v určitou chvíli překupníci vykřikli *Zdrháme!* a vrhli se k hranici; policie se snažila chytit toho z nich, o kterém se domnívala, že je Přenašeč - chyceného pak směla prohledat; někdy se však stalo, že policie hráče prohledala, ale zásilku nenašla, i když se jednalo o Přenašeče, a tak jej propustila a nakonec stejně *prohrála*. Cíl hry v samotném hádání je tedy srovnatelný; jen hru hráči rozehráli v kombinaci s honičkou a s notnou dávkou rozehrávání fiktivních identit a příběhů.

Vzorec interakce se týká skupiny hráčů; někdy menší - čtyř až šesti, někdy větší - i celé třídy. Většinou jde o skupinu hráčů sestavenou bez ohledu na jejich pohlaví; pozorovaný však byl i případ skupiny, ve které šlo o jejich párování. Povaha interakce spočívá v zadávání hádanky a jejím luštění v situaci, ve které hádankář využívá skrývání své identity pohledu hadače v kruhu hráčů - ostatních hádankářů či hadačů, a hadači se mají osvědčit v roli pozorovatelů, případně odkázaných jen na svůj sluch či hmat - tedy zrakově více či méně handicapovaných. V každém případě je však situace obdobná hře *Na řemesla* v tom, že při vstřícném vyjadřování toho, co mu tane na mysli, hádankář hadači náповědu nezjevuje v řeči. To, čím se identita hádankáře odhaluje, ji zároveň více či méně skrývá - počínaje samotným zjevením se pohledu hadače mezi ostatními a konče maskováním hlasu či hmatatelných atributů. V celku hry hráči hru nakonec rozehráli jako zápas, nebo, navíc, jako očistný rituál střídání šikanovaného hadače odhaleným hádankářem, případně jako závod mezi hádankáři (*Bubáci*). Případně hráči hádanku nakonec rozehráli jako spolupráci při rituálním párování v kruhu Princů a Růženek, při kterém Princové měli *uhádnout pravdu* o jejich volbě Růženkami a podřídit se jí.

Motiv hry lze souhrnně označit za zadávání a luštění hádanky identity druhého v kruhu hráčů; rozehrané buď jako zápas, v celku hry pak případně zprostředkující očistný rituál střídání šikanovaného hráče odhaleným hádankářem, případně závod mezi hádankáři; nebo jako spolupráce. Případně jde též o rozehrávání fiktivních příběhů a identit, a to buď ve funkci hry obratnosti, která pantomimicky zprostředkuje náповědu - *Na orchestr*, nebo jako takových - *Na překupníka*; *Šípková Růženka*; v posledním případě jde též o konkretizaci hry s explicitním sexuálním obsahem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 10 případech, a to v 1. - 5. ročníku. ([1, od-so, 97](#); [2, kr-su, 97](#); [3, če-no, 95](#); [4, ně-ši, 97](#) (2x); [4, hr-ši, 98](#) (4x); [5, no, 95](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 275) hru zmiňují pod názvem *Squeak, Piggy, Squeak* či *Puss, Puss, Miaow* - jde-li o to, aby hadač identifikoval maskovaný hlas; nebo pod názvem *Gues Who* - jde-li o to, aby uhádl, kdo rukama neočekávaně zakryl oči. Poznání identity některého z hádankářů po hmatu je součástí jedné komplikovanější základní hry - *How far to London?* Jako varianta hry *Muinda*, při které slepý hadač měl uhádnout identitu hádankáře, na kterého ukázal či kterého se dotýkal, je údajně prezentována Polluxem v jeho spise *Onomasticon* z druhého století. Hry řadí mezi tzv. *Guessing Games*. Sutton-Smith (1972, s. 141 - 142) prezentuje variantu hry pod názvem *Isaac and Rebecca*, ve které slepý Izák měl nejdříve chytit do středu kruhu hráčů vyslanou Rebeku, která je naváděla maskovaným hlasem, a pak ji identifikovat; hru řadí mezi tzv. *Parlor Games*.

9.5 MAFIE

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Mafie* ([8, do-ko-pu, 98](#)); *Mafiáni* ([8, tá-to, 98](#)); *Palermo usíná* ([6, pr-ve, 00](#)) a *Soudce* ([8, do-ko-pu, 98](#)).

Hřištěm hry je kruh hráčů, a to doslova. Hru děti hrály ve třídě, v nějaké místnosti, nebo na volném prostranství, kde se mohli sesednout do kruhu. **Čas** na hru si udělali o volné hodině, na školních výletech nebo jiných společných akcích třídy; samotné trvání hry je omezené jen počtem hráčů a většinou je tak náročné na čas.

Průběh hry může mít více konkrétních podob. V případě hry *Palermo usíná* ([6, pr-ve, 00](#)) se hráči nejdříve sesedli do kruhu a zvolili *Soudce*. Ostatní pak sklonili hlavy a zavřeli oči, aby Soudce mohl tajně přidělit dvěma hráčům role *Mafiánů* a jednomu hráči roli *Záchranky*; ostatní byli *Prostý lid*. Načež Soudce zahájil další fázi hry formulí - *Městečko Palermo usíná a mafie se probouzí*. Mafiáni se spolu domluvili, koho *zabijí* a označí Soudci - a to beze slov, nejlépe jen pohledem. Na pokyn Soudce pak usnuli Mafiáni a probudila se *Záchranka*, která rovněž beze slov označila Soudci hráče, o kterém si myslela, že byl právě zabit a kterého se pokouší *oživit*. Soudce pak dal pokyn všem k probuzení a oznámil, zda po tomto útoku Mafie nikdo nezahynul, nebo se probouzejí bez právě zabitého Prostého člověka. Hráči v tuto chvíli měli příležitost diskutovat o tom, kdo by mohl být Mafiánem: jednak na základě znalosti o tom, kdo je už mrtvý, a tudíž nemůže být Mafián; jednak na základě pocitu, že se některý hráč hýbal, když ostatní spali; jednak na základě podezřelých příznaků v jeho stávajícím chování jako Prostý člověk. Pomocí hlasování určili Soudci obviněného a ten jim oznámil, zda je nevinný nebo Mafián. Pokud uhádli totožnost Mafiána, byl tímto zabit. Hra pak pokračovala opakovaným usínáním, útokem Mafie, hádáním Zachránce a následně všech hráčů, dokud nebyli zabiti všichni Mafiáni nebo ostatní.

V případě hry *Mafiáni* ([8, tá-to, 98](#)) řídil hru hráči vybraný *Osud* a krom Mafiánů určoval na začátku hry ještě *Katániho*. V případě hry *Mafie* ([8, do-ko-pu, 98](#)) si hráči všechny role - Soudce, Mafiánů, Katániho a Občanů - na počátku hry losovali. Katáni se probouzel po Mafiánech a jejich útoku a od Osudu získal odpověď na to, zda jeden z hráčů, které označil, je skutečně Mafián nebo Občan. Tuto informaci stejně jako svou identitu však Katány nesměl zveřejnit. V případě následného prodiskutovaného a odhlasovaného obvinění od všech živých hráčů, vypadal hráč ze hry v každém případě - tedy nejen Mafián, ale i nevinný Občan. Osud jen Občanům oznámil, zda se podíleli na zabití Mafiána nebo spoluobčana. V jednom kole hry tak pokojní Občané mohli přijít i o dva své spoluobčany najednou. Hra končila buď zabitím všech Mafiánů nebo všech Občanů.

Pravidly určený **cílem** hry je tedy zabít ty druhé dříve než oni zabijí nás.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Soudce* ([8, do-ko-pu, 98](#)), o které je známo jen to, že ji hráči v dané třídě hráli podobně jako hru *Mafie*, že hráči chodili po místnosti, že hráč v roli detektiva byl všem znám po celou dobu hry a jeho funkce byla, že vraždu vyšetřoval, a že zabít bylo možné i soudce.

Vzorec interakce se týká větší skupiny hráčů, i celé třídy; a to bez ohledu na pohlaví. Povaha interakce spočívá v zadávání hádanky a jejím luštění v situaci, ve které hádankář využívá skrývání své identity pohledu hadače v kruhu hráčů, konkrétně hadačů - tedy obdobně jako ve hře *Ptáčku pípni*. Podobně se hrou *Sibenice* je ve hře zároveň život hadačů; zde ale navíc explicitně i život hádankářů. Krom využívání pozorovacích schopností v situaci, kdy svou identitu hádankář skrývá před pohledem hadače, zde do hry vstupují i intriky hádankářů, když se účastní diskusí vedoucích k obvinění jednoho z hráčů v kruhu, případně soudem osudu nenapravitelných. V celku hry však přesto, že hráčům jsou přidělovány fiktivní role a opakovaně rozehrávají příběh fiktivní vraždy, jejího vyšetřování a soudu obviněného, zůstává hádání jen hrou obratnosti - zabít je jen fiktivní nadstavbou nad skutečným vypadáváním ze hry a stejně nefiktivní je obviňování a obhajoba hráčů z příznaků plnění role Mafiána.

Motiv hry lze souhrnně označit za zadávání a luštění hádanky identity druhého v kruhu hráčů; rozehrané jako zápas družstev.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 4 případech, a to v 6. a 8. ročníku. ([6, pr-ve, 00](#); [8, do-ko-pu, 98](#) (2x); [8, tá-to, 98](#))

9.6 NA SCHOVÁVANOU

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Četníci a zloději* ([6, po-st, 99](#)); *Hledání* ([2, da-kl, 98](#)); *Letadla v mlze* ([5, pa-ve, 98](#)); *Na schovávanou* ([1, od-so, 97](#); [2, kr-su, 97](#); [6, ha, 95](#); [7, kr, 96](#)); *Na*

schovku (2, fe-ve, 98); *Pikola* (5, va-ez, 96); *Sardinky* (6, kr-ši, 97); *Schovávaná* (2, vi-ze, 97); *Schovka* (1, pl-ko, 00; 5, šm-fu, 99); *Schovka - Na schovávanou* (1, ho-st, 98); *Schovkobaba* (8, tá-to, 98) a *Šíšková* (3, ve-po, 00).

Hřiště hry je prostor s vymezenými hranicemi, kam až mohou schovávající se hráči zajít; vlastně však *terén*; a to i když děti hru hrály nejen venku, třeba na vycházce s družinou, ale též ve třídě, na chodbě, včetně záchodů; v základní podobě hry v blízkosti *pikoly*. **Čas** na hru si děti našly jen v době volna, někdy stačila přestávka. Trvání hry je omezené jen počtem schovávajících se hráčů; hraje-li se jen na prvního zapíkaného může být kolo hry velmi rychlé; většinou se však hra opakuje do vyčerpání zájmu hráčů či konce volného času.

Průběh hry v její základní podobě začíná tím, že se hráči dohodnou na tom, kdo bude *pikač*, kdo se stane *Pikačem* či *Pikolíkem*, a co bude *pikola*: např. strom, něčím určitá část zdi, tabule. Někdy hráči chtějí, aby to bylo místo odevšad viditelné; někdy to nejde zaručit, např. je-li *pikola* ve třídě a hráči se smí schovávat i na přilehlé chodbě. Někdy pak zjišťují, jak dlouho bude *Pikač* *pikat*: třeba i tak, že jeden hráč se postaví za záda druhého; píchne jej do zad jedním prstem a píchnutý hádá kterým; za každý neuhodnutý prst se přičítá jedna desítka, kterou bude muset *Pikač* při *pikání* odříkat. Nebo mají hráči zaužívané pravidlo: napočítat do sta po desítkách; napočítat do desíti, do dvaceti, do padesáti. Načež se *Pikač* postaví čelem k *pikole* a zavře oči; ostatní hráči se běží schovat; zatímco *Pikač* odříkává předepsanou formuli: např. „Deset, dvacet, třicet,..., sto. Před *pikolou*, za *pikolou* nikdo nesmí stát, nebo nebudu hrát. Už jdu!“

V další fázi hry se *Pikač* vydává hledat schované hráče. Nastává pak jedna ze dvou situací. Buďto *Pikač* najde některého ze schovaných hráčů a rozeběhne se k *pikole*, aby jej zapikal. Nebo některý z hráčů sám vyrazí ze svého úkrytu a rozeběhne se k *pikole*, aby zapikal *Pikače*. *Pikač* téměř vždy přijímá výzvu k závodu o to, kdo doběhne k *pikole* první; tedy má-li alespoň nějakou šanci vzhledem k výchozímu postavení obou hráčů; někdy schovávající se hráči v průběhu hry nepozorovaně mění svůj úkryt tak, aby se dostali co nejbližší k *pikole*. Schování hráči *Pikačovu* výzvu k závodu jednak nemusí ani zpozorovat, jednak mohou doufat, že je třeba zahlédli, ale neidentifikoval. *Pikač* tudíž musí k zapikání schovávajícího se hráče nejen doběhnout k *pikole* jako první a dotknout se jí, ale též v předepsané formuli určit *jméno* a ve zmíněných případech též *místo* skryše schovávaného: např. „Deset, dvacet, Alena za skříní.“ Schovávající se hráči samozřejmě k zapikání *Pikače* jeho adresu říkat nemusí; stačí jim doběhnout jako první, dotknout se *pikoly* a odříkat zkrácenou formuli: např. „Deset, dvacet, Vojta.“ Někdy je chyba *Pikače* při určení identity zapikávaného hráče důvodem k vyhlášení *spálené jíšky* a hra se začíná znovu.

Většinou se hra hraje jen tak dlouho, dokud se nerozhodne o roli *Pikače* v dalším kole hry. Někdy tedy *Pikač* předává svou roli do dalšího kola hry prvnímu schovávajícímu se hráči, kterého se mu podařilo zapikat. Spíše zřídka v tu chvíli kolo hry končí; častěji hra pokračuje s podmínkou, že *Pikač* musí v celkovém součtu zapikat více hráčů, než zapikalo jeho. Někdy schovávající se hráči, kterým se podařilo zapikat *Pikače*, *osvobozují* *Pikačem* zapíkaného hráče - *dávají mu život*; povinnost přebrat roli *Pikače* v dalším kole tak z prvního *Pikačem* zapíkaného přechází na dalšího v pořadí; hra probíhá tak dlouho, dokud se nezjistí, kdo bude *Pikačem* v dalším kole hry při tomto postupu. *Pikač* samozřejmě v roli zůstává vždy, když jej zapikají všichni ze schovávajících se hráčů. Spíše zřídka kolo hry končí a *Pikač* zůstává v roli do dalšího kola hry poté, co jej zapikal první schovávající se hráč. Někdy však hráči přece jen hrají tak dlouho, dokud se nerozhodne o osudu posledního ze schovávajících se hráčů i přesto, že o *Pikači* v dalším kole je již rozhodnuto. Někdy je automaticky zapíkaný též schovávající se hráč, kterého zahlédla učitelka. Schovávající se hráči se tedy poté, co jsou zapíkaní nebo co sami zapikali *Pikače*, daného kola hry účastní již jen jako *zajatci* *Pikače* nebo jako publikum.

Pravidly určeným **cíl** hry je tedy jinak definován pro hledajícího - zapikat schovávající se, jinak pro schovávající se - zapikat hledajícího.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Četníci a zloději* (6, po-st, 99), ve které se chlapci i dívky na zahradě nejdříve rozdělili bez ohledu na pohlaví do dvou družstev, *Četníky* a *Zloděje*; určili si velkou třešeň jako *vězení*; *Četníci* se otočili k vězení, zavřeli oči a počítali do desíti, zatímco se *Zloději* běželi schovat; načež se *Četníci* vydali hledat *Zloděje*. Koho našli, museli ještě dohonit, následně dovést do vězení a zde hlídat. Hra končila pochyťáním všech *Zlodějů*; v případném dalším kole hry se role jednotlivých družstev vyměnily. V této rituální přeměně skupiny *Zlodějů* v *zajatce* *Pikoly* se tedy neobjevuje její zaklínání a k zápasům v hádání a v běhu s dotykem na tělo se přidává i zápas tělo na tělo; na rozdíl od podobné varianty hry *Mrazík*, a to *Na policajty a zloděje* (2, no-pi, 00), zde však nebyla zavedena možnost osvobozování *zajatců*, takže hra nepřešla v rituální zápas mezi autoritou a solidaritou jí vzdorujících jedinců. V případě hry *Schovkobaba* (8, tá-to, 98) se nejdříve dvojice chlapců rozběhla schovat někde po škole. Druhá dvojice se je asi po minutě vydala hledat. Když jednoho z hledaných objevili, museli jej ještě chytit. Chycený se pak

přidal k nim a hledali dále, dokud nenašli a nechytli zbývajícího hráče. Někdy se k hledajícím již na začátku hry ještě někdo z chlapců přidal. V případě hry *Šiškovaná* ([3, ve-po, 00](#)) se hráči nejdříve rozdělili na dvě stejně početná družstva; příslušníci jednotlivých družstev se označili stužkami jasně viditelné barvy svého družstva, např. červenou a bílou, a to na pažích a čelenkou; a poté se rozptýlili do vymezené části lesa tak, aby se dostali z dohledu protivníků. Po určité době začali hráči své protivníky vyhledávat, přičemž úkolem bylo hráče protivníků odhalit a zasáhnout šíškou v *tichosti*; zasažený hráč pak v tichosti opouští hřiště. Hra končila vítězstvím jednoho z družstev; tj. toho, kterému zbyli nějací živí hráči. K zápasům družstev v hádání skrýší protivníků se tedy tentokrát přidává zápas ve vybíjení; a ani při jednom ze zápasů nejsou hádankáři či vybíjející v roli šikanujícího. Cíl rozehrání samotné hádanky tedy zůstává ve všech zmíněných případech srovnatelný, byť do celku hry není zavedena instituce pikání na pikolu nebo ani pikola a zprvu šikanování hadači se třeba nakonec změní v honící *smečku*.

V případě hry *Hledání* ([2, da-kl, 98](#)) se třída na jednom výletě na zříceninu hradu dohodla na tom, že jedno z dětí se schová a ostatní jej budou hledat. Po určité době hledaný zřejmě zjistil, že se schoval až příliš dobře, a začal *hrozně křičet*. Ten, kdo jej našel první a dotkl se jej, byl vyhlášen jako vítěz; a ten se směl v dalším kole schovávat. Zápas hledajících vůči hledanému tedy hráči rozehráli jako závod vůči hledanému. V případě hry *Sardinky* ([6, kr-ši, 97](#)) není z popisu jasné, v jaké ze dvou nabízejících se možností hru pozorované dívky hrály. Zda tak, že se schovala jen jedena a ostatní ji hledaly; přičemž, když hledanou a později hledané někdo z hledajících našel, přimáčkli se a začal se schovávat; a to do té doby, až schovávající se našla i poslední hledající. Nebo tak, že na počátku hledala jen jedna; a když někoho našla, přimáčkly se k sobě a dále hledaly spolu; dokud se k hledajícím nepřipojila i poslední schovávající se. Případně, pokud v té či v té podobě nebyla poslední vyhlášena jako vítěz. Ať tak či tak a jak název hry napovídá, hra je nakonec rituální přeměnou hráčů v *hejno*, kruhu hráčů hledajících ve schovávající se či naopak. Cíl rozehrání samotné hádanky v obou případech zůstává srovnatelný.

V případě hry *Letadla v mlze* ([5, pa-ve, 98](#)), kterou se dívky údajně naučily ve skautském oddíle kde ji hrály i s chlapci, si ve třídě, v tělocvičně nebo venku nejdříve zvolily jednu do role *Majáku*, ostatní, v roli *Letadel*, si pak stoupli do větší vzdálenosti od něj a zavázali si oči šátkem nebo šálou. Maják v minutových intervalech, případně kratších, dle předběžné dohody, písknutím na píšťalku napovídal svou polohu. Letadla se snažila co nejrychleji najít Maják a dotknout se jej. Kdo se Majáku dotkl první, stával se vítězem a přebíral jeho roli v dalším kole hry. Nejdříve však musel odstoupit a tak, jako ostatní následující úspěšná Letadla v tichosti počkat, dokud i poslední Letadlo Maják nenašlo. Cíl hry tedy zůstává srovnatelný jen v rozehrání samotné hádanky.

Vzorec interakce se týká většinou spíše menší skupiny hráčů; tak kolem 3 až 8; většinou bez ohledu na pohlaví. Povaha interakce v základní podobě hry spočívá nejdříve v zápase ve schovávání se a hledání; vlastně v zadávání a luštění hádanky lokalizace druhého v terénu (vs. jeho identifikace v kruhu hráčů). Jako v literární hádance, to, co hledané skrývá, je zároveň odhaluje - kde jinde by mohl být hledaný skrytý než např. za skříní, ve skříní, za katedrou, mezi skupinkou nehrajících spolužáků atd. V rámci nápovědy neúplných synekdochických asociací se v tomto případě hadač soustředí spíše na jejich deduktivní orientovanost (vs. induktivní v případě *Šibenice* či *Na řemesla*). Jednak, v základní podobě hry, je ve hře běh k pikole, který je nakonec spíše zápasem než závodem; a to ani tak v mrštnosti jako v taktizování; téměř vždy je hledající či schovávající se handicapován svou startovní pozicí vůči cíli. V tomto závodě či zápase však nejde jen o vítězství, ani jen o to, aby se pronásledovaný dostal dříve do *domečku* - Pikač není Baba, natož pak odhalený hádankář. Pikáním na pikolu je však skutečně analogií dotyku Baby. Zde se ovšem Baba nepohybuje po hřišti spolu s hráčem či s míčem, nýbrž zůstává na místě v podobě Pikoly. Znečištění Babou zde má podobu zajetí Pikolou. A do zajetí Pikolou se hráč dostává dotykem Pikoly, který za něj provede druhý v jeho zastoupení - pomocí zaklínání, při kterém Pikole sděluje, kdože ji vlastně piká a má být jejím zajatcem. Pikač je tak nakonec šikanovaný jako hadač i jako zajatec Pikoly. V celku hry je tedy zápas v hádání kombinovaný se soutěží v jiné hře obratnosti - běh na dráze, a hra nakonec rozehraná jako očištný rituál, v němž se úspěšný Pikač zbavuje své role šikanovaného; ať už hráči hrají na prvního zapíkaného nebo na skóre Pikačových zajatců či na jejich osvobozování.

Zápas v hádání pak může být kombinovaný též se zápasem v běhu s dotykem na tělo a se zápasem tělo na tělo bez zaklínání Pikoly, a pak navíc rozehraný jako rituální přeměna skupiny hádankářů ve skupinu zajatců Pikoly (*Cetníci a zloději* - [6, po-st, 99](#)); nebo jen se zápasem v běhu s dotykem tělo na tělo a bez Pikoly - a hra rozehraná jako rituální přeměna šikanujících hádankářů v hadače a nakonec ve *smečku* honících (*Schovkobaba* - [8, tá-to, 98](#)); nebo se zápasem ve vybíjení - a hra jako zápas družstev rozehraná bez role šikanovaného a šikanujícího (*Šiškovaná* - [3, ve-po, 00](#)). Nebo může být zápas v hádání skrýše druhého rozehraný jen sám o sobě, a pak navíc jako cyklický turnaj v závodech o ústřední roli šikanujícího hádankáře (*Hledání* - [2, da-kl, 98](#)); nebo jako rituální přeměna šikanujících hádankářů v *hejno* hadačů či naopak

(*Sardinky* - [6, kr-ši, 97](#)).

Pozorovaný byl i případ, kdy hádání bylo v celku hry rozehrané spíše jako *spolupráce* mezi hádankářem a hadači (v případě dívek hrajících *Letadla v mlze* - [5, pa-ve, 98](#)); byť nakonec jako závod hadačů, a to i v běhu, zde však nikoli jen po dráze, nýbrž právě s naváděným dotykem na tělo hádankáře; a byť nakonec jako cyklický turnaj v závodech o ústřední roli hádankáře; který se poté, co pomohl i poslednímu Letadlu, přece jen projevil jako šikanující, když svou roli předal jen prvnímu z nich.

Motiv hry lze souhrnně označit za zadávání a luštění hádanky v terénu skrytého druhého; v celku hry rozehrané buď jako zápas, případně jako zápas družstev bez šikanování; často kombinovaný s jinou hrou obratnosti - především v běhu po dráze či s dotykem na tělo; navíc pak může jít o rituální očistu hadače, nebo o rituální přeměnu šikanujících hádankářů v hejno hadačů či naopak; nebo spíše jako spolupráce hádankáře s hadači, nakonec rozehraná jako cyklický turnaj v závodech hadačů o ústřední roli hádankáře.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 15 případech, a to v 1. - 3. a 5. - 8. ročníku. ([1, od-so, 97](#); [1, ho-st, 98](#); [1, pl-ko, 00](#); [2, kr-su, 97](#); [2, vi-ze, 97](#); [2, da-kl, 98](#); [2, fe-ve, 98](#); [3, ve-po, 00](#); [5, va-ez, 96](#); [5, pa-ve, 98](#); [5, šm-fu, 99](#); [6, ha, 95](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, po-st, 99](#); [7, kr, 96](#); [8, tá-to, 98](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 153 - 155 a 160 - 162) prezentují hru pod názvem *Hide-and-Seek*, resp. *Block* - je-li ve hře explicitně *píkola* a *zapikávání*; řadí ji mezi tzv. *Seeking Games*. Ve starověkém Recku hru údajně hráli pod názvem *Apodidraskinda*; schovávající však usilovali o zapikání hledajícího, aby se mohli stát *Pikačem* místo něj. Sutton-Smith (1972, s. 76 - 77) prezentuje hru pod názvem *Hide and Seek* a řadí ji mezi tzv. *Chasing Games*.

9.7 LUPIČI A POLICAJTI

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Lupiči a policajti* ([4, hr-ši, 98](#)); *Světlušky* ([6, he-ho, 97](#)); *Šipkovaná* ([7, da-hl, 98](#)).

Hřištěm hry je rovněž *terén*, jako ve hře *Na schovávanou*; alespoň neformálně omezený však není ani tak hranicemi jako *trasou* pronásledovaných hráčů. Prostor ke hře pak hráči nacházejí venku - především v lese, ale též v parku nebo na louce, která je díky porostu dostatečně nepřehledná. **Čas** hry může být formálně omezen; i tak je ale hra náročná na čas a trvat může i několik hodin; děti si tudíž na hru našly čas především na škole v přírodě.

Průběh hry má různé konkrétní podoby. V případě hry *Lupiči a policajti* ([4, hr-ši, 98](#)) se hráči nejdříve rozdělili na dvě stejně početné skupiny; každý dostal 10 šišek; ve vymezeném prostoru byl určen *posvátný kámen Lupičů*; Lupiči dostali náskok, aby se tajně dohodli, kdo z nich ponese skrytou *láhev* k posvátnému kameni, a aby se ukryli ve vymezeném prostoru. Úkolem Policajtů pak bylo Lupiče odhalit a zasáhnout šíškou, aniž by sami byli zasaženi; zasažený Policajt či Lupič *umřel* a vystupoval ze hry. Pokud se Lupičům podařilo dopravit láhev k posvátnému kameni, vyhrávali; pokud se Policajtům podařilo trefit šíškou Lupiče skrytou láhví, vyhrávali oni.

V případě hry *Šipkovaná* ([7, da-hl, 98](#)) se hráči rozdělili na dvě skupiny, zhruba po deseti. Domluvili se na čas, který pronásledující poskytnou pronásledovaným, načež ti vyrazili na svou trasu. Na trase pak zanechávali *šipky* nakreslené v hlíně nebo vytvořené z větviček. Těmi pronásledujícím napovídali, kudy dále postupovat. Některé šipky však nevyznačovaly jen směr pohybu pronásledovaných, nýbrž směr úkrytu zadání *úkolů*, který museli pronásledující splnit, aby mohli postupovat dál. Posledním úkolem na konci trasy bylo „*Hledejte nás!*“ Když hledající našli všechny poschovávané, hra skončila. Jak sami pozorovaní hráči zjistili, v dané podobě hry ani pronásledování, ani pronásledující nemohou vyhrát; nanejvýš nakonec jedni vypadali jako *troubové*: a to když pronásledovaní určili pronásledovaným časový limit, při jehož nesplnění nedostali slíbené *překvapení*; když pronásledovaní nebyli dostatečně nároční a pronásledující je dostihli na trase dříve, než se stačili nakonec schovat; když pronásledující ze svého středu vyčlenili několik jedinců, kteří tajně sledovali pronásledované, aby viděli, kde a kam se pronásledovaní schovali.

V případě hry *Světlušky* ([6, he-ho, 97](#)) to, aby pronásledovaný nebyl v dohledu pronásledovaného, místo nepřehledného terénu zajišťovala tma; ať už venku, nebo třeba i v tělocvičně. Nejdříve se však hráči rozdělili na pronásledovanou *Světlušku*, která dostala baterku, a pronásledující, kteří dostali každý tři papírky

se svým jménem. Světluška se pak dostala z dohledu pronásledujících a začala se pohybovat ve vymezeném prostoru s tím, že čas od času o své trase dávala vědět posvícením baterky. Úkolem pronásledujících bylo Světluškuchytit a předat jí jednu ze svých jmenovek. Po určitém čase, např. dvaceti minutách, se vyhlásil konec hry. Vyhrávali ti hráči, kteří Světlušce předali více svých jmenovek; nejlépe všechny tři. Pravidly určeným cílem hry ve všech zmíněných případech je vždy definován pro pronásledující - dosáhnout pohledu se skrývajícím pronásledovaným; případně též pro pronásledované - nebyt dosažen.

Vzorec interakce se týká větší skupiny hráčů, případně rozdělené do družstev; a to chlapců i dívek. Povaha interakce spočívá na první pohled v zápase v běhu s dotykem na tělo. Tím, že se stíhaný hráč skrývá pohledu hráče stíhajícího a zároveň stíhajícímu nabízí nápovědu o své trase, ať už v podobě stop, nebo směřováním k předem určenému cíli - se v interakci naplňuje zadávání a luštění hádanky, a to trasy stíhaného hádankáře. Hádání trasy hádankáře pak bylo v celku hry kombinované se skrýváním v kruhu hádankářů - jako ve hře *Ptáčku pípni*, nebo s hádankou v terénu skrytého druhého - jako ve hře *Na schovávánou*. V rámci nápovědy neúplných synekdochických asociací se hadač soustředí na zvláštní druh její deduktivní orientovanosti - asociace metaleptické: příčina - následek v případě stop; nebo prostředek - cíl. Hadač hádá, co druhý udělá, na základě toho, co ví o tom, co již udělal nebo udělat musí; stručně - otázka se táže na *tah* druhého, na jeho tihnutí. V celku hry pak hráči hádání rozehráli jako zápas družstev, v případě hry *Lupiči a policajti* ([4, hr-ši, 98](#)), navíc kombinovaný se zápasem ve vybíjení; nebo jako závod mezi hadači (*Světlušky* - [6, he-ho, 97](#)). V případě hry *Šipkovaná* ([7, da-hl, 98](#)) scénář hry s hledáním poschovávaných pronásledovaných v cíli jejich trasy - který nebyl ani Pikolou, ani domečkem - akcentuje vstřícnost ve hře do té míry, že lze hru považovat nakonec spíše za spolupráci než zápas; a to v rámci svého druhu *Role Playing Game*, ve kterém pronásledování byli i *gamemasterem*.

Motiv hry lze souhrnně označit za zadávání a luštění hádanky trasy druhého v terénu; v celku hry rozehrané buď jako zápas, případně navíc jako závod šikanovaných hadačů; nebo jako spolupráce.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 3 případech, a to ve 4. a 6. - 7. ročníku. ([4, hr-ši, 98](#); [6, he-ho, 97](#); [7, da-hl, 98](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 180 - 181) prezentují pod názvem *Tracking* hru prakticky totožnou s naší *Šipkovanou*; a řadí ji mezi tzv. *Hunting Games*. Mezi ty řadí též *Jack, Jack, Shine a Light*, ve které pronásledování napovídají pronásledujícím občasnými záblesky světla nebo pískáním či voláním (c. d. s. 178 - 180). Nebo též hru *Stalking*, v níž se sice na počátku hráči rozdělí na pronásledované a pronásledující, v průběhu hry však mohou překvapivým dotekem zezadu *lovení ulovit lovce* (c. d. s. 181 - 182). Hru obdobnou s našimi *Lupiči a policajty* však prezentují pod názvem *Hunt the Keg* mezi tzv. *Seeking Games*. Sutton-Smith (1972, s. 200 - 201) hru prezentuje pod názvem *Hares and Hounds*, dávají-li pronásledování pronásledujícím nápovědu troubením či voláním; pod názvem *Paper Chase*, zanechávají-li viditelné stopy; obě řadí mezi tzv. *running games*, potažmo mezi *Games of Skill*.

9.8 HLEDÁNÍ POKLADU

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Hledání granátu* ([6, he-ho, 97](#)); *Hledání pokladu* ([3, ho-kř, 97](#)); *Hledání zprávy ve třídě* ([8, tá-to, 98](#)); *Hrabání v zemi* ([5, no, 95](#)); *Přihořívá* ([3, va-vi, 99](#)) a *Vykopání věci* ([1, ko-no, 95](#)).

Hřištěm hry je prostor zaujímaný hráči ve hře, a to jako *terén*; většinou doslova v přírodě, ale třeba i na školním dvoře nebo ve třídě. **Čas** na hru si děti našly v době volna, o přestávce nebo při pobytu v přírodě, např. na táboře. Samotné trvání hry bylo jen výjimečně omezené pravidly a lze ji rozehrát do omrzení bez členění na jednotlivá kola.

Průběh hry v té nejméně organizované podobě spočíval jen v tom, že si skupinka asi šesti chlapců, která se pravidelně scházela o velké přestávce v zadní části školního dvora, krom stavění *parkovišť* či *garáží* někdy jen tak hrabala v zemi, přitom si povídala a občas v zemi něco našla (*Hrabání v zemi* - [5, no, 95](#)). Nebo, že se skupinka chlapců a dívek domluvila a společně odstartovala závod o to, kdo s pomocí lopatky vykope ze země nějakou věc jako první (*Vykopání věci* - [1, ko-no, 95](#)).

V organizovanější podobě, s aktuálně obsazenou rolí hádankáře, třeba nejdříve kluci a holky vybrali jednoho hráče do role hádankáře, který v určeném prostoru (část lesa nebo louky) tajně rozmístil větší množství

granátů (zastoupených k tomu účelu vybranými kameny). Cílem hadačů pak bylo v určeném čase najít co nejvíce granátů, aby zjistili, kdo z nich se stal vítěz. (*Hledání granátu* - [6, he-ho, 97](#)) Nebo skupinka dívek nejdříve vybrala jednu hráčku do role hadačky, pak na papírky napsala jednotlivá písmena nějakého slova a papírky schovala na různá místa po třídě. Úkolem hadačky bylo papírky najít a slovo složit. (*Hledání zprávy ve třídě* - [8, tá-to, 98](#))

V nejorganizovanější podobě hry, i s nápovědou ze strany hádankáře, třeba někdy rozehrávali hráči hru jako tu podobu hry *Na lékární*, která je zprostředkována *kradením věcí*, někdy chodil vybraný hadač dobrovolně za dveře, aby hádankářům umožnil ve třídě nějakou věc schovat. Někdy pak hadači prozradili, co hledá, někdy věděl jen to, že je to něco z jeho osobních věcí. Vždy však hadače provázeli v průběhu jeho pohybu po třídě nápovědou: *Samá voda, samá voda,...* - pokud se hadač hledanému předmětu ani neblížil, ani nevzdaloval; *Utopíš se!* - pokud se vzdaloval; *Přihořívá, přihořívá,...* - případně s gradující silou hlasu, pokud se blížil; *Hoří!* - pokud hadač došel do bezprostřední blízkosti hledaného předmětu. Pro další kolo hry byl vybrán nový hadač - buď jako oběť *lékární* nebo jako dobrovolník, a hra se opakovala. (*Přihořívá* - [3, va-vi, 99](#)) Nebo, při pobytu v přírodě, jeden hráč v roli hádankáře, většinou prý vedoucí oddílu, nejdříve někde v terénu *zakopal poklad* (zastupovaný nějakými *sladkostmi*) a pak nakreslil mapku cesty za pokladem. Úkolem hadačů bylo poklad podle mapky najít. (*Hledání pokladu* - [3, ho-kř, 97](#))

Pravidly určený cíl hry je tedy definován vždy pro hadače - rozluštit hádanku místa, které skrývá hledaný předmět jeho pohledu, případně též pro hádankáře - takovou hádanku zadat.

Vzorec interakce se týká menší skupinky hráčů; většinou složené bez ohledu na pohlaví. Povaha interakce spočívá v luštění hádanky v situaci, jejíž zvláštnost spočívá jednak v tom, že se pohledu hráče skrývá a odhaluje objekt (vs. druhý), jednak v tom, že se skrývá a odhaluje v terénu. Hádankář či jeho nápověda tak v situaci nemusí být aktuálně. Poklad mohl druhý v terénu zanechat třeba i bez intence hádankáře; nápovědou o skrytých objektech může sloužit samotný terén - třeba jen tím, že v zemi se může skrývat *poklad*. V celku hry pak hádanku hráči rozehráli jen jako zápas, nebo navíc jako závod hadačů; a možná též spíše jako spolupráci mezi hádankářem a hadači, srovnáme-li atmosféru nápovědy užívající si šikanovaného v *Přihořívá* ([3, va-vi, 99](#)) a konciliantní postoj definičně šikanujícího *gamemastera* v *Hledání pokladu* ([3, ho-kř, 97](#)), který snad ani nepřipouští, že jeho svěřenec v některé ze zkoušek propadne, že mu bude muset tajenku prozradit sám.

Motiv hry lze souhrnně označit za luštění hádanky lokalizace v terénu skrytého objektu, případně též zadání takové hádanky; v celku hry rozehrané buď jako zápas, případně navíc jako závod mezi šikanovanými hadači; nebo jako spolupráce. Případně může jít o konkretizaci hry obratnosti s rozehráváním fiktivních příběhů a identit; avšak v elaborovanější podobě jen v případě hry *Hledání pokladu* ([3, ho-kř, 97](#)).

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 6 případech, a to v 1., 3., 5. - 6. a 8. ročníku. ([1, ko-no, 95](#); [3, ho-kř, 97](#); [3, va-vi, 99](#); [5, no, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [8, tá-to, 98](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 142) zřejmě hru zmiňuje pod názvem *Hide the Thimble* nebo *Treasure Hunts*, jako případy *indoor treasure games*, v nichž se používá nápověda v podobě výkřiků - *Mrznoucí! Studený! Horký! Vaříci!* Hru řadí mezi tzv. *Parlor Games*.

9.9 PEXESO

V naší sbírce byla hra pozorovaná jen pod názvem *Pexeso* ([1, od-so, 97](#); [1, ho-st, 98](#); [1, kn-ně, 99](#); [2, rů-to, 99](#); [4, br-še, 98](#)).

Hřištěm hry je *terén*; vzniklý rozložením kartiček na stole - konfigurací samotných objektů ve hře. Hru děti hrály ve třídě, v družině - na lavici či na koberci. **Čas** na hru si udělaly v době volna - v družině či o přestávkách. Samotné trvání hry je spíše náročnější na čas; někdy hru dohrávali i o další přestávce - když si ji směly schovat při hodině do lavice nebo nechat rozloženou na stolečku pro hry o přestávkách.

Průběh hry začíná tím, že se dva hráči domluví a rozloží si kartičky rubem vzhůru, rozložené do řad a sloupců. Ke hře používají komerčně dostupné sady, většinou po 32 kusech, většinou velikosti 5 x 5 cm, s jednotným vzorem na rubu a s nejružnějšími obrázky na lici (hrady, zvířata, povolání, auta, Barbie), přičemž vždy dvě kartičky mají obrázek identický. Jednotliví hráči se pak střídají v tazích. Když je hráč na tahu, smí obrátit lícem vzhůru dvě kartičky. Pokud mají obrácené kartičky obrázek identický, hráč si pár bere a smí obrátit další dvě. Pokud ne, obrátí je zase rubem vzhůru a na tahu je druhý hráč. (Někdy mohli hráči obrátit

jen jednu kartičku, a když měli pocit, že neví, kde se nalézá druhá do páru, další kartičku již neobracet, aby nenapovídali soupeři.) Hra končí, když hráči rozeberou všechny dvojice - vítězí ten, kdo jich nasbíral víc. A pak si hráči třeba dají odvetu. To ovšem musí kartičky promíchat. Někdy míchají kartičky i před zahájením prvního kola; někdy, když se některému hráči ve víru hry podaří omylem obrátit více než dvě kartičky; někdy když ve hře zbývají poslední čtyři či dvě dvojice.

Pravidly určeným **cílem** hry je odhalit co nejvíce skrytých dvojic kartiček.

Vzorec interakce se týká dvojice hráčů; někdy bez ohledu na pohlaví, někdy jen chlapců či dívek. Hra přitahuje pozornost publika; které může přerůst ve dvě soupeřící družstva; nebo se kibicování může stát sporným momentem. Povaha interakce spočívá v luštění hádanky lokalizace v terénu skrytého objektu, obdobně jako ve hře *Hledání pokladu*; byť *terén* má podobu stolní a vzniklou z konfigurace samotných objektů ve hře. Obdobně ke hře *Tipování* je zde hádání definované jen pro roli hadače; byť počáteční rozmístění kartiček provádějí hráči s pomocí hry náhody a v průběhu hry sami sobě a soupeři rozmístění kartiček odhalují a skrývají.

Motiv hry lze souhrnně označit za luštění hádanky lokalizace v terénu skrytého objektu; kdy hádání je definované jen pro roli hadače; rozehrávané jako závod mezi hadači.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 5 případech, a to v 1. - 2. a 4. ročníku. ([1, od-so, 97](#); [1, ho-st, 98](#); [1, kn-ně, 99](#); [2, rů-to, 99](#); [4, br-še, 98](#))

9.10 LODĚ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Lodě* ([4, ně-ši, 97](#); [4, ře, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hi-šm, 99](#); [7, mi, 95](#); [7, kr, 96](#); [7, da-hl, 98](#); [7, he-hu, 99](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, le-na, 96](#); [8, tá-to, 98](#); [8, bá-rů, 00](#); [9, mi-pr, 98](#); [9, va-hu, 99](#)), *Lodní bitvy* ([6, he-ho, 97](#)); *Logik* ([4, du-ko, 99](#)) a *Námořní bitva* ([6, kr, 00](#), [6, pr-ve, 00](#)).

Hřištěm hry je vlastně model *terénu* - v základní podobě hry čtyři mapy dvou stejně velikých, čtvercových či obdélníkových vodních ploch se systémem pravoúhlých souřadnic, které si děti vyznačí na čtverečkováném papíru. K označení jednotlivých souřadných bodů na jednotlivých osách používají děti písmena abecedy (od A v abecedním pořádku) a číslovky (od 1 v aritmetickém pořadí). Pozorovány byly mapy o velikosti 8 x 8, 10 x 10, 12 x 12, 10 x 15; případně se na velikosti map hráči dohodli. Každý z hráčů má svůj list papíru se dvěma mapami. Jedna mapa zobrazuje vodní plochu protihráče, druhá mapa vodní plochu vlastní. A na této mají hráči také nakreslené umístění svých lodí.

Celkový počet lodí; množství druhů lodí a jejich počty; velikost, tvar a názvy jednotlivých druhů lodí - to vše může být různé, někdy věci zaužívaného pravidla, někdy věci dohody. Stejně zůstává to, že flotilu mají oba hráči stejnou a že lodí se vytvářejí z jednotlivých čtverečků obtažením výsledného obrysu tužkou nebo jejich vybarvením. Pozorovány tak byly např. následující sestavy:

- 5 lodí: 1 x *lod'* (dva čtverečky); 2 x *lod'* (tři čtverečky); 1 x *lod'* (čtyři čtverečky); 1 x *lod'* (pět čtverečků).
- 8 lodí: 1 x *křížník* (řada pěti čtverečků se dvěma *komíny*, celkem tedy sedm čtverečků); 2 x *lod'* ve tvaru L (tři čtverečky); 2 x *bitevní lod'* (tři čtverečky s jedním *komínem* uprostřed); 3 x *ponorka* (jeden čtvereček).
- 10 lodí: 4 x *člun* (jeden čtvereček); 3 x *parník* (dva čtverečky); 2 x *dvojstěžník* (tři čtverečky); 1 x *kapitánská lod'* (čtyři čtverečky).
- 13 lodí: 4 x *lod'* (jeden čtvereček); 2 x *lod'* (dva čtverečky); 2 x *lod'* (tři čtverečky); 1 x *lod'* (pět čtverečků ve tvaru kříže); 3 x *lod'* (tři čtverečky s jedním *komínem* uprostřed); 1 x *lod'* (pět čtverečků se dvěma *komíny*).
- 14 lodí: 5 x *lod'* (jeden čtvereček); 2 x *lod'* (dva čtverečky); 3 x *lod'* (tři čtverečky do L); 1 x *lod'* (pět čtverečků ve tvaru kříže); 2 x *lod'* (tři čtverečky s jedním *komínem* uprostřed); 1 x *lod'* (čtyři čtverečky do L).

Děti hrají hru ve třídě, na lavici či *pod lavicí*, ale i na chodbě. Údajně se však dá hrát kdekoliv. Jedinými **pomůckami** jsou dětem čtverečkováný papír a psací potřeby. **Casem** ke hře pro děti může být, jak bylo naznačeno, jak přestávka, tak hodina výuky; někde jen při obzvláště *nudných* hodinách a nikoli o přestávkách. Samotný čas hry není pravidly omezen. Trvání jednotlivé hry podmiňuje jen velikost vodní plochy, kterou hráči volí. Čím větší je vodní plocha, tím déle může trvat vítěznému hráči, než najde všechny lodě protivníka. Z povahy hry sice plyne, že nemá rychlý spád, který by vybízel k opakování. Jen při jejím

opakování se však mohou uplatnit omezené možnosti pro strategické jednání hráčů. Hra nezřídka končí zásahem učitelky.

Průběh hry začíná dohodou dvou hráčů o tom, jak velká bude vodní plocha, ke které ose se použijí k označení souřadných bodů písmena a ke které číslovky a jakou podobu bude mít flotila; tedy pokud to není určeno zaužívanými pravidly. Načež si každý z hráčů na svůj list papíru nakreslí dvě mapy vodních ploch a do jedné, tajně, rozmístí svou flotilu. Lodě mohou být rozmístěny libovolně, tedy horizontálně či vertikálně, jen se nesmí překrývat, někdy ani dotýkat. Někdy hráči losují o to, kdo bude první na tahu; např. pomocí hry *Kámen, nůžky, papír*. Hráči se pak střídají ve střelbě na vodní plochu protihráče pomocí souřadnic. Například: *E5. -nebo- Střílím na G7. -nebo- Mírím na A10*. Protihráč oznamuje výsledek střelby. Například: *Voda. Vedle. Vedle jak ta jedle. Mimo. -nebo- Zásah. Trefa. Cíl zasažen*. Pozorován byl případ se třemi variantami hlášek: 1) *Beze ztrát. -nebo- Voda*. 2) *Zásah*. 3) *Výbuch*. - pokud střelba mířila do čtverečku bezprostředně sousedícího s lodí. Někdy po zásahu úspěšný hráč pokračuje ve střelbě dokud nestřelí *vedle*. Pokud jsou zasaženy všechny čtverečky, z nichž loď sestává, je povinností hráče ohlásit, že loď je *potopena*. Do mapy své vodní plochy si hráči zaznamenávají většinou jen úspěšné zásahy protihráče. Do mapy vodní plochy protihráče si odlišnými znaky zaznamenávají výsledky své střelby.

Pravidly určeným **cílem** hry je potopit všechny lodě protihráče. Potopením poslední lodě jednoho z hráčů také hra končí. A může být doprovázeno skutečně nadšenými vítězoslavnými výkřiky jako - *Dostal jsem tě!* Pokud hrají hráči znovu, může začínat ten, který v poslední hře vyhrál.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Logik* (4, du-ko, 99), kterou hrály o přestávce dvě dívky. Komerčně dodávaná výbava sestávala z podložky, ve které bylo pět dírek pro zadání hádanky a deset řad po pěti dírkách na pokusy o její rozluštění a na záznamy o jejich úspěšnosti. Hádankářka zadávala hádanku pomocí hříbečků, v osmi barvách, ze kterých tajně sestavila kombinaci do svých pěti dírek. Hadačka vyplnila první řadu tipovanou sestavou a hádankářka do vedlejších pěti dírek zaznamenala správné a chybné tipy - černý kolíček znamenal shodu umístění i barvy, bílý kolíček znamenal jen shodu umístění. Ve svých pokusech pokračovala, dokud neuhádla rozmístění použitých barev na všech pěti pozicích, nebo dokud nevyčerpala všech deset řad, resp. tahů. Pak se hráčky vystřídalily. Cíl hry zůstává srovnatelný, i když terén, v němž se hádankář skrývá je jen jednorozměrný a bez fiktivní hodnoty.

Vzorec interakce se týká dvou hráčů. Hru hrají kluci i holky, někdy ve smíšených dvojicích, někdy ne. Někde zejména chlapci. Často jde o sousedy v lavici. Povaha interakce v základní podobě hry spočívá v soutěži o to, kdo svými střelami dříve potopí všechny lodě protihráče. V útocích se hráči od začátku střídají. V průběhu hry však nemají možnost se bránit. K volbě **strategií** nemají hráči valných možností ani co se týče samotného útoku střelbou do čtvercové sítě, zvláště v počátku. Principiálně se jim nabízí jen alternativa mezi postupem systematickým a chaotickým. V průběhu jednotlivé hry se musí nejdříve spoléhat jen na náhodu, později mohou uplatnit určité, nijak komplikované prostorové kombinační schopnosti vzhledem k již vyloučeným čtverečkům a vzhledem k lodím většího rozměru než je jeden čtvereček. Obdobně v průběhu opakujících se her teprve postupně mohou hráči přecházet k řízení své střelby podle toho, jak se jim daří odhadnout stereotypy v jednání protihráče při rozmisťování svých lodí na vlastní vodní ploše. Nejvíce uplatnění pro rozhodování o tom, která z nabízejících se možností je nejvýhodnější z hlediska dosažení cíle, tudíž hráči nalézají při obraně, a to při opakovaném rozmisťování svých lodí, když mají dosáhnout toho, aby jejich rozmístění bylo co nejvíce nevyzpytatelné pro protihráče, aby je ukryli před jeho předvídatostí. Prozradit umístění svých lodí však může hráč též projevem prožitku toho, že protihráč střelil nebezpečně blízko jeho lodě. Jinak je tomu ve hře *logik*, kde neuhádnout kombinaci pěti hříbečků z osmi barev do osmého tahu znamená, že se hráč pokoušel nesystematickým riskantním postupem rozluštit hádanku rychleji a neměl štěstí. Ať tak či tak, hráči si vzájemně zadávají hádanku v terénu skrytého druhého, hrají spolu svého druhu hru *Na schovávanou*, byť jsou ve hře terén v podobě modelu a hráči zástupnými objekty. Značná míra doslovné podobnosti s konkrétní situací skutečného cvičení velitelů v bitvě námořních sil se sice nabízí, jaksi navíc, k využití v rozehrání fiktivních identifikací a příběhů (např. - *Boj admirálů Nimitze a Jamamoty v Tichomoří*), v explicitním chování dětí v navštívených třídách však takový případ pozorován nebyl. Naopak nebylo pozorováno ani to, že by si děti vedly evidenci svých vítězství a proher. Pozorována však byla třída, kde po hře dle běžných pravidel začaly děti vymýšlet parodující varianty s překvapivou podobou flotily lodí nepředvídaného počtu, neobvyklých tvarů či jediné lodi přes celou vodní plochu (7, da-hl, 98). **Sporným momentem** může být chyba ve čtení či zápisu souřadnic střelby nebo podezření z toho, že jeden hráč vidí na vodní plochu druhého hráče.

Motiv hry lze souhrnně označit za zadávání a luštění hádanky v terénu skrytého druhého - byť v terénu modelovém, v ohraničeném a prázdném dvojrozměrném, případně jednorozměrném, prostoru a s použitím zástupných objektů; v celku hry rozehrané jako zápas. Případné rozehrávání fiktivních identifikací a příběhů je ve hře jen v podobě použitých názvů pro zástupné objekty (lodě) a tahy (střílení - potápění).

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 19 případech, a to ve třídách 4. - 9. ročníku. ([4, ně-ši, 97](#); [4, du-ko, 99](#); [4, ře, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, he-ho, 97](#); [6, hi-šm, 99](#); [6, kr, 00](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, mi, 95](#); [7, kr, 96](#); [7, da-hl, 98](#); [7, he-hu, 99](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, le-na, 96](#); [8, tá-to, 98](#); [8, bá-rů, 00](#); [9, mi-pr, 98](#); [9, va-hu, 99](#))

Z historie hry

M. Zapletal hru pod názvem *Námořní válka* zřejmě řadí mezi deskové hry *strategické, bojové* (vs. *poziční, závodivé* či *pátrací*). (1991, s. 12). Hru v citované *Velké knize deskových her* ale neprezentuje. Možná proto, že hru již prezentoval ve 2. svazku své *Velké encyklopedie her*, a to jako hru *hadačskou, bez výcvikového významu*. (Zapletal 1986) Ve světě je údajně známá od roku 1931 i v komerčním provedení firmy Milton Bradley Company; v podobě využívající papíru a tužky pak již od počátku 20. století. Doložena má být i v literatuře příhodou o tom, jak ve dvacátých letech minulého století dozorcí v jedné americké věznici dlouhou dobu nevěděli, co se chystá, když ze samotek vězňů slyšeli hlásky jako: B7. Vedle. C8. *Torpédoborec potopen!*[[17](#)]

9.11 PIŠKVORKY

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Piškvorky* ([2, fe-ve, 98](#); [2, ml-kr, 99](#); [2, rů-to, 99](#); [3, šk-bl, 99](#); [3, va-vi, 99](#); [4, ku-po, 96](#); [4, ně-ši, 97](#); [4, ře, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [5, va-ez, 96](#); [5, má-má, 97](#); [5, šm-fu, 99](#); [5, ji, 00](#); [5, ko, 00](#); [6, ha, 95](#); [6, si-ku, 96](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hi-šm, 99](#); [6, kl, 99](#); [6, po-st, 99](#); [6, kr, 00](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, mi, 95](#); [7, kr, 96](#); [7, ši-ža, 96](#); [7, ch-sa, 97](#); [7, he-hu, 99](#); [7, bí-pe, 00](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, le-na, 96](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [8, tá-to, 98](#); [8, bá-rů, 00](#); [9, pr-te, 95](#); [9, mi-pr, 98](#); [9, va-hu, 99](#)); *Pyramida* ([9, pr-te, 95](#)) a *Trojúhelníky* ([4, ně-ši, 97](#)).

Hříštěm hry v její základní podobě je čtverečkový papír; vlastně *geometrická síť*. Omezeno je jen velikostí papíru, který mají děti k dispozici.[[18](#)] Děti hrají hru ve třídě, na lavici či *pod lavicí* – podle okolností. Udajně se však dá hrát kdekoliv, kde se dá psát. Jedinými **pomůckami** jsou dětem propisky, tužky, případně různobarevné, stačí však i jedna. **Čas** ke hře si děti našly při hodině výuky - *nezábavné, suplované, během odpoledního vyučování* - i o přestávce, především velké. Většinou není samotný čas hry pravidly nijak omezen. Z její povahy však plyne, že má poměrně rychlý spád a vybízí k opakování. Opakování jednotlivých kol pak záleží na tom, kolik času mají hráči k dispozici v hodině či o přestávce, nebo na tom, jak je hra baví. Někdy se hra hraje na pokračování přes několik hodin či přestávek. Někdy si hráči celkový čas věnovaný hře přece jen vymezí, např. na tři či na deset vítězství jednoho hráče. Hra pak může skončit i předčasně tím, že se jeden z hráčů *naštve*. Pozorovány byly i dvě dívky, kterým hraní piškvorek stálo za to si zřídit speciální čtverečkový sešit na své přestávkové turnaje. Pozorován byl naopak případ třídy, ve které třídní učitel dětem uspořádal turnaj v piškvorkách. Zhruba po týdnu, kdy opadlo prvotní nadšení a kdy si děti uvědomily, že účelem je mj. zajistit klid o přestávkách, jejich zájem o hru opadl, a to i v hodinách.

Průběh hry začíná dohodou dvou hráčů na tom, kdo z nich bude ve hře používat znak kolečka a kdo znak křížku (nebo plus a mínus; případně, jakou barvu tužky budou používat; pak mohou používat oba stejný znak), a také, kdo z nich bude začínat. Někdy za sebe nechají hráči rozhodnout los, např. pomocí hry *Kámen, nůžky, papír*. Někdy se na počátku hry hráči rovněž domlouvají na pravidlech ukončení hry (počet znaků nezbytných k vítězství; způsob přechodu k dalšímu kolu). Hráč, který začíná, nakreslí svůj znak do libovolného čtverečku. Potom vyplní svým znakem libovolný čtvereček druhý hráč. A takto se hráči střídají. Samozřejmě, že nelze přepisovat svým znakem znak protihráče. K dispozici jsou jen neobsazené čtverečky. Pravidlem určeným **cílem** hry je jako první vytvořit nepřerušenou horizontální, vertikální, nebo diagonální řadu pěti, případně pouze čtyř vlastních znaků. Vítěznou řadu znaků hráč přeškrtně a ukončí tak jedno kolo hry.

Pokud hráči pokračují dalšími koly a počítají si body za vítězství v jednotlivých kolech, připisuje si vítěz kola bod, někdy doslova, a to na svou stranu papíru. Hráči pak mohou volně pokračovat dalším kolem. Většinou však linkou ohraničí znaky zaplněné čtverečky, vyloučí je tak z použití v dalším kole a v dalším kole začínají s vyplňováním čtverečků od nuly na volné části papíru. Někdy si hráči *svou hru* – vítěznou, ohraničenou - označí na papíře svým jménem nebo aspoň počátečním písmenem křestního jména. Někdy zahajuje další kolo hráč, který vyhrál, někdy ten, který prohrál, někdy se hráči střídají. Někdy ještě po hře hráči diskutují o

tom, co se dalo zahrát lépe a proč.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Trojúhelníky* ([4, ně-ši, 97](#)), ve které si nejdříve dvojice hráčů vyznačila na papíru body v nepravidelných vzdálenostech; načež se hráči střídali ve spojování bodů tužkou vlastní barvy; vítězil ten hráč, kterému se podařilo spojit tři body do trojúhelníku. V případě hry *Pyramida* ([9, pr-te, 95](#)) hráli hráči, většinou dívky, hru na dlaždicích na chodbě; dlaždice jako *body* do trojúhelníku zabírali různými předměty nebo označením křídou. Byť žádoucí nepřerušené seskupení znaků má jinou podobu, cíl hry zůstává stejný.

Vzorec interakce se týká dvou hráčů; kluků i holek, někdy ve smíšených dvojicích, někdy ne. Většinou se jedná o spolužáky v lavici. Nežádá se ke hře sejdou kamarádi o přestávce. Většinou se hře věnuje jen jedna či několik dvojic. Pozorován však byl i případ, kdy si hráči sedící při hodině papír posílali na vzdálenost několika lavic, a dokonce, kdy ve třídě měli někteří hráči takto rozehráno několik her současně. Někdy hra přitáhne pozornost publika, a to i nežádoucí, otáčí-li se při hodině před hráči sedící spolužáci místo toho, aby bránili ve výhledu učiteli. Publikum, většinou pasivní, se může nechat strhnout ke kibicování i výkřikům radosti či nevole. Povaha interakce hráčů spočívá v kompozici sérií dílčích geometrických objektů v geometrický objekt, který je uceluje (počítá se trojúhelník bodů, nebo souvislá čtveřice či pětice čtverečků). Nejde však o rychlost zápisu. Jde o to, že hráč, který začíná jako druhý, musí obsazením vhodných bodů bránit začínajícímu, aby využil svou strategickou výhodu prvního tahu. Pravidly hry je tak určeno, jakou **strategii** užívá ten který hráč na počátku hry a že jde o zápas (vs. závod). Začínající je útočník, druhý hráč obránce. Obránce se tudíž musí snažit zabránit situaci, v níž by v následujících třech tazích došlo k tzv. vynucenému vítězství útočníka. A vítězství si útočník vynucuje ve chvíli, kdy se mu podaří svým tahem vytvořit takovou řadu čtyř znaků, hraje-li se na pět znaků, ve které může pokračovat na jednu či druhou stranu obsazením volného čtverečku. Obránce obsazením jednoho či druhého volného čtverečku tudíž nemůže útočníkovi zabránit, aby v následujícím tahu nevyužil druhého volného čtverečku k završení své linie pěti znaků. Obrana a vlastně i útok tudíž od hráčů vyžadují neustálé anticipační čtení situace v obou směrech všech tří os - horizontální, vertikální a diagonální. Strategicky výhodnější pak je takové umístění svého znaku, které má vůči vlastním znakům současnou platnost ve více než jedné ose. Role hráčů se však mohou brzy po rozehrání partie obrátit, případně střídát. A to už díky tomu, že útočník nezahájí hru ve čtverečku, kolem kterého je dostatek volného prostoru. A dále, když útočník *nevidí*, jak obránci, který se drží principu obrany pomocí co nejtěsnějšího sousedství s protivníkovými i vlastními čtverečky, umožňuje obrannými zábery čtverečků jejich útočné hromadění. Ve hře je tedy krom strategicky ne/výhodného rozmístování znaků též obratnost v čtení situace, v předvídání chování protivníka. To, že k vítězství mnohdy vede nahromadění zabraných jednotek území, které hráči nevidí, byť probíhá před jejich očima, že náhlé zúročení investic může být překvapením nejen pro soupeře, ale i pro samotného hráče, může maskovat obratnost, s níž si hráči zahrávají, v níž zápasí - zadávání a luštění hádanky chování druhého při kompozici objektu v geometrické síti. **Sporným momentem** je pak to, když některý z hráčů kreslí své znaky zmenšené, zvětšené či posunuté a mate tak druhého hráče; a samozřejmě, když fanoušci vyrušují nebo napovídají.

Zdá se pak, že opakování hry, ať už po předem omezenou dobu nebo po dobu omezenou náhodně, zásadně nemění či neobohacuje ani základní vzorec interakce jako celek, ani strategické možnosti hráčů. Opakování nanejvýš "jen" vítězství vyjádří kvantitativně. Turnaj, umožňující vyjádřit nejlepšího ze všech či hierarchii skupiny hráčů, byl pozorován jen jednou, a to pod vedením učitele. Opakováním vyvolávané propracování pravidel děti nedovádějí ani k vždy povinnému střídání v strategicky výhodnější roli začínajícího, útočníka. Obdobně lze soudit motiv konspirace vůči učiteli či jeho téměř provokování v případě pozorovaného rozehrání více partií prostřednictvím korespondence při hodině – do hry, do jejího vzorce interakce tento motiv nevstupuje.

Motiv hry lze souhrnně označit za zadávání a luštění hádanky chování druhého při kompozici objektu v geometrické síti; rozehrané jako zápas.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 39 případech, a to ve všech ročnících krom ročníku 1. ([2, fe-ve, 98](#); [2, ml-kr, 99](#); [2, rů-to, 99](#); [3, šk-bl, 99](#); [3, va-vi, 99](#); [4, ku-po, 96](#); [4, ně-ši, 97](#) (2x); [4, ře, 99](#); [5, bí-do, 95](#); [5, va-ez, 96](#); [5, má-má, 97](#); [5, šm-fu, 99](#); [5, ji, 00](#); [5, ko, 00](#); [6, ha, 95](#); [6, si-ku, 96](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, hi-šm, 99](#); [6, kl, 99](#); [6, po-st, 99](#); [6, kr, 00](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, mi, 95](#); [7, kr, 96](#); [7, ši-žá, 96](#); [7, ch-sa, 97](#); [7, he-hu, 99](#); [7, bí-pe, 00](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, le-na, 96](#); [8, do-ko-pu, 98](#); [8, tá-to, 98](#); [8, bá-rů, 00](#); [9, pr-te, 95](#) (2x); [9, mi-pr, 98](#); [9, va-hu, 99](#))

Z historie hry

B. Sutton-Smith (1972, s. 149) podobnou hru, *Noughts and Crosses* či *Tic-Tac-Toe*, hranou však na řadu tří znaků v mřížce 3 sloupce x 3 řady čtverečků, jen zmiňuje; zřejmě proto, že ji považuje za *nejznámější strategickou hru v Americké kultuře* (c. d. s. 363); řadí ji mezi tzv. *Parlor Games*. Hra je pak údajně odvozena od hry *Three Men's Morris* (c. d. s. 364). M. Zapletal popisuje *Tic-Tac-Toe* pod názvem *Anglický mlýnek* (1991, s. 120).

M. Zapletal (1991, s. 12) řadí *Piškvorky*, resp. *Gomoku*, mezi deskové hry *poziční* (vs. *strategické*, synonymně *bojové*, a dále *závodivé* a *pátrací*). Dle ČFPR jsou *Piškvorky* odvozeny od japonské hry *Gomoku*, a ta zas od světoznámé japonské hry *Go*. Historie *Go* pak údajně sahá až do období 2.000 let před naším letopočtem. Novodobá *Renju*, v překladu *perly v řadě*, je výsledkem úprav pravidel *Gomoku* tak, aby se omezeními začínajícího vytvořily rovnocenné šance na výhru pro oba hráče.[19] Obměny zmíněného *Mlýnku*, anglicky *Three Men's Morris*, s vytvářením řad určeného počtu kamenů jak úvodním rozmístováním, tak následným jejich pohybem, jsou však rovněž doloženy jako neméně starodávné a světoznámé, jako hra *Go*.[20]

9.12 ŽIDI

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Boj o území* (9, va-hu, 99), *Otroci* (9, mi-pr, 98); *Státy* (5, ko, 00) a *Židi* (6, he-ho, 97; 6, kr-ši, 97; 8, ka-ma, 95). Pro hru se údajně používají též názvy *Obklíčovačka*, *Území* či *Hradby*.[21]

Co se týče **hřiště** hry a **čas**u hry je hra podobná s *Piškvorkami*. Rozdíl je v tom, že v této hře nejsou artikulována jednotlivá opakující se kola. Jakési přirozené ohraničení doby trvání nabízí velikost používaného papíru. A také se liší v **pomůckách**, neboť hráči jednoznačně potřebují k vyznačování svých tahů na čtverečkováném papíře tužky, propisky či fixy různých barev.

Průběh hry, jako u *Piškoverek*, začíná tím, že se dva hráči dohodnou na tom, jakou barvu budou používat k zaznamenávání svých znaků, a kdo z nich začne hrát jako první. Případně si o právo prvního tahu *stříhnou*, tj. využijí hru *Kámen, nůžky, papír*. Udajně může hru hrát najednou i více hráčů, pozorovaná však byla hra ve dvojicích. Hráči se střídají ve vyznačování svých puntíků na volné průsečíky čtvercové sítě.

Bezprostředním cílem hráčů je jako první vytvořit ze svých znaků nepřerušovanou linii, která ohraničí uvnitř uzavřenou plochu, a to plochu případně obsahující i znaky protihráče. Svůj zábor hráč vyznačí tím, že puntíky spojí souvislou čarou, která od puntíku k puntíku může být vedena horizontálně, vertikálně či diagonálně. Hraníční čára však může být vedena vždy jen na vzdálenost jednoho čtverečku a teprve až když se hráči podařilo vyznačit nezbytnou konfiguraci puntíků. Tím ovšem hra nekončí. Hráči pokračují v obsazování další volné plochy. Obsáhlejším zábořem mohou dokonce dosáhnout toho, že obklíčí plochu již dříve ohraničenou protihráčem, a tím si ji přisvojí. Nelze však obklíčit plochu protihráče, jejíž hranici tvoří z části okraj papíru. Jednou ohraničená plocha může být jen obsahem obsáhlejší plochy. Nelze ji tedy využít k vedení hranice. Hráč však může využít část z hranice své ohraničené plochy jako součásti hranice svého nového záboru, *přidruženého území*. Konečným **cílem** hry je pak buď ohraničení v součtu co největší celkové plochy, nebo obklíčení co nejvíce protihráčových znaků.

Vzorec interakce se týká dvou hráčů. I když je varianta s více hráči jakoby více se nabízející, než v *Piškvorkách*, výsledná situace je více nepřehledná. Hru hrají kluci i holky, častěji však byli pozorováni kluci a někdy stejné dvojice, které hrály i *Piškvorky*. Také v této hře první tah určuje, kdo z hráčů bude používat **strategii** útočníka a kdo strategii obránce. Avšak opět jen zpočátku. V průběhu hry už toto rozdělení rolí není tak jednoznačné. Obklíčující se může stát obklíčovaným. Strategicky významným taktickým rozhodnutím je především to, zda usilovat spíše o více menších území či o méně větších a zda postupovat spíše koncentrovaně či diverzifikovaně. A dále, zda usilovat o ohraničení plochy sousedící s okrajem papíru, kterou pak již protivník nemůže obklíčit. A pak to, zda při záboru bodů spojitelných diagonálně postupovat rychlejším, avšak méně bezpečným způsobem linie puntíků, nebo pomalejším, avšak bezpečnějším způsobem jejich schodovitého zřetězení. Hlavním rozdílem vůči *Piškvorkám* je, že hráči v geometrické síti komponují objekt povahy uzavřeného zřetězení, křivky - topologicky analogický v *kruhu zřetězených* hráčů. Symbolicky tak hráči v geometrické síti nejen získávají *území*. Ve svých symbolech jsou v geometrické síti implicitně zastoupeni i oni sami, a tak se mohou dostat do situace analogické k zajatcům obklíčeným v bitvě, resp. do jedné ze situací rozehrávaných ve hře *Síkana* - variování názvů mezi obory úvah geografických a sociálních tedy není zcela svévolné. Nakonec jsou však v celkové bilanci obklíčenými znaky soupeři zajatci jeden druhého a rozhoduje kvantitativní poměr. Vzniká tak spíše jakási analogie poměru sil

mezi dvěma jedinci v zajetí v páru.

Motiv hry lze souhrnně označit za zadávání a luštění hádanky chování druhého při kompozici objektu v geometrické síti, a to povahy uzavřeného zřetězení; rozehrané jako zápas.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 6 případech, a to v 5., 6., 8. a 9. ročníku. Jedni šestáci však tvrdili, že hru začali hrát již ve 4. ročníku. ([5, ko, 00](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [8, ka-ma, 95](#); [9, mi-pr, 98](#); [9, va-hu, 99](#))

Z historie hry

Hráči *Piškvorek*, resp. *Gomoku*, jejich příbuznost se hrou *Go* odvozují především přes jejich původní japonský název. Hráči *Židů* sice konstatují, že historii hry neznají, její podobnost s *Go* však považují za evidentní.[22] Hlavní rozdíly pak spočívají v pravidle, které ve hře *Go* umožňuje obranu obklíčených kamenů vybudováním dvou pravých ok. Jde vlastně o pás patnácti průsečíků, které jsou obsazeny třinácti kameny tak, že uprostřed pomyslných čtverců osmi kamenů zbývají neobsazené průsečíky. Dále v pravidle, dle kterého dochází ke skutečnému braní, odstraňování protihráčových kamenů poté, co jsou obklíčeny tzv. těsně, tj. na nejbližších horizontálních a vertikálních průsečících. A konečně v pravidle, dle kterého se protihráči ukořistěné kameny v závěrečné bilanci používají jen k tomu, že se jejich počtem redukuje množství protihráčem ukořistěného území. Neprovádí se tudíž, explicitně a alternativně, tak jako u *Piškvorek*, kvantitativní bilance vzájemné obklíčenosti. (Srovnej Zapletal 1991, s. 90 - 97.) Hru *Go* M. Zapletal řadí mezi deskové hry *strategické, bojové*, tj. nikoli mezi *poziční*, jako *Piškvorky* (c. d. s. 12).

9.13 DÁMA A ŠACHY

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Dáma* ([1, se-to, 96](#); [3, kr-vo, 98](#); [4, hr-ši, 98](#); [6, he-ho, 97](#); [7, da-hl, 98](#)) a *Šachy* ([1, pl-ko, 00](#); [6, he-ho, 97](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, da-hl, 98](#)).

Hřištěm hry je v obou případech *terén* v podobě *geometrické sítě*. Hru děti hrály ve třídě, na chodbě či v družině, ale též doma. **Čas** na hru si děti udělaly v době volna, zvláště o přestávkách či v družině, výjimečně v hodinách výuky. Hráči používali většinou standardní komerčně dostupné soupravy; jen výjimečně hráli damu s modrými a červenými uzávěry od plastových láhví.

Průběh hry se v případě obou her řídil standardními pravidly. Pravidly určeným **cílem** hry v případě *Dámy* je vyřadit ze hry všechny kameny protivníka, v případě *Šachu* zabít krále.

Vzorec interakce se týká dvojice hráčů; většinou chlapců; a případně publika, bez ohledu na pohlaví, které však nesmí hráče rušit ani povzbuzováním, natož kibicováním. Pro povahu interakce je asi významné, že v obou hrách jsou hráči symbolicky přítomni ve hře prostřednictvím svých kamenů; obdobně ke hře *Židi*. A pak, že v *Dámě* lze kámen druhého vyřadit ze hry, *zabít přeskokem*, jen když si kameny *nekryjí záda*; v *Šachu* zas, že ačkoli běžně jsou kameny zabíjeny v běhu s dotykem na tělo druhého, klíčová figura dostává *šach mat* jen jakoby zabíjená dotykem pohledu, z něhož nemá úniku. Podstatné však je, pro obě hry, že základním strategickým prostředkem k dosažení vítězství je předvídání tahů protivníka a nepředvídánost tahů vlastních.

Motiv hry lze souhrnně označit za zadávání a luštění hádanky chování druhého při takovém pohybu v geometrické síti, jehož cílem je zabít druhého; a to tělesně provedeným důkazem toho, že nemá krytá záda, nebo pohledem, ze kterého nemá úniku; tedy hádání v celku hry jednoznačně rozehrané jako zápas.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 9 případech, a to v 1., 3. - 4. a 6. - 7. ročníku. ([1, se-to, 96](#); [1, pl-ko, 00](#); [3, kr-vo, 98](#); [4, hr-ši, 98](#); [6, he-ho, 97](#) (2x); [6, pr-ve, 00](#); [7, da-hl, 98](#) (2x))

9.14 KARTY

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Amerika* ([6, pr-ve, 00](#)); *Domino* ([1, od-so, 97](#)); *Dvojice* ([3, šk-bl, 99](#)); *Hazardní hry - Karty* ([9, va-hu, 99](#)); *Hra s kartami Pokemonů* ([1, pl-ko, 00](#)); *Hromádky* ([9, šu, 00](#)); *Kanasta* ([6, ha, 95](#); [6, he-ho, 97](#)); *Karty* ([3, má-za, 98](#); [6, kl, 99](#); [6, po-st, 99](#); [7,](#)

[da-hl, 98](#); [7, he-hu, 99](#); [7, bí-pe, 00](#)); Karty Pivrnec ([8, tá-to, 98](#)); Karty (poker) ([5, šm-fu, 99](#)); Kent ([6, ha, 95](#); [6, kr-ši, 97](#)); Kvarteta ([2, eh, 96](#)); Kvarteto ([1, od-so, 97](#); [2, rů-to, 99](#); [6, kr, 00](#)); Oko ([9, pr-te, 95](#)); Oko bere 21 ([6, he-ho, 97](#)); Parlament ([8, tá-to, 98](#)); Přebíjená ([6, kr, 00](#)); Přebíjená s kvartetem ([2, rů-to, 99](#)); Prší ([1, se-to, 96](#); [4, ku-po, 96](#); [6, ha, 95](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, pr-ve, 00](#); [8, ka-ma, 95](#); [9, pr-te, 95](#)); Uno ([6, pr-ve, 00](#)); Vole padni ([6, kr-ši, 97](#)); Vole, padni ([2, ml-kr, 99](#)) a Žolíky ([6, ha, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, pr-ve, 00](#); [8, ka-ma, 95](#)).

Hřištěm hry je jednak, podobně jako ve hře *Hádanka*, prostor skrývaných a odhalovaných myšlenek v *hlavách* hráčů, objektivizovaný v médiu objektů komponovaných hráči z karet; jednak jím je balíček karet jako nástroj na rozehrání hry *náhody*. Hru děti hrály nejčastěji ve třídě. **Čas** na hru si děti udělaly většinou o přestávce, někdy při hodině, ale též na škole v přírodě, na výletech. Samotné trvání hry je omezené konkrétními pravidly té které karetní hry; nikdy však jako pevně stanovená doba; vždy spíše náročnější na čas. Jako **pomůcky** používaly děti většinou komerčně dostupné balíčky karet. Peníze jako sázku do hry používaly děti je výjimečně.

Průběh a **cíl** hry se řídil standardními pravidly u standardních karetních her; vždy však šlo o vítězství. V případě hry *Přebíjená*, hrané s nejrůznějšími kartami dle dohodnuté klasifikace jejich *síly*, a bez toho, aby se hráči na vynášené karty mohli předem podívat, usilovali hráči o *zajetí* všech (reálně co nejvíce) karet svých protivníků. Do hry vstupovala jen hra náhody. Obdobou byly hry *Hra s kartami Pokemonů* ([1, pl-ko, 00](#)), při které si karty neodebírali, jen zjišťovali zda a která ze dvou karet při konfrontaci ztratí své životy; a při hře *Hromádky* ([9, šu, 00](#)), při které hráči jen snímali balíček o to, kdo bude mít silnější figuru. Obdobně však tomu bylo i ve hře *Žolíky (Amerika)*, ve které hráči usilovali o co nejrychlejší uplatnění své schopnosti spolupráce na společné sbírce čtveřic karet stejné figury a/nebo postupek stejné barvy. V případě hry *Oko*, při které se hráči snažili co nejvíce přiblížit sbírce karet v hodnotě 21 bodů, a v případě hry *Poker*, při které usilovali o získání co nejhodnotnější sbírky karet, do hry krom hry náhody vstupoval odhad chování druhého - avšak ve velmi omezené míře. V případě *Přebíjené*, při které měli hráči své karty na očích, usilovali rovněž o získání co nejvíce karet svých protivníků, do hry však vstupovala krom hry náhody, vybavující hráče různou silou karet, též schopnost lokalizace pro druhé nežádoucích karet v kruhu hráčů, srovnatelně se hrou *Maryáš*. V případě hry *Prší (Uno)* usilovali hráči o co nejrychlejší uplatnění své schopnosti spolupráce na společně komponovaném zřetězení karet dle barvy či figury. Do hry krom hry náhody, která hráče případně vybavovala i určitou mírou obratnosti pro zápas s druhými prostřednictvím *síly* karet (eso - stojí; sedma - bere dvě karty), vstupovala do hry schopnost lokalizace pro druhé nežádoucích karet v kruhu hráčů - avšak ve velmi omezené míře. Obdobně tomu bylo ve hře *Domino* ([1, od-so, 97](#)), ve které hráči komponovali epanalepticky zřetězenou sbírku kostiček s dvojicí počtů teček; a ve hře *Kanasta*, při které hráči usilovali o sbírky sedmi karet stejné figury. V případě *Kvarteta* usilovali hráči o nasbírání co nejvíce čtyřčlenných sérií. Do hry krom hry náhody vstupovala jejich schopnost lokalizovat žádoucí karty v kruhu hráčů. Obdobně tomu bylo ve hře *Dvojice* ([3, šk-bl, 99](#)), při které hráči prostřednictvím dvojic vykládaných karet sbírali čtveřice karet stejné figury; ve hře *Parlament*, ve které dvě družstva zápasila o to, které první zaplní svými hráči čtyři místa v kruhu všech hráčů (z nich jedno bylo na počátku volné), která byla označená jako *parlament* - přičemž hráči byli vybaveni jednou kartou se jménem některého z jiných hráčů v kruhu, vyvolávat může jen hráč, který sedí z určené strany vedle prázdného místa, na prázdné místo si sedne hráč s lístečkem daného jména a poté, co se usadí na nové místo, si mění lístečky s hráčem, který jej vyvolal. V případě hry *Vole padni*, při které hráči usilovali o to, aby měli v ruce sbírku karet jen jedné barvy, do hry krom hry náhody vstupovala schopnost v kruhu hráčů lokalizovat žádoucí karty i karty pro druhé nežádoucí - avšak ve velmi omezené míře; když pak v závěru hry, poté, co vítěz svou výhru vyhlásil zvoláním *Vole padni* a položil karty na stůl, ještě ostatní závodili o to, kdo položí karty jako poslední a *prohraje*, kombinovali hru se hrou obratnosti v postřehu. Obdobně tomu bylo v případě hry *Kent*, ve které hráči sbírali čtveřice karet stejné figury; hru navíc kombinovali s variantou hry *Oční kontakt*.

Vzorec interakce se týká dvou až šesti hráčů; většinou chlapců, zřídka dívek, výjimečně chlapců i dívek.

Motiv hry lze souhrnně označit za hru s Osudem rozehranou jako závod s druhými (obdobně ke hře *Kolotoč štěstí*); většinou však kombinovanou se zadáváním a luštěním hádanky chování druhých, resp. karet v kruhu hráčů.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 43 případech, a to v 1. - 9. ročníku. ([1, se-to, 96](#); [1, od-so, 97](#) (2x); [1, pl-ko, 00](#); [2, eh, 96](#); [2, ml-kr, 99](#); [2, rů-to, 99](#) (2x); [3, má-za, 98](#); [3, šk-bl, 99](#); [4, ku-po, 96](#); [5, šm-fu, 99](#); [6, ha, 95](#) (4x); [6, pá-sm, 95](#); [6, he-ho, 97](#) (4x); [6, kr-ši, 97](#) (3x); [6, kl, 99](#); [6, po-st, 99](#); [6, kr, 00](#) (2x); [6, pr-ve, 00](#) (4x); [7, da-hl, 98](#); [7, he-hu, 99](#); [7, bí-pe, 00](#); [8, ka-ma, 95](#) (2x); [8, tá-to, 98](#) (2x); [9, pr-te, 95](#) (2x); [9, va-](#)

9.15 TIPOVÁNÍ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Hazardní hry - Sázky* ([9, va-hu, 99](#)); *Sázky* ([9, šu, 00](#)) a *Tipování teplot* ([8, tá-to, 98](#)).

Hřištěm hry je vlastně objekt, jehož se tipování týká. Hru hrály děti nejčastěji ve třídě. **Čas** na hru si udělali o přestávce; její trvání však může být i otázkou delšího času, v závislosti na tom, kdy dojde k události, již se tipování týká. **Pomůckou** mohou být hráčům peníze - jako sázka do hry.

Průběh hry může být zcela triviální, jako když např. chlapci soutěžili v tom, kdo přesněji odhadne teplotu na teploměru za oknem třídy. V komplikovanější podobě se uzavíraly sázky na fotbalová či hokejová utkání. Většinou v reakci na debatu o lize, o možných výsledcích očekávaných utkání a spor v názoru. Pět až šest chlapců pak uzavíralo sázky o peníze, v řádu korun, které svěřili do rukou toho nejdůvěryhodnějšího z nich, a které pak v den po proběhnutém utkání získali ti, kteří tipovali správně. Pokud nebyla ochota ke sporu v otázce vítězství a prohry, pokoušeli prý hráči někdy sázet na skóre, není však jasné, jak potom postupovali v přidělování sázky, když nikdo z nich výsledek zápasu netipoval zcela přesně.

Pravidly určeným **cílem** hry je luštění hádanky současného stavu či budoucího chování objektu.

Vzorec interakce se týká dvojice nebo menší skupinky hráčů; a to chlapců. Povaha interakce, spočívající v luštění hádanky současného stavu či budoucího chování objektu, je rozehraná jen pro roli hadače. *Hádankář* je hry neúčastní se objekt ve hře; byť se třeba jedná o hráče profesionální ligy v hokeji či fotbale. O *zápasu* mezi hádankářem a hadačem tak lze uvažovat jen v přeneseném slova smyslu, který odpovídá tomu, že objekt lidskému poznání také *vzdoruje*. Hru pak hráči rozehrávali jen jako závod.

Motiv hry lze označit za luštění hádanky minulého či budoucího chování objektu; tedy hádání definované jen pro roli hadače; rozehrávané jako závod mezi hadači.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 3 případech, a to v 8. - 9. ročníku. ([8, tá-to, 98](#); [9, va-hu, 99](#); [9, šu, 00](#))

9.16 KOLOTOČ ŠTĚSTÍ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Hazardní hry - Kostky* ([9, va-hu, 99](#)); *Kolotoč štěstí* ([5, pa-ve, 98](#)); *Kostky* ([4, rá-to, 00](#); [6, kr-ši, 97](#)); *Orel - pivo - půlky* ([9, pa, 96](#)); *Panna - Lev* ([9, pa, 96](#)); *Pějme píseň dokola* ([5, no, 95](#)); *Rub a líc* ([3, va-vi, 99](#)); *Ruleta* ([4, hr-ši, 98](#)) a *Šťastná pětka* ([5, pa-ve, 98](#)). A vlastně též pod názvem *Kámen, nůžky, papír*; ta však nikdy nebyla popsána jako samostatná hra, vždy jen jako způsob losování v jiných hrách; když hráči potřebují určit, kdo bude ve chtěné či nechtěné ústřední roli, resp. kdo bude první na tahu.

Hřištěm hry je prostor zaujímaný hráči ve hře, vlastně však nástroj na rozehrání *hry náhody*. Hru děti hrály *kdekoliv*, tedy ve třídě, v klubovně, na plácku za školou. **Čas** na hru si děti udělaly v době volna, o přestávce, někdy i při hodině výuky. Samotné trvání jednoho kola hry je většinou dílem okamžiku; takže hra se většinou opakuje, a pak do omrzení, nebo než hráčům dojdou sázky.

Průběh hry v nejméně komplikované podobě používá hod mincí; nikoli však na dráze jako ve hře *Čára*. V případě hry *Rub a líc* ([3, va-vi, 99](#)) iniciátor hry nejdříve vyhledal dalšího chlapce, který si s ním byl ochoten zahrát. Pak si tipnul, jak mince dopadne a mincí hodil. Pokud mince dopadla jak předvídal, zapsal si bod, pokud ne, zapsal si bod protihráč. Načež tipoval a házel mincí druhý hráč, a tak se hra opakovala po určený počet kol, aby se nakonec zjistil vítěz. Někdy, tedy málokdy, se jednomu z iniciátorů podařilo někoho přesvědčit, že hrát budou o peníze. Potom vsadil do hry svou minci a třeba po třech střídáních ji buď prohrál a musel vsadit novou, nebo vyhrál a byla řada na protihráči, aby do hry minci vsadil on. V případě hry *Panna - Lev* ([9, pa, 96](#)) házeli každý hráč svou mincí a jak dopadne tipoval protihráč. Pokud mince dopadla, jak předvídal, minci házejícího hráče získal; pokud ne, zůstávala hráči, který házel. Načež se hráči vystřídal. V každém kole samozřejmě musely proti sobě stát vždy dvě mince stejné hodnoty; většinou hráli o desetníky a padesátníky, výjimečně i o desetikoruny či dvacetikoruny. V případě hry *Orel - pivo - půlky* ([9,](#)

[pa, 96](#)) museli hráči do hry vsadit každý minimálně dvě mince, dohromady tedy vždy sudý počet, a to stejné hodnoty. Načež se museli domluvit, kdo v daném kole hry bude první na tahu. Když pak hráč tipoval *orel* - bral mince obrácené vzhůru státním znakem, když *pivo* - mince obrácené vzhůru označením její hodnoty, když *půlky* - bral všechny mince, pokud byla polovina jejich počtu obrácená vzhůru jednou stranou a druhá druhou, nebo nebral nic. Načež se házelo se zbývajícimi mincemi a hráči se vystřídalí v roli házejícího a tipujícího; a to tak dlouho, dokud si mince vsazené do daného kola hry nerozebrali.

V poněkud komplikovanější podobě hry, *Kostky* ([4, rá-to, 00](#); [6, kr-ši, 97](#)) a *Hazardní hry - Kostky* ([9, va-hu, 99](#)), používali hráči, většinou jen kluci, házení šestistrannými hracími kostkami. Sázkou do hry byly buď drobné mince, nebo brambůrky, bonbóny, žvýkačky či hračky z čokoládových vajíček. Hry se většinou účastnilo více hráčů, v hodu kostkami se pravidelně střídali a počty bodů si zapisovali. Po určeném počtu kol sčítali počty bodů, někdy i s pomocí kalkulačky, a zjišťovali vítěze, tedy případně i toho, kdo získal sázku ve hře. Někdy zkoušeli hru rozehrát i na to, kdo nahází nejméně bodů.

V ještě komplikovanější podobě hry používali hráči, chlapci i dívky, otáčení *kolem štěstí*. V případě hry *Ruleta* ([4, hr-ši, 98](#)) používali hráči komerčně dostupnou dětskou soupravu s kolem, kuličkou, plátnem pro sázky a papírovými penězi. Na počátku hry si hráči rozdali určitou částku peněz a pak se po jednom střídali v sázení a tipování čísla, na které se kulička zastaví. Pokud hráč tipoval správně, vyhrál násobek své sázky, pokud chybně, o peníze přišel. V případě hry *Kolotoč štěstí* ([5, pa-ve, 98](#)) používali hráči svépomocí vyrobené kolo s vyznačenými výsečemi, v nichž krom částek s různými hodnotami (10.000, 100.000 a pod.) byl také *bankrot*. Kolem otáčeli hráči postupně, přičemž se požadovalo, aby se otočilo alespoň třikrát, než se zastaví a ukáže, jakou výseč si hráč vylosoval. Organizátor hry výsledky zapisoval. Předem bylo určeno, kolik přestávek se bude hrát; takže hráči pak odhadli, kdy je třeba opakování jednotlivých kol ukončit. Hráči měli možnost se svého tahu v jednotlivém kole vzdát, když měli pocit, že mají dostatečný náskok a nechtějí riskovat bankrot. Nakonec se dle součtu bodů vyhlásil vítěz; případně získávající nějakou materiální cenu obstaranou organizátorem hry.

V snad nejkomplikovanější podobě hry, *Šťastná pětka* ([5, pa-ve, 98](#)), používali hráči *losování z osudí*. Organizátor hry nejdříve připravil všechny nezbytné pomůcky a pak hru též řídil. Osmi hráčům rozdál papírky, *kupóny*, na něž nadepsal: *Los šťastná pětka; Vaše jméno...; Datum...; Vaše sázka...* Sázející své losy vyplnili; přičemž sázet mohli na libovolných pět čísel od jedné do dvaceti a jedno číslo *dodatkové*. Kupóny vybral, z hromádky papírků s čísly od jedné do dvaceti vylosoval čísla pro daný tah a v kupónech zakroužkoval správné tipy. Načež se zjišťoval hráč s nejvyšším počtem správných tipů v daném kole; v případě shodného počtu u více hráčů se rozhodovalo o vítězi taháním sirek. Vítěz si pak směl vybrat jeden ze dvaceti čtyř dílků rozstříhaného obrázku a hra se opakovala. Po dvacetitýřech kolech měl hráč, který nashromáždil nejvíce dílků obrázku povinnost složit celý obrázek do jedné minuty; pokud se mu to podařilo, stával se absolutním vítězem a získával věcnou cenu; pokud ne, nastupoval další v pořadí.

Pravidly určeným **cílem** hry ve všech jejích podobách je vyhrát soutěž ve štěstí.

Pozorovaná byla též **varianta** hry - *Kámen, nůžky, papír* - často používaná k rozlosování rolí mezi hráči v řadě jiných her. Hráči, většinou ve dvojici, si při *stříhání* na jedno či více vítězství; a to tak, že proti sobě při odříkávání názvu hry či počítání do tří hráči mávali sevrženou pěstí a při posledním mávnutí zaujali jednu ze tří poloh: *kámen* - pěst sevržená; *nůžky* - ukazováček a prostředníček se rozvírají jako nůžky; *papír* - rozevřená dlaň. Nástrojem na rozehrání hry náhody je v tomto případě zvoleným gestem provedené situování se hráčů na pomyslném kruhu relace *vyhrává nad: Kámen láme nůžky. Nůžky stříhají papír. Papír balí kámen*.

Pozorovaná byla též varianta hry, *Pějme píseň dokola* ([5, no, 95](#)), při které učitelka nechávala opakovaně celou třídu zpívat píseň zmíněného názvu a při tom děti *rozpočítávala*. Ten, u kterého skončila, když děti píseň dozpívali, směl zvolit píseň, kterou si celá třída zazpívá (např. *Abeceda, Tereza, Třešně, Bedna od whisky*). V daném případě sice byli hráči možná více než ve hře náhody zaangažováni do *vypočítávání* na koho padne další volba, když si všimli, že učitelka při dalším rozpočítávání začíná vždy od hráče, u kterého v minulém kole skončila. V řadě her však sami rozpočítadla používali, a to obdobně jako hru *Kámen, nůžky, papír*.

Vzorec interakce se týká třeba jen dvojice hráčů; někdy skupiny, většinou menší; většinou jen chlapců, někdy však též dívek. Povaha interakce spočívá na první pohled v soutěži povahy závodu, ve hře však není žádná obratnost hráčů. Obratnost nezbytná k ovládnutí nástroje k rozehrání hry náhody je zanedbatelná; naopak hráč by neměl být schopen svou obratností minci, kostky či kolo štěstí ovlivnit tak, aby se chovali v jeho prospěch. Na základě znalostí objektu se dá také usuzovat jen to, že sám o sobě se chová náhodně. Tipováním - ať už konkrétních výsledků uvedení objektu do pohybu, nebo samotnou účastí ve hře - hráči jen zadávají objektu otázku: Mám více štěstí než druhý? - na kterou objekt odpovídá nakonec Ano/Ne spíše jako hádankář. Tipování či samotná účast ve hře jsou spíše již odpovědi: Mám více štěstí než druhý! - hráče

v roli hadače na to, když mu v roli hádankáře Osud klade otázku: Myslíš si, že mám pro tebe v této hře více štěstí než pro druhé? - a když mu v podobě objektu zprostředkujícím komunikaci odpověď nejdříve zároveň odhaluje i skrývá. Jako hádankář však Osud zadává hádanku, k jejímuž rozluštění nedává žádnou další náповědu a jejíž tajemství nelze odhalit žádným jiným způsobem než účastí v dané hře - tj. jízdou na tautologickém kolotoči štěstí. Interakce hráčů s nástrojem k rozehrání hry náhody je tak jen hra s Osudem. Tedy krom případu hry *Šťastná pětka* ([5, pa-ve, 98](#)), ve které byla hra náhody kombinovaná s luštěním hádanky typu *pucle* - resp. *jigsaw puzzle*.

Motiv hry lze souhrnně označit za hru s Osudem rozehranou jako závod s druhými.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 10 případech, a to ve 3. - 6. a 9. ročníku. ([3, va-vi, 99](#); [4, hr-ši, 98](#); [4, rá-to, 00](#); [5, no, 95](#); [5, pa-ve, 98](#) (2x); [6, kr-ši, 97](#); [9, pa, 96](#) (2x); [9, va-hu, 99](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 120 - 121) prezentuje hru pod názvem *Pop Em Down, Gents* - když hráči používali kolo štěstí ve hře o zápalky, a *Dice* - když hráči používali hrací kostku ve hře o kuličky; hru řadí mezi tzv. *Games of Chance*. Opieovi (1969, s. v a 17 - 61) se ve své sbírce programově vyhnuli prezentaci hazardních her (*gambling*). V rámci úvodní kapitoly *Starting a Game* však prezentují různé podoby určování rolí ve hře, které využívají hru náhody; mezi nimi pak krom rozpočítávání či tahání losu též hru *Odd Man Out*; hranou pod různými jmény, mj. též *Rock, Paper, Scissors*, a to i jako samostatnou kratochvíli. Tato hra, odpovídající naší *Kámen, nůžky, papír*, je údajně známá nejen britským dětem, ale též třeba v Japonsku, Číně či Indonésii; její obdobu snad znázorňují scény z Egypta 2000 let před naším letopočtem.

9.17 VĚŠTĚNÍ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Cestování po mapě* ([4, rá-to, 00](#)); *Obkreslování ruky* ([6, kr-ši, 97](#)); *Nebe-peklo-ráj* ([2, ml-kr, 99](#)); *Nebe, peklo, ráj* ([5, bí-do, 95](#)); *Předvídání budoucnosti* ([6, he-žo, 97](#)); *Utržený vlas* ([6, kr-ši, 97](#)); *Věštění z karet* ([6, kr-ši, 97](#)); *Vykládání budoucnosti* ([6, pá-sm, 95](#)) a *Žabka* ([6, kr-ši, 97](#)).

Hřištěm hry je, podobně jako ve hře *Kolotoč štěstí*, nástroj na rozehrání *hry náhody*. Hru děti hrály ve třídě, a to o přestávce i při hodině. Samotný **čas** hry není nijak pravidly omezen; většinou však jedna věštba moc času nezabere.

Průběh hry se liší dle nástroje na rozehrání hry náhody, vždy se však nejdříve musí najít někdo, komu se bude věštit. Ve hře *Nebe-peklo-ráj* ([2, ml-kr, 99](#)), *Nebe, peklo, ráj* ([5, bí-do, 95](#)) a *Žabka* ([6, kr-ši, 97](#)) pak hráči k věštění používali zvláštní *skládačku / sklapovačku / žabku* z papíru. Skládačka se skládá z papíru ve tvaru čtverce. Nejdříve se čtverec přeloží po úhlopříčkách, aby se získaly pomocné sklady vyznačující jeho střed. Načež se rohy čtverce složí k jeho středu, čímž vznikne menší čtverec, a celý papír se obrátí svrchní stranou k desce stolu; znovu se rohy složí ke středu čtverce a papír se obrátí svrchní stranou k desce stolu. Postup lze zopakovat po třetí a získat tak základ pro skládačku *Parníku* se dvěma obdélníkovými komínky; tento základ lze použít i pro pevnější verzi skládačky *Nebe-peklo-ráj*. Měkčí verzi lze získat ze základu jen dvakrát skládaného a otáčeného čtverce; ze kterého lze tahem za dva protilehlé čtvercové cípy vytvořit *příd' a zád' Lodičky* s kosočtvercovou kabinou či plachtou uprostřed. Jen postup je při dokončování skládačky *Nebe-peklo-ráj* poněkud náročnější na obratnost než v případě *Parníku* či *Lodičky*, neb se současně pracuje se všemi protilehlými cípy, jakoby se chtěla vytvořit lodička, která má jeden pár *příd'-zád'* současně a kolmo s druhým párem *příd'-zád'* a které kýl musí vystoupit mezi nimi vzhůru v podobě pyramidy. Čtvercové cípy *přídí-zádí* pak nabízejí jakési kapsičky, do nichž lze vložit vždy palce a ukazováčky a s jejich pomocí otvírat a zavírat vzniklý zobáček dle předozadní či pravo-levé osy. Uvnitř zobáčku se otvírají trojúhelníkové plochy, jednak viditelnější, jednak skrytější. Na viditelnější plochy si dívky napsaly číslice od 1 do 4, na skrytější jména chlapců, případně konkrétnější možnosti - např. *budeš se líbat s Honzou Kroutilem; Pepík lesák tě chce*. Případně ještě pokreslily vnější čtvercové strany zobáčku obrázky. Samotná věštba probíhala tak, že jedna hráčka měla na starost pohyb se zobáčkem a hráčka, které věštila, volila zaklínání. Např. tak, že třikrát za sebou zvolila číslo, které vždy určovalo počet rozevření zobáčku ve střídajících se osách; přičemž v posledním případě zvolené číslo určovalo i jedno z čísel jedné ze čtveřice čísel na viditelnějších plochách a jeho prostřednictvím konkrétní věštbu. Nebo nejdříve zvolila ta, které se věštilo, obrázek, který věstkyně

použila slabikováním jeho názvu k určení počtu rozevření zobáčku; pak si hráčka vybrala ze slov *nebe-pekle-ráj*, což věštce vyžila stejně; nakonec si hráčka zvolila jedno z čísel, s jehož pomocí věštce naposled rozhýbala zobáček a zjistila věšbu. Někdy se prý používá nejdříve básnička: *Nebe, peklo, ráj, kam tě holka daj? Do nebička, do peklíčka, kam tě pochovaj?* - a poté už jen číslo k poslednímu rozhýbání zobáčku a zjištění věšby. V každém případě se pak mezi hráčkami a případným publikem věšba probírala; a někdy si dokonce hráčka nechala věšbu opakovat - zvláště, když s ní nebyla spokojená.

V případě *Věštění z karet* (6, [kr-ši, 97](#)) používaly dívky karty a návod z časopisu *Girl*. V případě *Vykládání budoucnosti* (6, [pá-sm, 95](#)) věštili ve třídě jen jedna dívka a jeden chlapec a to zájemcům stejného pohlaví, avšak před publikem smíšeným. Používali *velmi staré a krásné* karty, na dvě řady a jen na základní symboly; a to na otázky týkající se partnerských vztahů. Karty např. předpovídaly, že *Helena bude mít známost s vysokým chlapcem, se který se sblíží na společné cestě*; načež publikum věšbu konkretizovalo tím, že chlapcem bude zřejmě Marek a společná cesta očekávaný pobyt na škole v přírodě; očekávalo se pak, že Marek dohady radikálně odmítne nebo potvrdí alespoň váháním či rozpaky.

V případě *Obkreslování ruky* (6, [kr-ši, 97](#)) používala věštce papír, na který nejdříve obkreslila ruku hráčky, které věštila. Jednotlivé prsty rozdělila na tři políčka. Do políček palce pak vepsala potenciální ženichy. Do políček ukazováčku města, v nichž by hráčka chtěla bydlet. Do prostředníčku místa pro svatební cestu. Do prsteníčku žádané automobily. Do malíčku počty dětí. Případně mohla být některá kategorie zaměněna, např. výší platu, typem bydlení apod. Do dlaně se ještě zapsal aktuální věk nebo předpokládané stáří při svatbě; u čísla pak vyznačila možnosti *Ano / Ne / Omyl*. Načež věštce s použitím daného čísla rozpočítávala jednotlivé volby a ty Osudem určené vyškrtávala, dokud v každém prstu nezůstala jen jedna nepřeskrtnutá volba. Nakonec ještě rozpočítáváním zjistila, zda je celá věšba skutečně pravdivá dle toho, jak Osud odpověděl na otázku uprostřed dlaně - *Ano/ Ne / Omyl*.

V případě hry *Utržený vlas* (6, [kr-ši, 97](#)) věštce věštila hráčce s pomocí jejího vlasu. Hráčka se věštce ptala na různé otázky, na které její vlas v rukou věštce pohybem odpovídal *Ano!* a klidem *Ne!*

V případě hry *Předvídaní budoucnosti* (6, [he-ho, 97](#)) se malá skupinka dívek a chlapců nejdříve sesedla do kruhu na podlaze nebo kolem stolu, většinou byla vzápětí obklopená publikem, a pak roztáčela nějaký předmět - tužku, láhev. Přičemž předmět se musel otočit nejméně třikrát; v roli manipulátora s osudím a ve vymýšlení věšeb se hráči střídali dle dohody. Na koho předmět ukázal, tomu platila předem vyslovená věšba: např. *Na koho to ukáže, ten dostane bajli. ...ten bude dneska zkoušenej. ...ten sní shnilý rajče*. Ve hře však šlo o to, že hráči v kruhu byli vyloučeni z kruhu těch, pro něž daná volba mohla platit - *To neplatí!* tedy znělo, když předmět ukazoval jen na někoho z kruhu a poblíž nebyl nikdo z druhých, komu by šlo věšbu přisoudit. Osudem byli označováni spolužáci z publika, resp. nejbližšího okolí, jimž *Věštcí* jejich budoucnost oznamovali, kteří se stávali terčem popichujících komentářů (Např. *Jirka bude dneska zkoušenej. Ostatní se neučte. Stejnak bude zkoušenej jen jeden, a to bude Jirka.*) a jejichž reakce pak byla předmětem zábavy *Věstců* i ostatního publika. Reakce obětí vtažených do hry byla různá: od odmítání demonstrovaného odchodem ze třídy, přes stoické přijetí pozornosti druhých, po zapojení se do kruhu *Věstců*.

V případě hry *Cestování po mapě* (4, [rá-to, 00](#)) rozehrávaly o přestávkách hru dvě dívky a jeden chlapec pomocí mapy pověšené vedle tabule; jeden z hráčů si vždy položil nějakou otázku - *Kam pojedu na dovolenou? Kde budu bydlet?* - a pak zavřel oči a jeden prst položil někam na mapu; druhý hráč se otočil tak, aby na mapu neviděl, a prstem prvního hráče jezdil po mapě; načež jej zastavil první či třetí hráč, a pak si všichni četli věšbu; následoval buď smích (měl-li hráč bydlet třeba uprostřed Atlantiku), nebo projevy pýchy a závisti (měl-li strávit dovolenou třeba na Floridě).

Pravidly určeným cílem hry ve všech podobách je odhalit budoucnost hráče.

Vzorec interakce se týká většinou dvojice hráčů; většinou dívek. A pak často též publika bez ohledu na pohlaví. Povaha interakce sice vyžaduje určitou obratnost ze strany *Věštce*, při ovládnutí nástroje k rozehrání hry náhody by však měla být zanedbatelná. Hra s Osudem, kterou rozehrává hráč, který si nechá věštit, je srovnatelná s tou, kterou rozehrává hráč ve hře *Kolotoč štěstí*; jen s tím, že *štěstí* zde vystupuje v konkretizované podobě, především partnerů druhého pohlaví, a že ve hře není ničím, o co se soutěží s druhým; naopak, s druhým se spolupracuje při zaklínání Osudu. V roli hádankáře zde Osud klade otázku: *Chceš vědět jaké „štěstí“ mám pro tebe v této hře připravené?* Nejde pak o to, že své odpovědi Osudu hadač nakonec třeba lituje, obdobně jako ve hře *Kolotoč štěstí*, jako o to, že v řešení hádanky Osudu není co luštit, že odpověď hadače je jen věcí volby a nikoli vědění, ke kterému by hádankář hadače přiváděl. Stručně, o hádanku ve hře s Osudem, resp. náhody, nejde; leda v přenesené či širším slova smyslu.

Většinou hráči, kteří si nechávají věštit, s *Věstkyní* spolupracují; pozorovaný však byl i případ, kdy *Věštcí* hru rozehráli jako *lekání*, resp. *šikanování* Osudem vybraných obětí (*Předvídaní budoucnosti* - 6, [he-ho, 97](#)).

Motiv hry lze souhrnně označit za hru s Osudem; rozehranou většinou jako spolupráce s druhými, zřídka

jako jejich šikanování.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 9 případech, a to ve 2. a 4. - 6. ročníku. ([2, ml-kr, 99](#); [4, rá-to, 00](#); [5, bí-do, 95](#); [6, pá-sm, 95](#); [6, he-ho, 97](#); [6, kr-ši, 97](#) (4x))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 65) hru zmiňuje pod názvem *Fortune-Telling*; řadí ji mezi tzv. *Informal Games*.

10. FIKTIVNÍ IDENTITY A PŘÍBĚHY

10.1 NA ŠKOLU

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Den šprtů* ([8, tá-to, 98](#)); *Hra na školu* ([1, ko-no, 95](#); [3, ho-kř, 97](#)); *Hra na učitele Kurandu* ([6, po-st, 99](#)); *Imitace* ([7, he-hu, 99](#)); *Karate* ([1, ko-no, 95](#)); *Kickbox* ([2, eh, 96](#)); *Na paní učitelku* ([1, kn-ně, 99](#)); *Na školu* ([1, pl-ko, 00](#); [2, no-pi, 00](#)); *Na učitelky* ([8, tá-to, 98](#)); *Napodobování učitelů* ([7, po, 98](#)); *Předvádění paní učitelky* ([6, kl, 99](#)); *Služba* ([9, mi-pr, 98](#)) a *Upalování němčinářky* ([6, po-st, 99](#)).

Hřištěm hry je vlastně svět fiktivní školy; většinou téměř splývající se školou reálnou. Hru děti taky hrály většinou ve třídě; výjimečně v celé budově či venku. **Čas** na hru si našly většinou o přestávce či v družině; výjimečně v průběhu celého dne ve škole nebo po vyučování; někdy však třeba i na škole v přírodě nebo na školních výletech; samotné trvání hry závisí na propracovanosti přehrávaného příběhu.

Průběh hry v podobě hrané nejmladšími žáky vypadá, jakoby žáci ve škole Školy neměli dost, jakoby si ji chtěli užít i v čase přestávek ve vyučování či v družině. Hra pak spočívá v tom, že se některá z dívek prohlásí za *Paní učitelku*. Získá-li pro svůj návrh další dívky a případně i nějakého chlapce do role *žáků*, třeba pak jen zkouší hráče druhého ročníku z právě probíraných příkladů na sčítání a odčítání; žáci se snaží odpovědět správně a váhajícím či chybným se třeba i vysmějí, že nezvládli tak *lehký příklad*. Nebo taková Paní učitelka zadává žákům v prvním ročníku různé úkoly v pracovních sešitech, které někdy skutečně plní, někdy jejich plnění jen předstírají; s ukazovátkem u tabule nechá své žáky číst slova po slabikách, pak celá a nakonec takto přečíst celé věty; své žáky nejen úkoluje a vyvolává, ale též napomíná a chválí. Pozorovaný byl i případ hry, *Na paní učitelku* ([1, kn-ně, 99](#)), při kterém se Paní učitelka věnovala o přestávkách konkrétnímu spolužákovi, kterému reálně často něco chybělo a měl problémy se svou nepořádností. Svému Žákovi Paní učitelka kontrolovala přípravu pomůcek na hodinu či domácí úkoly - *Kde máš slabikář? Máš domácí úkol?* Při zjištění nepořádku se na něj zlobila, hrozila poznámkou, domlouvala mu, aby si dal více záležet - jako jejich paní učitelka. A někdy se Paní učitelka do své role vžila tak, že si stěžovala na nedostatky v přípravě svého Žáka jejich skutečné paní učitelce.

V podobě hrané staršími žáky je škola ve hře naopak zpochybňována či otevřeně napadána. V případě hry *Den šprtů* ([8, tá-to, 98](#)) se skupina pěti osmaček domluvila, že se 30. září budou celý den *chovat jako špti*. Do školy se vypravily v bílých halenkách a černých sukních; s aktovkami; přinesly si čaj, buchty a ubrousky k svačině, kvůli které si o přestávce srazily lavice, aby vytvořily společnou tabuli; spolužákům ve třídě i po škole rozdávaly letáčky oznamující, že je *Den šprtů*; celý den se hlásily a nechávaly se zkoušet; fotografovaly se společně a s učitelkou. Spolužáci ze třídy se pak hry účastnili jen jako publikum - spíše chápající; spolužáci z jiných tříd hru nechápali a např. letáčky rozdáváné dívkami trhali. Ani ve vlastní třídě nechápali vždy všichni, že je to dobrá zábava, když hráči parodovali učitele, případně zkoušené spolužáky (*Hra na učitele Kurandu* - [6, po-st, 99](#); *Imitace* - [7, he-hu, 99](#); *Na učitelky* - [8, tá-to, 98](#); *Napodobování učitelů* - [7, po, 98](#); *Předvádění paní učitelky* - [6, kl, 99](#)). Někdy si hráči hru troufli rozehrát i při hodinách výuky - a pak vlastně jako variantu hry *Provokace autority*. Většinou se však parodování učitelů věnovali o přestávce: nadsázka se týkala třeba jen typických výrazů ve tváři, výslovnosti, často používaných slov či vět, nebo i celých typických epizod z výuky - a pak třeba s charakteristickým *zbrklým* otevíráním třídní knihy nebo *nechutným* odkašláváním si zahleněných průdušek. Někdy spolu hráči soutěžili o to, komu se učitele podaří lépe parodovat. Pozorovaný byl i případ, kdy žáci satiru vůči vyučujícím rozehráli v literární tvorbě textů písní, ke kterým převzali melodie z různých reklam (*Napodobování učitelů* - [7, po, 98](#)). Příležitost k

zapojení do hry pro více dětí se nabízela v případě hry *Služba* (9, [mi-pr, 98](#)). Po zvonění na hodinu a před příchodem vyučujícího do třídy stála u tabule *Služba* a každého, kdo nebyl na svém místě a dělal nepořádek, zapisovala na tabuli; za každé další napomenutí pak *žákům* ke jménu zapisovala čárku. Žáci vymýšleli různé záminky k odlákání *Služby* od tabule, aby mohli svá jména smazat. Přitom *Služba* s příchodem skutečného učitele sama všechna jména smazala; pokud by to neudělala, byla by považovaná za *zrádce*. V případě *Hry na školu* (3, [ho-kř, 97](#)) si skupinka až deseti dívek o přestávce zvolila Učitelku; případně dvě, nebo Učitelku a Ředitelku. Ostatní se sesedly do kruhu u tabule; některé na židlích, některé na zemi. Načež jako *zazvonilo na hodinu*, přišla Učitelka, zvolila předmět a začala žáky úkolovat. Kdo odpověděl chybně, dostal jedničku; kdo správně, dostal pětku. („*My jí neřekneme, že to bylo špatně. Chceme mít jedničky. Paní učitelka nepozná, kdy zlobíme a kdy jsme hodní. Chová se, jako kdyby utekla z blázince, z Bohnic.*“) Žákyně se předháněly ve vymýšlení co nejnesmyslnějších odpovědí (*Kolik je jedna plus jedna? Jedna plus jedna je dvěstětřicetjeden milion pětsetosmdesátosm tisíc pětsetpadesát!*), ale též ve získávání pětěk, nebo ve zlobení (vyvolaná u tabule nakreslí Učitelku jako oběšence; udělá jí za zády nad hlavou *parohy*). Učitelka za slovní napadání své osoby (*Účo! Krávo! Jdi do prdele!*) a pak i za tělesné (Žákyně u tabule Učitelku *škrtí*) dávala pochvaly. V roli Učitelky se hráčky střídaly; někdy si prý ke hře i připravily vlastnoručně vyrobené *žakovské knížky*, aby jim Učitelka měla kam zapisovat udělené známky a pochvaly. Někdy kolo hry vyvrcholilo orgiastickým napadením Učitelky ze strany všech žáků najednou. Hra údajně vznikla v reakci na to, že na začátku třetího ročníku psali diktát z češtiny, *ze kterého byly samé čtyřky a pětky, každý měl sešit víc červený než modrý; o spoustě chyb si byli jistí, že jsou správné, a když chodili za paní učitelkou ke stolu a ptali se jí, proč jim to škrtla, když to mají dobře, rozčílila se a začala na ně křičet „Já vám to vysvětlovat nebudu, máte tam chybu a jděte si všichni sednout!“* Hra je údajně lepší, než když je paní učitelka *něčím naštvě a potom jí celá třída ignoruje* - „*To ale není ono, protože většinou se s ní další hodinu nebo druhý den usmíříme.*“ V případě hry *Upalování němčinářky* (6, [po-st, 99](#)) se třída posledního dubna sešla po škole venku a svou Němčinářku v podobě oblečeného polena upálila; součástí obřadu byl i společný popěvek „*Hurá, že končí; hurá, že shořela!*“ V době pozorování se děti těšily na další příležitost - za rok.

Pravidly určeným **cílem** hry tedy je činoherní, dramatické zobrazení pedagogického vztahu. Pozorovaná byla **varianta** hry, *Karate* (1, [ko-no, 95](#)), při které jeden ze skupinky pěti chlapců, který navštěvoval kroužek karate, vystupoval v roli *Trenéra* pro dvojici hráčů, kteří předváděli zápas na tréninku karate - Trenér je úkoloval a opravoval chyby. V případě hry *Kickbox* (2, [eh, 96](#)) se ve skupince kolem pěti chlapců - neboť „*To není nic pro holky.*“ - jeden ujal role *Učitele bojového umění* tím, že si kolem čela uvázal pásku. Na koberci pak jednotlivým Žákům nejdříve ukazoval jednotlivé údery a kopy, které po něm museli opakovat. V další fázi si bojové prvky museli Žáci zkoušet ve dvojicích. Nakonec se rozpoutal zápas všech proti všem, i při něm však Žáci respektovali převahu svého Učitele a nechávali jej vyhrát. Cíl hry zůstává stejný, i když fiktivním světem byla v obou případech Škola bojového umění a hra je tak částečně variantou hry *Boj*.

Vzorec interakce se může týkat dvojice hráčů, menší skupinky i celé třídy - a to nejen v roli publika. V podobě pro nejmladší žáky je hra spíše dívčí; parodie rozehrávají spíše žáci starší a kluci. Povaha interakce spočívá v rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících pedagogický vztah; a to jako činohry, dramatizace, při níž spolu herci spolupracují. Případná revnivost v pedagogickém vztahu je obsahem zobrazovaných vztahů, příběhů. Může být hráči potvrzovaná, schvalovaná - a hra může až splývat s některými podobami hry *Kuba řekl*, ve které se nepředstírá ani plnění zadávaných úkolů, ani identita hráčů. Nebo může být vyjádřena žánrem dramatizace a napadána - parodií. Předmětem zesměšňující nadsázky je pak možná nejen autorita učitele, ale i její napadání ze strany žáků. Např. šikanování Učitelky ve *Hře na školu* nebo *upalování němčinářky* může být jak explicitní abreakcí potlačovaných pocitů z vyučování, tak více méně implicitní parodií hry *Provokace autority*, resp. zcela vážně míněného zápasu žáků s učitelkou. Soutěž však nakonec může být rozehraná v celku hry i mezi hráči, pokud např. závodí v obratnosti hereckého ztvárnění parodovaného učitele.

Motiv hry lze souhrnně charakterizovat jako rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících pedagogický vztah; a to potvrzovaný či napadáný v jeho konfliktности; a to formou spolupráce hráčů při jeho dramatizaci. Případně může jít navíc o závod v herecké obratnosti.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 15 případech, a to v 1. - 3. a 6. - 9. ročníku. (1, [ko-no, 95](#) (2x); 1, [kn-ně, 99](#); 1, [pl-ko, 00](#); 2, [eh, 96](#); 2, [no-pi, 00](#); 3, [ho-kř, 97](#); 6, [kl, 99](#); 6, [po-st, 99](#) (2x); 7, [po, 98](#); 7, [he-hu, 99](#); 8, [tá-to, 98](#) (2x); 9, [mi-pr, 98](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 333 - 334) prezentují hru pod názvem *Playing Schools*; řadí ji mezi tzv. *Pretending Games*. Za souhrnnou charakteristiku i ritualizovaných podob hry považují nejen to, že si děti hrají na školu v době volna, a to i ve škole, nýbrž i to, že jim hra dává příležitost chovat se *nezbedně*, neboť vědí, že tresty jsou jen předstírané (c. d. s. xxv). Sutton-Smith (1972, s. 55) zmiňuje hru pod názvem *Schools*; řadí ji mezi *dívčí*, tzv. *imitative games*, potažmo *Informal Games*; a jako příklady uvádí *satirické* zobrazování učitele tělesně trestajícího své žáky.

10.2 NA RODINU

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Divadlo* ([1, ko-no, 95](#)); *Hra na rodinu* ([1, ko-no, 95](#)); *Hra „Na těhotnou“* ([2, ká-sk, 00](#)); *Máma a zlobivé děti* ([2, vi-ze, 97](#)); *Maminka a čtyři miminka* ([1, pl-ko, 00](#)); *Maminka a čtyři sestřičky* ([1, pl-ko, 00](#)); *Na chudý* ([2, fe-ve, 98](#)); *Na rodinu* ([2, no-pi, 00](#)); *Na rodinu - Na mámu, na tátu a na dítě* ([1, ho-st, 98](#)); *Petrželkovic rodina* ([8, tá-to, 98](#)) a *Plyšová rodinka* ([3, šk-bl, 99](#)).

Hřištěm hry je svět fiktivní rodiny; někdy fiktivně reálné, někdy fiktivně fiktivní - např. *Táta zajíc*, *Máma zaječice*, *Starší syn pes*, *Mladší dcera kočka*. Hru děti hrály nejčastěji ve třídě, v družině, ale i venku. **Čas** na hru si udělaly o přestávce nebo v družině - spíše, když měly více času.

Průběh hry může spočívat v tom, že se samotná *Matka* stará o své *děti*. V případě hry *Maminka a čtyři miminka* ([1, pl-ko, 00](#)) čtyři dívky nejdříve v leže na koberci pohyby napodobovaly novorozeňata; pak se začaly škádlit a po čtyřech Mamince utíkat; Maminka je rozháněla od sebe nebo chytala, kárala a trestala za jejich neposlušnost. V případě hry *Maminka a čtyři sestřičky* ([1, pl-ko, 00](#)) se děti jednotlivě či najednou dožadovaly, aby je Maminka pustila na záchod - *Mami, mně/nám se chce na záchod!* Maminka se nejdříve nechala chvíli přemlouvat, a pak svolila. Sestřičky pak odešly na záchod a čekaly, až je Maminka začne hledat; přičemž někdy záchod skutečně použily, někdy si třeba volný čas krátily vyhazováním toaletního papíru z okna. Když je Maminka našla, rozzlobila se, že jí děti lhaly (*Takhle se čurá?!*), a naplácala jim zadek; přičemž si přistižené děti nejdříve užily ječení a tisknutí se k sobě v očekávání trestu, a pak pokání ve slibech, že už to *nikdy*, *opravdu nikdy neudělají*. Načež hráčky hru opakovaly se stejným příběhem, nebo vzala Maminka své děti na procházku po chodbě a děti jí *utekly*, takže je Maminka musela pochytnat a stejným způsobem potrestat. V případě hry *Máma a zlobivé děti* ([2, vi-ze, 97](#)) dívky přehrávaly různé epizody z denního režimu - Maminka děti nutila do hygieny, připravovala jim snídani, vypravovala je do školy. Děti se snažily co nejvíce zlobit a Maminka je musela *vychovávat*.

Nebo mohou být ve též *tátové* (a případně i *Teta*, *Strýc*, *Dědeček*, *Babička*); a hry se tak někdy účastní i chlapci (někdy však samotné dívky zvládnou i mužské role). Ve hře se pak přehrává běžný chod rodiny: např. rodina se sejde na nedělní oběd; Dcera musí po jídle umýt nádobí; Syn musí nakrmit slepice a králíky; Matka s Babičkou žehlí; Otec si jde lehnout, protože je unavený. A přitom třeba dojde i na konfliktní situace: např. Syn pobryndá sváteční ubrus a za trest musí zamést dvůr.

Pravidly určeným **cílem** hry tedy je čínoherní, dramatické zobrazení rodinných vztahů.

Pozorovaná byla i **varianta** hry, ve které rodina sestávala též či zcela z fiktivních postav. V případě hry *Na chudý* ([2, fe-ve, 98](#)) dívky krom Maminky a Tatínka hrály též *Kačenku* a *Krtka* (se snahou napodobovat tato zvířátka chováním a řečí). Rodina byla jednak *chudá*, a tak se její členové museli střídat ve výpravách do světa pro *peníze a jídlo* (kamínky, tráva, hlína); nejčastěji chodil Tatínek. Rodiče organizovali chod domácnosti a vychovávali Kačenku a Krtka, kteří také zlobili. V případě hry *Plyšová rodinka* ([3, šk-bl, 99](#)) rozehrávaly tři dívky a jeden chlapec scénky z rodinného života s pomocí svých plyšových zvířátek - *Táta zajíc*, *Máma zaječice*, *Starší syn pes*, *Mladší dcera kočka*: *Často si hráli na to, jak rodina večerí, obědvá, je na výletě, ráno se chystá do školy a do práce. Táta-zajíc představoval vůdčí osobnost, hlavního živitele rodiny, postavu, která má vše na starosti, vždy vše vyřeší a všemu rozumí. Máma-zaječice vařila, pomáhala dětem, když něco potřebovaly, vyžadovala, aby byl pořádek, občas přinesla domů něco dobrého, s dětmi si hrála a psala úkoly. Děti byly spíše zlobivé, nosily domů ze školy většinou samé špatné známky, nechtěly se učit, pořád chtěly chodit ven a hrát si. Krom vychovávání dětí bylo oblíbeným tématem též to, jak si rodiče pořízují své děti: ještě jako samotní rodiče se nejdříve pusinkovali a objímali, a pak se zjevil nejdříve Starší syn, a po čase Mladší dcera (slovy hráčů: „Jakože ho hrozně chtějí, mají se jednoduše rádi, a pak se jim hned dítě narodí.“). V případě hry *Na rodinu* ([2, no-pi, 00](#)) rozehrávali o přestávce ve třídě hru dvě dívky se svými panenkami a dva chlapci se svými plyšovými zajíčky. Každé z dětí bylo rodičem pečujícím o své dítě (*Aničku*, *Růženku*, *Ušáčka* a *Čumáčka*). Vzájemně si však pomáhali - např. mladší Čumáček ze druhé třídy*

zdědil oblečení po starší Růžence, která už chodila do třídy sedmé a učila se karate. V případě Hry „Na těhotnou“ ([2, ká-sk, 00](#)) si dívka vložila pod tričko klubko vlny jako *těhotenské břicho*; láskyplně hladila budoucí miminko, vyprávěla mu, co se zrovna děje ve třídě; některé dívky za ní přicházely a sahaly si na rostoucí břicho, vedly rozhovory o nákupu výbavičky, kojenecké výživy, kosmetiky. Cíl hry tedy ve všech případech zůstává stejný, i když děti rodinné vztahy rozehrávaly s pomocí fiktivních postav a případně též s pomocí loutek.

Pozorovaná byla též varianta hry, *Petrželkovic rodina* ([8, tá-to, 98](#)), při které několik dívek přehrávalo smyšlené příběhy z rodinného života jednoho ze svých spolužáků - v rolích Petrželkovic matky, otce, psa atd. I když se žánr dramatizace blížil spíše parodii a její celek variantě hry *Na blbečka*, cíl samotné dramatizace fiktivních identit a příběhů zůstává stejný.

V případě hry *Divadlo* ([1, ko-no, 95](#)) využívaly děti k rozehrávání příběhů z rodinného života, ale též o zvířátkách, papírových figurek a kulis v družině. Jako fiktivní tak do hry vlastně možná vstupovalo i zobrazování loutkoherectví.

Vzorec interakce se týká menší skupinky hráčů; většinou dívek. Povaha interakce, na rozdíl od hry *Na školu*, spočívá v rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících rodinné vztahy; pokud problematizované, pak konfliktem *zlobivého* dítěte a *trestajícího* rodiče - *výchovou*; tedy nakonec obdobně jako ve hře *Na školu*. Obdobně ke zmíněné hře je využíváno dramatizace, při níž spolu herci spolupracují. Případ, při kterém se žánr dramatizace blížil parodii, se na rozdíl od pozorovaných podob hry *Na školu* věnoval spíše napadání konkrétní rodiny konkrétního spolužáka a ne Rodiny jako takové. To však neznamená, že by je hráči nerozehrávali, a to dokonce ve věku, ve kterém ve hře *Na školu* řevnivost v pedagogickém vztahu děti jen potvrzovaly - např. zcela zřejmě a explicitně rodinnou výchovu parodovaly prvňáčky ve hře *Maminka a čtyři sestřičky*. Definiční je konkretizace hry s explicitním sexuálním obsahem; k dramatizaci sexuálního chování v užším slova smyslu však dochází výjimečně - i v případě *Plyšové rodinky* ([3, šk-bl, 99](#)) hráči údajně zobrazovali jen pusinkování a objímání, nikoli *kopulační pohyby*.

Motiv hry lze souhrnně charakterizovat jako rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících rodinné vztahy; a to potvrzované či napadané v konfliktnosti výchovy; a to formou spolupráce hráčů při jejich dramatizaci. O konkretizaci s explicitním sexuálním obsahem jde z definice zobrazovaných vztahů.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 11 případech, a to v 1. - 3. a 8. ročníku. ([1, ko-no, 95](#) (2x); [1, ho-st, 98](#); [1, pl-ko, 00](#) (2x); [2, vi-ze, 97](#); [2, fe-ve, 98](#); [2, ká-sk, 00](#); [2, no-pi, 00](#); [3, šk-bl, 99](#); [8, tá-to, 98](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 331 - 333) prezentují hru pod názvem *Mothers and Fathers*; řadí ji mezi tzv. *Pretending Games*. Souhrnnou charakteristikou je dle daných autorů *předstírání starších členů rodiny v každodenních situacích* (c. d. s. xxv). Konkrétní příklady se však netýkají jen předstírání práva na výsady dospělých - koníčky, zaměstnání, domácnost. Děti si údajně užívají též vychovávání svých panenek nebo parodování postavy Otce. Sutton-Smith (1972, s. 55) zřejmě zmiňuje hru pod názvy *Houses, Dolls, Dressing Up*; řadí ji mezi *dívčí*, tzv. *imitative games*, potažmo *Informal Games*.

10.3 NA OVEČKY

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Dinosauři* ([1, ko-no, 95](#)); *Hra na ovčí farmu* ([1, ko-no, 95](#)); *Hra s medvídky* ([1, se-to, 96](#)); *Kotátko* ([1, ko-no, 95](#)); *Na pejsky* ([1, pl-ko, 00](#)) a *Na ovečky* ([2, da-kl, 98](#)).

Hřištěm hry je fiktivní svět *zvířátek*; a to spíše fiktivně fiktivní, pohádkový. Hru děti hrály ve třídě. **Čas** na hru si udělaly o přestávce; a to když měly více času.

Průběh hry může mít nejrůznější konkrétní podoby podle *zvířátek* a více či méně explicitního obsazení rolí ve hře. K angažování klasických zvířátek, osob a k plnému obsazení rolí přistoupili hráči v případě *Hry na ovčí farmu* ([1, ko-no, 95](#)). Pět děvčat a čtyři chlapci hráli *ovce* - lezli po kolenou a pásli se, nebo polehávali; *ovce* pozoroval, hlídal a ochraňoval chlapec v roli *Ovčáka*; když se zjevil chlapec v roli *Vlka* a chtěl *ovce* napadnout, *Ovčák* jej musel zahnat a stádo zachránit. V případě *Hry s medvídky* ([1, se-to, 96](#)) si děti s plyšovými medvídky a pejsky hrály na koberci ve třídě na *Majitele* a jejich *zvířátka*. Nejdříve určily jedno zlé; to se pak snažilo *sežrat* ostatní zvířátka; *Majitelé* se snažili svá zvířátka uchránit, nesměli však opustit koberec. V případě hry *Kotátko* ([1, ko-no, 95](#)) šest dívek ve třídě přehrávalo následující scénář: *Děti jdou ze školy a u plotu (u lavice) se krčí malé kotátko, které pofňukává, protože za plotem (za lavicí) je pes, který*

na koťátko vrčí. Koťátko je ještě malé, asi se ztratilo a neví si rady, proto se děti rozhodnou, že se o ně budou starat. Koťátko nejdříve učešou, potom mu dají najíst, potom ho mazlí, hladí. Hledají po taškách zbytky svačin, a pokud nic nenajdou, (simulují jakože) koťátku dávají z dlaně pít mléko. Starají se velmi intenzívně, ale koťátko jim řekne, že už chce domů k mamince kočce, protože se mu stýská. A tak děti jdou s koťátkem a najdou kočku mámu, která pláče (v rohu třídy), protože nemůže najít své malé koťátko. Děti jí koťátko předají a všichni se radují, nejvíce kočka a koťátko. V případě hry Na ovečky (2, da-kl, 98) některé dívky hrály ovečky, některé jehňátka; jehňátka zajala zlá Carodějnice a ovečky je musely vysvobozovat. V případě hry Na pejsky (1, pl-ko, 00) jedna z dívek hrála Štěňátko, jedna Hodného pejska a jedna Zlého pejska. Štěňátko se ztratilo a našli je pejskové; Zlý pejsek začal Štěňátku vyhrožovat a Hodný pejsek se jej zastával; načež se pejsci začali prát dokud nezvítězil Hodný pejsek a Štěňátko nezachránil. V případě hry Dinosaurů (1, ko-no, 95) dva chlapci hráli lovce a čtyři dívky hrály nejen loutkoherce vodící dinosaury, ale též blíže neurčené osoby zachraňující dinosaury před vyhynutím. S pomocí papíru na koberci dívky simulovaly moře, které se rozlévalo po celé zeměkouli, a pak vedly dinosaury co nejdále od něj, aby neutonuli; nebo jako začalo mrznout, zmrzly všechny rostliny a dinosaurům hrozilo, že umřou hladu, takže je přesunovaly do teplejších částí zeměkoule, kterou simulovaly umělou květinou v květináči z výzdoby školní družiny. Největším nepřítelem dinosaurů však byli lovci, ohlašovaní dívčím varováním „Pozor, blíží se lovci!“ a mohutným rykem chlapců skákajících na koberec. Dívky před lovci dinosaury chránily skalními jeskyněmi ze svých dlaní; a třeba i spontánně vykřiknutou přímluvou „Nezabíjejte je, dinosaurů už je hrozně málo!“ Hru končily ujištěním, že dinosauri byli zachráněni, mohou vyjít z jeskyně a sami volně žít. Pravidly určeným cílem hry tedy je čínoherní, dramatické zobrazení ochrany zvířátek před ohrožením; buď jen nebo též ze strany nějakého Škúdce.

Vzorec interakce se týká menší skupinky hráčů; často jen dívek. Povaha interakce spočívá v rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících to, jak jsou zvířátka, pokud ne mládě, ale dospělá, tak bezmocná, ohrožována ze strany nějakého Škúdce. Pomoci se jim dostane ze strany postavy, která je pozoruje, hlídá, ochraňuje, spasí - stručně Pastýře. Péče o zvířátka je tudíž ve hře rozehraná jako pastýřský vztah.

Motiv hry lze souhrnně označit za rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících pastýřský vztah; a to formou spolupráce hráčů při jeho dramatizaci.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 6 případech, a to v 1. - 2. ročníku. (1, ko-no, 95 (3x); 1, se-to, 96; 1, pl-ko, 00; 2, da-kl, 98)

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 315 - 317) prezentují ritualizovanou podobu hry pod názvem *Johnny Lingo*; se zaužívanými dialogy mezi farmářem a zlodějem a závěrečnou honičkou zřetězeného stáda zvířat; hru řadí mezi tzv. *Acting Games*. Její hraní je údajně doložené již z 19. století, a to třeba i ve Francii, z pozdější doby v Rakousku či Itálii. Sutton-Smith (1972, s. 52) Opieovými popisovanou hru prezentuje pod názvem *Who Goes Round My Stone Wall?* a řadí ji mezi tzv. *Dialogue Games*.

10.4 NA PÁNÍČKA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod názvem: *Domeček na berušky* (2, fe-ve, 98); *Hra na koně* (1, ko-no, 95; 2, kr-su, 97); *Hra na páníčka a na psa* (2, da-kl, 98); *Hra na pejska a na páníčku* (2, kr-su, 97); *Hraní na dinosaury* (1, ch-fr, 00); *Koňské závody* (6, po-st, 99); *Na koně* (3, va-vi, 99); *Na koníčka* (4, ku-po, 96); *Na pejska* (2, fe-ve, 98); *Pejsci* (1, ko-no, 95); *Sloni* (1, ko-no, 95); *Stáda koní* (6, po-st, 99); *Štěňata a pán* (1, ch-fr, 00); *Tamagoči* (2, kr-su, 97; 2, vi-ze, 97; 3, má-za, 98; 5, má-má, 97; 6, kr-ši, 97) a *Žirafy* (1, ko-no, 95).

Hřištěm hry je fiktivní svět *páníčků zvířátek*; a to fiktivně reálný. Hru děti hrály ve třídě, v družině, venku. **Čas** na hru může být věcí i malé přestávky; většinou však děti hru rozehrávaly, když měly delší dobu volna; případně mohla hra trvat i dny a týdny - tedy samozřejmě přerušovaně.

Průběh hry v její nejjednodušší podobě může spočívat jen v tom, že Páníček své zvířátko využívá. Například, když se dva kamarádi střídají v roli *Koníčka*, který si klekne na koberci na všechny čtyři a pak na zádech vozí druhého jako *Jezdce* (Na koníčka - 4, ku-po, 96). Nebo se jen dvě či více kamarádek domluví,

že venku po škole pojedou *Koňské závody* (6, po-st, 99): určí si trasu se startem a cílem, druh koně, zda pojedou *překážky* či *rovinu*; pak odstartují a běží vedle sebe, jako by jely na koních; vítězka pak poražené třeba ještě koupí zmrzlinu. Nebo několik dívek přemluví o přestávce chlapce ke hře *Na koně* (3, va-vi, 99); namalují křídou ve třídě nebo na chodbě dvě čáry - start a cíl; chlapci se v kleče ujmou role *koní* a dívky na jejich zádech s pravítky místo *bičků* role *žokejů*; po odstartování inscenují závod, žokejové bičky švihají své koně přes zadek, někteří koně se schválně zastaví nebo vydají jiným směrem, za což jsou trestáni co největšími ranami; nakonec však někdo zvítězí a vítězný žokej svého koně odmění plátkem okurky nebo kolečkem salámu ze své svačiny a poplácáním po hlavě. V komplikovanější podobě hry zobrazují hráči též a nebo různé oblasti péče *Páníčka* o své zvířátko. Například, když se dvě kamarádky o přestávce či v družině domluví, která z nich bude *Majitelka* a která *Kůň*. *Majitelka* pak *Koně* krmí, vodí na pastvu, sedlá, jezdí na něm. (*Hra na koně* - 2, kr-su, 97) Nebo dívky a chlapci využijí šest polštářů ve tvaru koní, které mají v družině; pro závod si je přidržují mezi nohama a běhají po místnosti; po závodech dovedou koně do stájí, učešou je napojí. (*Hra na koně* - 1, ko-no, 95) Zvířátkama ve hře nemusí být jen koně. V případě *Hry na pejska a na paničku* (2, kr-su, 97) se dvě dívky střídaly v rolích, když přehrávaly o přestávce nebo v dužině, a to i venku, jak *Páníčka* svého *Pejska* vodí na fiktivním vodítku, venčí jej, dává mu žrádlo, hladí ho. V případě *Hry na páníčka a na psa* (2, da-kl, 98) se v rolích střídaly čtyři dívky, když dvě z nich jako *páníčkové* chodily se svými *psy* na procházky po třídě a po chodbě; *psi* chodili po čtyřech, čmouchali, aportovali. V případě *Hraní na dinosaury* (1, ch-fr, 00) se jedna z dívek nejdříve jako *Dinosaur* vyklubala za odpovídajících zvuků z vajíčka, druhá měla pak za úkol se o něj starat, aby nezahynul: učit jej jíst, chodit. Ve hře taky může být více rolí pro zvířátka. Např. když jedno z dětí bylo *Majitelem psů/ Pánem štěňat*, které hrály další tři až čtyři děti; *Majitel/ Pán* je krmil, česal, koupal, hladil, venčil, cvičil - třeba *Sedni! Zůstaň!* a káral za zlobení; *psi* chodili po čtyřech, štěkali, kňourali, zvedali nožku (*Pejsci* - 1, ko-no, 95; *Štěňata a pán* - 1, ch-fr, 00). Nebo může být ve hře taky více rolí pro *páníčky*. Např. když si ve hře *Domeček na berušky* (2, fe-ve, 98) dívky na hřišti uplácaly z písku *manéž*, do které přenášely *berušky* z celého hřiště, a pak jim upevňovaly a zvyšovaly zdi, nosily jim jemnou trávu, staraly se o ně. Nebo, když si dvě dívky uvázaly na provázek od kapuce malý kolíček a pak jej na hřišti venčily, dávaly mu povely (*Na pejska* - 2, fe-ve, 98). Nebo v případě her *Sloni* (1, ko-no, 95) a *Žirafy* (1, ko-no, 95), ve kterých se kolem deseti dětí, dívek i chlapců, rozdělilo na *slony* či *žirafy* a další pak na *chovatele*, *cvičitele* a *zvěrolékaře*. *Chovatelé* dávali zvířatům jíst, chodili s nimi k vodě, čistili je; *zvěrolékař* léčil zvířata na požádání *chovatelů* či *cvičitelů*, nebo jednotlivá zvířata postupně prohlížel. *Cvičitelé* měli na zvířata vodítka ze švihadel a připravovala zvířata na vystoupení v cirkuse. *Žirafy* navíc s oblibou soutěžily ve vytahování krků. Pravidly určeným cílem hry tedy je činoherní, dramatické zobrazení toho, jak *páníčci* svá *zvířátka* využívají a/nebo o ně pečují.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Stáda koní* (6, po-st, 99), ve které byly péče a využívání zvířátek jejich *páníčky* zobrazeno prostřednictvím interakce mezi dvěma *chovatelkami koní*. Dvě kamarádky, které měly koně nejen rády, ale i v reálu s nimi trávily hodně času, si založily každá svůj notýsek, do kterého si o přestávkách i mimo vyučování zaznamenávaly jména koní svého fiktivního stáda, jejich druh, pohlaví a barvu, a to v souladu s odbornou literaturou; vzájemně pak se svými koňmi obchodovaly, vyměňovaly si je, pářili je, kupovaly pro ně krmení, chovatelské pomůcky či hračky, staraly se o jejich ustájení, pořádaly závody, a když měla některá z nich narozeniny, dostala od té druhé *hříbě*. Cíl hry zůstává stejný, i když se forma dramatizace využívání koní a péče o ně blíží literární tvorbě.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Tamagoči* (2, kr-su, 97; 2, vi-ze, 97; 3, má-za, 98; 5, má-má, 97; 6, kr-ši, 97), kterou někdy jen holky, někdy holky i kluci rozehrávali s komerčně dostupnou elektronickou hračkou velikosti a tvaru vajíčka. Po spuštění programu se vylíhne *Mládě* - kuřete, draka či psa, o které *Majitel* musí pečovat. *Mládě* pípáním dává najevo své potřeby - jídlo, mazlení, spánek, přebalení, léky, které musí *Majitel* uspokojit stisknutím příslušného tlačítka. Podle toho, jak se o *zvířátko* stará, *mládě* roste a vyvíjí se, nebo umírá. Po čtyřech dnech prý umírá i zvíře s dobrou péčí. Opětovným spuštěním programu v tom či onom případě si pak lze pořídit *Mládě* nové. Kluci spolu někdy soutěžili o to, komu *zvířátko* dříve umře. Cíl hry zůstává stejný, i když partnerem v dramatizaci péče o *zvířátko* je program elektronické hračky.

Vzorec interakce se může týkat jedince, dvojice, nebo menší skupinky hráčů; většinou dívek. Podobně jako ve hře *Na ovečky* hráči spolupracují, zde však na dramatizaci fiktivních identit a příběhů zobrazujících to, jak *páníčci* pečují o *zvířátka* a/nebo je využívají. Souhrnně a přesněji, hráči zde dramatizují různé podoby vztahu *páníčka* a jeho *zvířátek* nikoli jako vztah *pastýrský*, nýbrž jako vztah *Hospodáře* s jeho *zvířaty*.

Motiv hry lze souhrnně označit za rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících *hospodářský* vztah se *zvířaty*; a to formou spolupráce hráčů při jeho dramatizaci.

Hra byla pozorovaná ve 20 případech, a to v 1. - 6. ročníku. ([1, ko-no, 95](#) (4x); [1, ch-fr, 00](#) (2x); [2, kr-su, 97](#) (3x); [2, vi-ze, 97](#); [2, da-kl, 98](#); [2, fe-ve, 98](#) (2x); [3, má-za, 98](#); [3, va-vi, 99](#); [4, ku-po, 96](#); [5, má-má, 97](#); [6, kr-ši, 97](#); [6, po-st, 99](#) (2x))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 335 - 336) prezentují hru jako variantu *Playing Horses*; řadí ji mezi tzv. *Pretending Games*. Za důležitý rozdíl pro rozlišování podob hry označují to, zda dítě předstírá, že koně vlastní, nebo zda je samo koněm; všimají si, že předstírání zvířat je více introvertní, hůře s dítětem komunikovatelné. Sutton-Smith (1972, s. 55) hru snad zmiňuje pod názvem *Horses*; řadí ji mezi *chlapecké*, tzv. *imitative games*, potažmo *Informal Games*.

10.5 BOJ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Angličáky* ([3, má-za, 98](#)); *Boj - karate* ([5, ji, 00](#)); *Boxing* ([5, šm-fu, 99](#)); *Býčí zápas* ([2, kr-su, 97](#)); *Dinosauri* ([1, pl-ko, 00](#)); *Gladiátor* ([4, ně-ši, 97](#)); *Hra na Pokémony* ([2, ká-sk, 00](#)); *Hry na psy* ([3, ho-kř, 97](#)); *Hra na vojáky* ([3, ho-kř, 97](#)); *Hraní na džípy* ([1, ch-fr, 00](#)); *Chadžipe* ([3, va-vi, 99](#)); *Kovbojové* ([4, rá-to, 00](#)); *Lodní bitvy s Legem* ([2, fe-ve, 98](#)); *Montekové vs. Kapuletové* ([7, he-hu, 99](#)); *Mortal combat* ([1, pl-ko, 00](#)); *Na Bionikle* ([1, pl-ko, 00](#)); *Na doktora z hor* ([2, kr-su, 97](#)); *Na koťátka* ([1, pl-ko, 00](#)); *Na kovboje* ([4, ně-ši, 97](#)); *Na pejsky* ([1, pi-ze, 00](#)); *Na pistolníky* ([1, kn-ně, 99](#)); *Na Pokémony* ([1, pl-ko, 00](#)); *Na pokémony* ([1, pi-ze, 00](#)); *Na policajty a zloděje* ([2, eh, 96](#)); *Na psa & hady* ([2, rů-to, 99](#)); *Na roboty s lasery* ([1, pl-ko, 00](#)); *Na tank* ([4, ně-ši, 97](#)); *Na toreadora* ([3, va-vi, 99](#)); *Na wormsíky* ([1, pl-ko, 00](#)); *Pavoučí zápasy* ([4, ka-pý, 98](#)); *Prstinx* ([5, šm-fu, 99](#)); *Strážci vesmíru* ([2, ml-kr, 99](#)); *Středověk* ([5, šm-fu, 99](#)); *Střelba* ([6, po-st, 99](#)); *Střílečky* ([1, pl-ko, 00](#)); *Souboj s metrem* ([6, pr-ve, 00](#)); *Souboje* ([1, pl-ko, 00](#)); *Souboje s bionicky* ([1, ch-fr, 00](#)); *Sermování pravítkem* ([2, ká-sk, 00](#)); *Taekwondo* ([2, rů-to, 99](#); [7, bí-pe, 00](#)); *Tibetské karate* ([4, ně-ši, 97](#)); *Tom a Jerry* ([1, ko-no, 95](#)); *Válka* ([1, pl-ko, 00](#)); *Válka (a)* ([1, ko-no, 95](#)); *Válka (b)* ([1, ko-no, 95](#)) a *Válka s kostičkami* ([2, da-kl, 98](#)).

Hřištěm hry je svět fiktivního *bojiště*; a to fiktivně reálný, nebo fiktivně fiktivní - pak komiksový či sci-fi, případně zprostředkovaný, resp. nabízený nejen tištěm či televizí, ale též v počítačových hrách. Hru děti hrály většinou ve třídě, ale i v družině nebo venku. **Čas** na hru si udělaly o přestávce nebo v družině. **Průběh** hry, rozehrávaný těmi nejmladšími a i dívkami, obsazuje do role protivníků *zvířátka*. Postavy ve hře se pak mohou protivníky stát; když *boj* je modalitou jejich fiktivní komunikace nebo tím, v co vyústí. Například, když si tři dívky hrály *Na koťátka* ([1, pl-ko, 00](#)) a jejich mazlení na molitanovém *pelíšku* přerostlo postupně v kočkování, prskání a škrábání jednoho koťátka vůči zbývajícím, a to pak zase zpět do mírumilovné polohy. Nebo, když ve hře *Na pejsky* ([1, pi-ze, 00](#)) jedna dívka druhou nejdříve štěkáním a kňučením uvedla do hry; pak se vzájemným předháněním („*Já jsem se narodila před týdnem.*“ „*A já před dvěma dny.*“) uvedly do stavu právě narozených štěňátek; jako taková začaly kníkat, válet se, získávaly schopnost chodit, získávaly zrak a začaly si *povídat* - nejdříve tichým pokňouráváním, poté hlasitěji, pak štěkáním, vrčením a ceněním zubů; v této chvíli se k dívkám případně přidával jeden chlapec nebo i další děti; a hra se pak většinou vyvíjela ve vzájemné pošťuchování, honění pod lavicemi a štěkání - třeba do konce přestávky. Nebo, když ve hře *Na pokémony* ([1, pi-ze, 00](#)) skupinka dívek a někdy i jeden chlapec tyto fiktivní postavičky z japonského televizního seriálu (viz dále) rozehrávala obdobně jako zvířátka: hra začínala tím, že některá vykřikla *Já jsem Pikaču!* a další pak byly třeba *Bulbasaur* či *Ratata*, nebo byly Pikaču všechny; poté lezli po podlaze, skákaly nebo pobíhaly a přitom se dorozumívaly různými zvuky nebo na sebe volaly *Pika, pikaču, pikaču...*; a občas spolu *bojovaly*, především *šleháním blesků*. Nebo mohou být postavy hned od počátku definované jako protivníci; a *zvířátka* tak do hry vstupují spíše jako *zvířata* či *zvěř*. Například, když si kluci při hře *Dinosauri* ([1, pl-ko, 00](#)) rozebrali figurky pravěkých ještěřů a pak s nimi předváděli vzájemné útoky. Nebo, když ve hře *Na psa & hady* ([2, rů-to, 99](#)) skupinka čtyř až pěti dívek jednu vybrala do role *Psa* a ostatním přisoudila role *hadů*; hadi se pak plazili a syčeli na Psa, který na ně štěkal a vrčel, ale bál se je kousnout; když se Psu podařilo hady zahnat na ústup, zalezli pod lavice, kam se za nimi Pes neodvážil, a tak na něj hadi odtud pokřikovali „*Línej pes!*“ Nebo, když při hře *Tom a Jerry* ([1, ko-no, 95](#)) děti obou pohlaví, ve dvojici pro pobavení ostatních, přehrávali scénky z bojů kocoura a myši z počítačové hry, takže kromě vzájemného honění se *mečovali* klacky, házeli po sobě *rajčata* a *vajíčka* v podobě malých kamínek, vrhali na sebe *dynamit* v podobě menšího klacku - po jehož vrhu museli setrvat v leže na zemi, než napočítali do dvaceti. Inscenovaným chycením myši kocourem nebo kocoura myši kolo hry

končilo a ve hře pokračovala další dvojice. Nebo, když při hře *Pavoučí zápasy* (4, [ka-pý, 98](#)) kluci ve dvojici vytvářeli *Pavouka* tak, že si stoupili těsně za sebe, ten vzadu své paže v podpaždí toho vpředu, a pak společně napodobovali odporným výrazem obličeje a pohyby pavouka. Dvojice pavouků na sebe útočily štípáním, lechtáním a šlapáním na nohy protivníka. Častěji než poražením protivníka však zápas končil pádem útočícího Pavouka a celá hra vůbec byla rozehraná spíše jako *parodie* zápasu. Nebo může být do boje se zvířetem obsazen člověk. Například, když při hře *Byčí zápas* (2, [kr-su, 97](#)) a *Na toreadora* (3, [va-vi, 99](#)) - v prvním případě tři dívky, ve druhém tři chlapci - rozehrávali hráči ve třídě o přestávce scény z boje dvou toreadorů s jedním Býkem nebo dvou býků s jedním Toreadorem. A to třeba jen jako dráždění a chytání býka skákajícího po čtyřech; nebo i s toreadorovým máváním s červeným *hadrem* (mikina, tričko, trenýrky), uhýbáním před výpady Býka a jeho dráždění „*Torro! Torro!*“ ze strany Toreadora a s napodobováním chování zuřícího zvířete a jeho chrčení ze strany Býka. Nebo v případě *Hry na psy* (3, [ho-kř, 97](#)), zobrazující spíše lov, resp. *šikanování*, než zápas, když si dvě dívky hrály na psy, které *střílela* třetí v roli Lovce: psi klečeli na zemi, ukrývali se v domečku pod lavicí, a když jim kus těla vykoul nebo domeček opustili, střílel po nich lovec tužkou zobrazující *zbraň*; když lovec psy postřílel, určil kdo jej vystřídá v roli v dalším kole a hra se opakovala.

I ti nejmladší, avšak chlapci, někdy rozehrávají hru s pomocí *válečných strojů* - zobrazovaných jen činoherně, nebo s pomocí modelů. Například při *Hraní na džípy* (1, [ch-fr, 00](#)), když dva chlapci po dohodě - *Jdeme hrát na džípáky*. - pobíhali po třídě nebo venku mezi překážkami, točili volantem, napodobovali zvuky motoru a pneumatik a někdy do sebe začali narážet a pádem simulovali *havárie*. Nebo ve hře *Na tank* (4, [ně-ši, 97](#)), když jeden chlapec jako *tank* povalil druhého a *válcoval* jej; přičemž válcovaný se zmítal a snažil se zpod tanku vyprostit. Nebo ve hře *Angličáky* (3, [má-za, 98](#)), když dva či více chlapců krom vzájemného posílání si autíček (tedy varianty hry *Horký brambor*) rozehrávali hru na co největší počet bouraček. Nebo ve hře *Lodní bitvy s Legem* (2, [fe-ve, 98](#)), když si kluci ze stavebnice nejdříve sestavovali *lodě* s nejrůznějšími detaily - tajné prostory, tajné vhcody, přistávací plošiny (tedy varianta hry *Modely, stavebnice*); aby pak rozpoutali lodní bitvu- se vzájemným vysvětlováním své strategie, vzájemným narážením do sebe, výkřiky. Nebo ve hře *Válka s kostičkami* (2, [da-kl, 98](#)), když si dva chlapci nebo dvě skupiny chlapců nejdříve postavili z kostiček *pevnosti*, a potom s pomocí dlouhých kostiček používaných jako katapulty své pevnosti zbývajícími kostičkami ostřelovali. Nebo ve hře *Válka* (1, [pl-ko, 00](#)), když si dva či tři chlapci nejdříve stavěli fiktivní bojiště z figurek vojáků, z modelů aut, tanků, obrněných transportérů, letadla a vrtulníku a z různých opevnění; aby pak třeba k simulaci samotného boje ani nedošli.

Většinou alespoň druháci rozehrávají hru též jako inscenaci zápasu tělo na tělo bojovníků - mistrů bojového umění. Jen v jednom případě takto hru rozehrávaly dívky, v případě hry *Chadžipe* (3, [va-vi, 99](#)), když si pod vedením jedné, která chodila do přípravky bojových sportů, šest až osm dívek stouplo do kruhu; pokrčily jednu nohu a začaly pěsti v bojovém postoji; a na výkřik *Chadžipe!* začaly za bojového ječení a dalších výkřiků kopat oběma nohama do středu, a tudíž, případně, i do sebe vzájemně; a to dokud některá z hráček nepadla na zem a nezačala se v *ukrutných bolestech* svíjet; načež ji ostatní začaly ihned zvedat a zpytovat, zda není zraněná; na což je ona s usměvem ujistila, že je vše v pořádku a zahájila organizaci dalšího kola. V ostatních případech to byli chlapci. Jen výjimečně pak měla hra loutkohereckou či kvaziloutkohereckou podobu, jako v případě hry *Prstinx* (5, [šm-fu, 99](#)), ve které až šest kluků prsty rukou na lavici předváděli vzájemně bojující postavy, které *do sebe strkali, mlátili se* atd. Nebo v případě hry *Souboje s bionicky* (1, [ch-fr, 00](#)), kdy jen dva chlapci, vlastníci figurek těchto robotů, jimi do sebe jen strkali a zápasili v úsilí shodit druhému masku nebo vyrazit zbraň. Většinou tedy vypadala hra jako v případě hry *Na doktora z hor* (2, [kr-su, 97](#)) a *Boj - karate* (5, [ji, 00](#)), když dva či čtyři kluci ve třídě či na chodbě předstírali souboje ve stylu karate či kickbox. Nebo, když si ve hře *Taekwondo* (2, [rů-to, 99](#)) ve dvojici či trojici *silnější* kluci ve třídě předváděli výpady a chvaty okoukané z filmů („*Sleduj, jsem Jackie Chan!*“); přičemž se snažili *cvik* provést co nejprecizněji a vzájemně od sebe i něco odkoukat. Pozorování sedmáci se při hře stejného názvu navíc předváděli před publikem dívek a předváděné chvaty odborně pojmenovávali. Nebo, když při hře *Tibetské karate* (4, [ně-ši, 97](#)) se chlapci o přestávce vyzývali k boji jemným trhnutím za nos protivníka ohnutým ukazováčkem a prostředníčkem. Když byla výzva přijata, postavili se do bojové pozice *karate*, s rukama připravenými s ohnutými ukazováky a prostředníky, a pak kolem sebe začali poskakovat a vykřikovat v předstírané snaze zasadit nosu protivníka rozhodující úder. Nebo, když při hře *Boxing* (5, [šm-fu, 99](#)) dva *boxeři* napodobovali boxerský zápas; ovšem i s určitým pošťuchováním, takže si museli zakazovat škrábání, kopání či kousání - a hra občas i nebezpečně přecházela do hry *Zápas*. Ještě obtížnější je udržet hru na straně zobrazování boje (vs. strana hry obratnosti; s rizikem tělesného poranění), když hráči zápas mistrů bojového umění inscenují s pomocí maket zbraně. Například, když se při *Sermování s pravítkem* (2, [ká-sk, 00](#)) pět až deset chlapců vyzývalo na souboje s *mečem* a pak si dávali záležet na šermířském postoji, technice práce se zbraní a hereckém znázornění *probodnutí* protivníka; přičemž

zakázané bylo útočit na obličej. Nebo, když ve hře *Středověk* (5, šm-fu, 99) dva chlapci představovali rytíře, kteří se šermují psacími pomůckami; a rovněž si zakazovali ohrožovat se v oblasti obličeje. Nebo, když ve hře *Souboj s metrem* (6, pr-ve, 00) si vždy dva chlapci stočili noviny *Metro* do meče a pak se pustili do souboje; přičemž zásahy do obličeje druhého byly naopak předmětem jejich snažení; úspěšným zásahem do obličeje však hra nekončila, až zvoněním na hodinu. Obdobně tomu bylo, když ve hře *Kovbojové* (4, rá-to, 00) dva chlapci v šuplíku stolku učitelky našli kus tenkého lana a začali si hrát na *kovboje*, který do lasa chytá svého protivníka. Kovboj s roztočeným lasem potom běhal po třídě za prchajícím mezi lavicemi, dokud se mu jej nepodařilo zahnat do místa, kde mu vlastně spíše dovolil navléct smyčku na krk; prchající byvše pšikrcen chvíli vydával *legrační zvuky* a pak se hráči vystřídalí v roli a hra se opakovala. A obdobně tomu bylo v případě hry *Střelba* (6, po-st, 99), když hráči po sobě někdy stříleli zcela fiktivně z pravítek, resp. *samopalů*, aby si mohli užít toho, jak se zasažený sténaje kácí k zemi a v *ukrutných křečích* co nejpomaleji umírá, a někdy ke střelbě využili pravítky odpalované papírové kuličky, gumy, kousky křídly či umělohmotné kuličky - a hra tak přecházela spíše ve variantu hry *Střílená*. *Střelba* však už spadá mezi podoby hry s poněkud komplikovanějšími příběhy boje.

S více méně komplikovanějšími příběhy, pro více hráčů a bez riskantního rozehrávání náznaků obratnosti v dotyku tělo na tělo, případně zprostředkovaného maketami zbraní, střel či granátů, rozehrávají hru i ti nejmladší kluci. Fiktivní svět bojovníků je pak buď inspirovaný spíše realitou současnou či historickou; byť zprostředkovanou asi spíše akčními filmy a produkty zábavního průmyslu než publicistikou či historiografií. Například, když ve hře *Na pistolníky* (1, kn-ně, 99) o přestávkách pro skupinu chlapců k zásahu *pistolí* stačilo namířit na protivníka dva prsty a vydat patřičný zvuk symbolizující *výstřel*; zasažený *umřel*, ale za chvíli se zas vrátil do hry. Výstřely pak mohly přijít ve třídě či na chodbě od kohokoli a z kterékoli strany - v otevřeném střetu či ze zálohy; bezpečný úkryt nabízela jen *pevnost* na chodbě. V případě hry *Střílečky* (1, pl-ko, 00) *pistole* zobrazovaly též banány, švihadla, láhve od pití, nebo makety-hračky; v průběhu hry všech proti všem někdy vznikl i příběh, třeba o *dozorci*, který *honí uprchlé vězně*. V případě hry *Na kovboje* (4, ně-ši, 97) kluci krom vzájemného střílení všech proti všem nebo v koaliciích přehrávali též to, jak coby kovbojové chodí pěšky nebo jezdí na koních, nosí sombréra a košty, žvýkají tabák a komunikují příslušným jazykem - *kámo*, *padre*, *padouši*, *zlosynové*. V případě hry *Gladiátor* (4, ně-ši, 97) si chlapci představovali, že jsou v aréně bojujících gladiátorů, kteří mohou v průběhu boje měnit své zbraně; a tak se *sekali kopím*, *stříleli luky*, *revolvery*, *kulometry*, *bazukami*. Přitom si vzájemně sdělovali, cože si to vzápětí provedou (*Ustřelím ti ruku kulometem. Probodnu ti játra kopím.*), nebo se varovali či povzbuzovali (*Bacha jde po tobě. Usekni mu hlavu.*). Pomyslné zásahy, zranění a umírání přehrávali s chutí. Kromě *neprůstřelné vesty* či *silového pole* si mohli kdykoliv přivolat pomoc *oživovací drogy* nebo *10 životů*. S pevně stanovenými skupinami protivníků rozehrávali hráči vzájemný boj v případě hry *Na policajty a zloděje* (2, eh, 96). V menší skupině chlapců s pomyslnými pistolemi bylo vždy o něco více policajtů; zloději se rozprchlí po třídě a pak je policajti v rámci simulované přestřelky, při které byly obě strany vlastně nezranitelné či neschopné se trefit, zahnali před tabuli; zde se strhla simulovaná rvačka, při které pokaždé nakonec zvítězila strana zákona. V případě hry *Válka (a)* (1, ko-no, 95) a *Válka (b)* (1, ko-no, 95) se chlapci venku rozdělili do dvou či více skupin; ty představovaly armády bojujících států (Američani, Češi, Francouzi, Italové, Němci, Rusové); klacky představovaly pistole, pušky či kulometry, kamínky či pryžové míčky představovaly dynamit a granáty; vojáci se plížili, vyhledávali úkryt laviček či klouzaček, vyráželi k výpadům, křičeli a samozřejmě stříleli „*Ratatata...*“ či „*Drrr...*“ nebo se snažili napodobit zvuky výbuchu. Pomyslně zasažení hráči museli padnout a jako *mrtví* zůstat ležet, aby hra mohla skončit vyhlášením vítězné armády. V případě *Hry na vojáky* (3, ho-kř, 97) takto proti sobě bojovaly dvě armády tří a více chlapců i ve škole - ve třídě a na chodbě; zbraně pak chlapci napodobovali s pomocí tužek, penálů a bačkor. Nebo je fiktivní svět bojovníků inspirovaný spíše komerčně využívanou literaturou sci-fi a fantasy (prostřednictvím filmu, televizních seriálů, počítačových her, hraček, sbírek karet, samolepek a nejrůznějších dalších produktů). Chlapci v jedné z pozorovaných prvních tříd, inspirovaní různými počítačovými hrami, tak přehrávali střety *robotů s lasery*, kteří chránili svou planetu proti *zlým robotům z kosmu*; *Skorpionů* a *Sub-Zera*, kteří krom bojového umění ovládali též magii; *bioniklů*, *zlých* a *dobrých* robotů, disponujících různými druhy síly odvozené od různých přírodních živlů - jako oheň, voda, kámen, rostliny; *wormsíků*, jakýchsi červů, kteří nejdříve museli *vyšplhat* na nepřátelskou *skálu* či *lod'* a pak zvolit zbraň, kterou zraní protivníka; nebo i střety postav z různých výše jmenovaných her. (*Mortal Kombat*; *Na Bionikle*; *Na roboty s lasery*; *Na wormsíky*; *Souboje* - 1, pl-ko, 00) Při dramatizaci boje fiktivních postav hráči někdy z počítačových her využívali i strukturu *tahů* - někdy jednotliví *wormsíci* seděli v kruhu a v kruhu, když byli na tahu, na sebe postupně *útočili*. Někdy využívali i počítačovou hrou nabízené logiky poměru sil - např. rostlinného robota přemůže ohnivý, ohnivého vodní. Podobně tomu bylo v případě hry *Na Pokémony* (1, pl-ko, 00). *Pokémoni* - postavy z kresleného televizního seriálu, počítačové hry, sbírek kartiček atd. - jsou tvorové trénovaní lidskými trenéry k boji; mohou být skryti

v *Poke-ballu* (asi jako *obušek* v *pytli*), mohou se vyvíjet a získávat nové síly a odolnost (spíše jako hmyz), jsou různého druhu (jako výše zmíněné *bionikle*; bojují pak pomocí ohně, vody, blesků, šlahounů, semen či běžných prostředků říše živočišné). Chlapci při hře střídavě hráli trenéry pokémonů a samotné pokémony; zobrazovali jejich charakteristické druhy boje; výsledek střetu podřizovali sdílené a respektované znalosti počtu životů a útočného potenciálu toho kterého pokémona v daném konkrétním stadiu. Pokud tedy ten z trenérů pokémonů, který přijímal výzvu prvního k boji jejich pokémonů, znal pokémona, který je silnější a odolnější, než ten, kterým byl vyzván k boji, mohl jej do boje poslat a v jeho dramatizaci si užít vítězství. V případě *Hry na Pokémony* ([2, ká-sk, 00](#)) však chlapci při soubojích nakonec přece jen nevyužívali znalosti o poměru sil (prohrál vždy jeden z nich dle vlastního uvážení), jako to, co se zvláště ze sbíraných kartiček dozvídali o způsobech boje jednotlivých pokémonů. A v případě hry *Strážci vesmíru* ([2, ml-kr, 99](#)) se televiznímu seriálu věnovaly s chlapci i dívky; ty však jen v diskusi po shlédnutí nového dílu. Chlapci scény přehrávali, a to nezdíka po pečlivé přípravě zbraní, kreseb plánů, rozdělení rolí a společné představy o tom, která scéna ze seriálu se bude přehrávat - a někdy si příběh připravovaného boje sami vymýšleli. Pravidly určeným cílem hry tedy je činoherní, dramatické zobrazení vztahů bojovníků - těch, kteří se bijí a zabíjejí.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Montekové vs. Kapuletové* ([7, he-hu, 99](#)), rozehrávaná s použitím *hádanky* a *šikanování* (vs. *zápas* a jeho zobrazování). Skupinka nejméně tří chlapců se při hře o malé přestávce vydala po třídě a pokud možno tak, aby to nikdo jiný neslyšel, zpytovala náhodně vybraného spolužáka „*Jsi Montek nebo Kapulet?*“ V případě, že oslovený odpověděl *chybně*, nastala honička ukončená *nakládačkou*. V reakci se pak někteří chlapci pokoušeli nejen zjistit, jaká je vlastně *správná* odpověď, ale též zorganizovat konkurenční skupinu. Cíl hry tedy zůstává srovnatelný, i když je hra rozehraná kolem instituce *hesla*.

Vzorec interakce se týká dvojice nebo i větší skupiny hráčů; jen výjimečně dívek. Povaha interakce spočívá v rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících, jak bylo řečeno, boj bojovníků - těch, kteří se bijí a zabíjejí; mohli bychom použít shrnující *vztahy válečné* - asociující *boj* přes etymologický základ *wal*. Jako taková je hra exemplární pro odlišení her zahrávajících si se zobrazováním fiktivních identit a příběhů a her obratnosti - lze přece zcela jasně odlišit *položení na lopatky* či *zásah střelou* v zápase reálném a předstíraném. Na druhou stranu zas exemplárně připomíná, že v konkrétních hrách se dostávají tyto dvě kategorie toho, s čím si lze ve hře zahrávat, do kombinace v určitém poměru - nemá-li dramatizace být jen slovesná, literární či komiksem; tj. má-li být činoherní. Jako taková je tedy hra exemplární pro respektování fikce a obratnosti jako protikladných pólů jedné dimenze. A dále též pro to, že k udržení hry ve sféře zobrazování boje (vs. rozehrávání boje jako zápasu v obratnosti zúčastněných hráčů) vyžaduje definičně rozehrání hry jako spolupráce *protivníků* - předstírání, mimikry, zde tedy nemůže být rozehrané jako prostředek oklamání protivníka a jeho porážky; a pokud přece jen, pak jedine jako protivníky společně zobrazovaný příběh, a nikoli jako zadávání a luštění hádanky. Případně však může být hra rozehraná jako dramatizace parodie válečných vztahů - *Pavoučí zápasy* ([4, ka-pý, 98](#)).

Motiv hry lze souhrnně označit za rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících vztahy válečné; jen výjimečně napadané jejich parodií; a to vše formou spolupráce hráčů při jejich dramatizaci.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 47 případech, a to v 1. - 7. ročníku. ([1, ko-no, 95](#) (3x); [1, kn-ně, 99](#); [1, ch-fr, 00](#) (2x); [1, pi-ze, 00](#) (2x); [1, pl-ko, 00](#) (10x); [2, eh, 96](#); [2, kr-su, 97](#) (2x); [2, da-kl, 98](#); [2, fe-ve, 98](#); [2, ml-kr, 99](#); [2, rú-to, 99](#) (2x); [2, ká-sk, 00](#) (2x); [3, ho-kř, 97](#) (2x); [3, má-za, 98](#); [3, va-vi, 99](#) (2x); [4, ně-ši, 97](#) (4x); [4, ka-pý, 98](#); [4, rá-to, 00](#); [5, šm-fu, 99](#) (3x); [5, ji, 00](#); [6, po-st, 99](#); [6, pr-ve, 00](#); [7, bí-pe, 00](#); [7, he-hu, 99](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 338 - 339) prezentují hru pod názvem *War Games*; a řadí ji mezi tzv. *Pretending Games*. Upozorňují na rozdíl mezi hraním si na *vojáčky* - které by si bylo možné splést s hraním si na *mažoretky*, a hraním si na *válku, zabíjení* - ať už v podobě *vojáků, kovbojů a indiánů, rytířů* či *robotů* a jiných fantastických tvorů. Sutton-Smith (1972, s. 55 - 57) prezentuje variantu hry v rámci her *Cowboys and Indians, Bushrangers* či *Battle Games*, které údajně zahrnovaly jak *imaginaci*, tak *obratnost (skill)*. Hry řadí mezi tzv. *pack games*, ve kterých *děti přehrávají drama konfliktu, jehož hnací silou je nějaká vůdčí idea*; potažmo mezi *make-believe games*, potažmo mezi *Informal Games*.

10.6 DRAČÍ DOUPĚ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Dračí doupě* (4, ka-pý, 98; 5, šm-fu, 99; 6, kl, 99); *Kreslení - Labyrint* (1, pl-ko, 00); *Mortal Kombat* (3, má-za, 98) *Mysterion* (5, šm-fu, 99); *Star Wars* (6, po-st, 99); *Strážci vesmíru* (8, šp-ku, 99) a *Vládce kouzel* (3, ve-po, 00).

Hřištěm hry je svět fiktivního *dobrodružství* - vlastně *cesty*; a to nejen *soubojů bojovníků* jako ve hře *Boj*; a to fiktivně fiktivní - inspirovaný žánrem *fantasy*; zprostředkovaný případně počítačovými programy či komerčně nabízenými návody, někdy však přímo četbou knih např. J. R. R. Tolkiena. Hru děti hrály ve třídě, ale i mimo školu. To odpovídá tomu, že **čas** na hru si děti našly nejen o přestávce či při hodině, ale třeba i jen po škole - hra totiž volá nejen po dostatku času, ale též po *pokračování* (vs. opakování).

Průběh hry v té nejjednodušší podobě splývá s variantou hry *Kreslení*; tedy v případě, že kresba nabývala funkce *mapy lokalizace* příběhu zobrazovaného hrdiny. Ve hře *Kreslení - Labyrint* (1, pl-ko, 00) tak, inspirovaný počítačovou hrou, jeden chlapec kreslil labyrint ve tvaru čtverce a s pomyslnými důlky, a pak jím jako vedl kuličku překonávající připravené nástrahy. Jiný si představoval, jak jeho hrdina při průchodu nakresleným labyrintem svádí souboje s číhajícími obludami. V komplikovanější podobě, *Vládce kouzel* (3, ve-po, 00), jeden chlapec, převážně jen pro druhého, v roli *Osudu* vymýšlel fiktivní svět plný tajemství, nástrah a zkoušek, kterým s tím druhým, v roli *Učedníka magie*, procházel, aby se Učedník připravil na poslední a nejtěžší zkoušku - *souboj s ostatními čaroději o titul Vládce kouzel*.

V nejkomplicovanější podobě hry, hrané po delší dobu stabilní skupinkou hráčů, jeden v roli *Vypravěče*, *Pána jeskyně* - vlastně *gamemastera* - připravoval a řídil hru pro ostatní. Ostatní hráči se hry účastnili v roli *hrdinů příběhu*: např. jako *rytíři* procházeli *bludištěm*; nebo jako *poutníci* procházeli fiktivní *říší*; případně si mohli hráči na toto putování zvolit postavu dle nabízejících se fiktivních ras, povolání a odpovídajících dovedností. Od gamemastera se dozvídali popisy cesty, problémových situací, případně též nabízející se možnosti volby, vždy však důsledky provedené volby a její hodnocení (co byl *statečné*, *čestné*, *spravedlivé*; případně počtem bodů nebo *prostředky* do hry; případně prováděné s pomocí hry náhody - vrhu kostkou). Při svém aktivním podílu na tvorbě příběhu mohli hrdinové používat různé *prostředky*: své *zbraně*, *kouzla*, *zdroje*, *poklady*; nebo mohli nezbytné prostředky nakupovat, vyrábět či prodávat. Většinou gamemaster vše zakresloval na papír a vytvářel tak mapu fiktivního světa a svého druhu kroniku jejich dobrodružství; hráči případně v průběhu hry na mapu zobrazovali svou lokalizaci ve fiktivním světě prostřednictvím figurek. Případně si hráči vedli své osobní *deníky*, do nichž si zaznamenávali též aktuální stav svých prostředků.

Pravidly určeným **cílem** hry je tedy rozehrání fiktivních identit hrdinů a příběhů jejich dobrodružství. Pozorovaná byla **varianta** hry, ve které se hráči obešli bez gamemastera. Pravda, v případě hry *Mortal Kombat* (3, má-za, 98) chlapci v inspiraci počítačovou hrou a počítačového časopisu si jen vybírali postavy, s nimiž se stotožňovali (*Johy Cage*, *Fujiu*, *Scorpion*, *Reiko*, *Shinnok*, *Reptil*, *Kai*, *Tanya*, *Jax*, *Sonya Blade*, *Subzero*) a pak spíše jen vychvalovali dané postavy a líčili jejich přednosti, než že by vyprávěli příběh svých soubojů v *turnaji*. V případě hry *Star Wars* (6, po-st, 99) však dvě kamarádky, někdy s přispěním dalších dívek ze třídy, hru hrály *proti* dívkám z vedlejší šesté třídy dlouhodobě a s pomocí sešitů s poznámkami postupně propracovávaný příběh: dívky byly strážkyně své královny planet v souhvězdí Sirius (Sinus, Minotaurus, Ganga a Dark Lion); poslední planeta se ovšem spojila s jinou planetou proti ní; při ochraně královny strážkyním pomáhali dva neviditelní strážci; každá měla pro vstup do počítače s informacemi o celém vesmíru vlastní kód; dostaly nové stíhačky, které se teprve musely naučit ovládat atd. Cíl hry tedy zůstává stejný; i když dobrodružství nespočívá ani v *cestě* turnajem, ale v boji za vlastní královnu, stát, území.

Obdobně tomu bylo v případě hry *Strážci vesmíru* (8, šp-ku, 99), jen s tím, že skupinka dívek o přestávkách ve třídě či na chodbě dobrodružství fiktivních hrdinů parodovala: dívky inspirované filmem hrály role hrdinů jako *Počůrané prkýnko* či *Holá prdel*; s pomocí hodinek v roli vysílačky pak třeba navazovaly spojení - *Holá prdel, slyšíme se?* - aby si spolu předávaly zprávy pomocí nesrozumitelných zvuků či rozšiřovaly radiové spojení s dalšími *strážci*.

Vzorec interakce se týká výjimečně jen jedince či dvojice; většinou menší skupinky hráčů; výjimečně dívek. Povaha interakce spočívá v rozhrávání fiktivních identit a příběhů jako slovesného, literárního díla. Od kompozice literárního objektu, jako varianty hry *Vydávání časopisu*, se hra liší povahou *autorské/čtenářské dělby práce*, dovedené do podoby, ve které autorské psaní je zároveň autorským čtením v kruhu spoluautorů - rozhrávání fiktivních identit a příběhů je tak přece jen dramatizované, byť nikoli jako činohra, nýbrž spíše jako rozhlasová inscenace. Ke dramatizaci hry, přesto, že se ve hře nepoužívá ani rozhlasový čin *přímé řeči*, přispívá monopolní zodpovědnost jednotlivých autorů za jejich postavu ve společně

komponovaném fiktivním příběhu. Souhrnně bychom mohli říct, že jde o zobrazení dobrodružství hrdinů dramatisací slovesné tvorby jako takové (vs. prostřednictvím dramatisace slovesné tvorby např. rozhlasovou či činoherní inscenací). Hra je tak exemplární pro nezbytnost respektování dimenze *autorské, poetické* složky ve všech hrách, které si zahrávají s činoherním zobrazením fiktivních identit a příběhů (předstírání/mimikry vs. nápodoba/imitace). Jako postavy ve hře pak hráči mohou, ale také nemusí vždy spolupracovat. Spolupracovat však musí na rozvíjení fiktivního příběhu; a všichni musí respektovat autoritu gamemastera. V kruhu hráčů je tudíž vyčleněn jeden, který z titulu role ve hře manipuluje jak postavami ve fiktivním světě, tak ostatními v roli spoluautorů příběhu. V celku hry tedy hráči zahrávají si s danou podobou dramatisace dobrodružství fiktivních hrdinů rozehrávají v podobě obdobné ke hře *Kuba řekl* - v podobě s ústřední rolí šikanujícího. Tedy, pokud se neobejdou bez něj - jako v případě pozorovaných variant hry. Jen výjimečně hráči dobrodružství hrdinů napadali jejich parodií (*Strážci vesmíru* - [8, šp-ku, 99](#)); pak spíše činoherně než dramatisací samotné slovesné tvorby; a ani elaborace pozorované parodie nebyla srovnatelná např. se známou sci-fi parodií *Červený trpaslík*.

Motiv hry lze souhrnně označit za rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících dobrodružství hrdinů; a to dramatisací slovesné tvorby v kruhu hráčů; rozehrávané případně jen jako spolupráce, většinou však s ústřední rolí šikanujícího. Jen výjimečně jde o parodii dobrodružství hrdinů - a pak spíše činoherně.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 9 případech, a to v 1. a 3. - 6. a 8. ročníku. ([1, pl-ko, 00](#); [3, má-za, 98](#); [3, ve-po, 00](#); [4, ka-pý, 98](#); [5, šm-fu, 99](#) (2x); [6, kl, 99](#); [6, po-st, 99](#); [8, šp-ku, 99](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 337 - 338) prezentují podobnou hru jako spíše chlapeckou variantu hry *Storybook World*, ve které si hráči představují, jak zažívají různá dobrodružství literárních hrdinů - hledají poklad, překonávají poušť, prozkoumávají neznámé džungle; hru řadí mezi tzv. *Pretending Games*. Jedna z našich studentek-badatelek, Hana Vaňková, věnovala hře svou diplomovou práci - *Dračí doupě: Vývoj hry podle věkových identifikací hráčů*. (Univerzita Karlova v Praze - Pedagogická fakulta, 2005). Na základě zpracování literatury pojednávající o *Role Playing Games* (ať už z pera samotných hráčů či badatelů, zahraničních i domácích) celkem přesvědčivě tvrdí, že *všechny RPG (zkoumanou hru nevyjímaje) jsou ve své podstatě variacemi na původní hru Dungeons and Dragons*. Na základě vlastního empirického šetření mezi hráči různého věku popsala různé styly rozehrávání zkoumané hry - *styl mocenským ve věku 11-14 let, simulační ve věku 15-19 let a roleplaying ve věku 20-25 let*. Stručně shrnuto, hráči ve hře nejdříve konfrontují sebe s vrstevníky jako konkurenty (když hrají hru spíše jako *Člověče nezlob se*), pak se sebou samým jako s charakterem - dominantním rysem (když si vybírají postavy jim obdobné - byť třeba jen domněle; a nejde jim jen o to, jak dopadnou jednotlivé souboje s protivníky či Osudem; případně rozehrávané s pomocí kostky) a nakonec s různými rolemi jako charaktery - konfiguracemi rysů (když si vybírají postavy jim třeba i protikladné; byť třeba jen zdánlivě).

10.7 ČLOVĚČE NEZLOB SE

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Člověče, nezlob se* ([6, he-ho, 97](#)); *Člověče, nezlob se!* ([1, ho-st, 98](#)); *Dračí doupě* ([5, va-ez, 96](#)); *Evoluce* ([4, ně-ši, 97](#)); *Loupežníci* ([1, ho-st, 98](#)); *Panenka na plese* ([1, ho-st, 98](#)); *Žížalky* ([1, pl-ko, 00](#)) a *Žížaly* ([1, ho-st, 98](#)).

Hřištěm hry je svět fiktivního *dobrodružství - cesty*; a to fiktivně fiktivní - inspirovaný žánrem fantasy či spíše pohádek; zprostředkovaný většinou komerčně dostupným *herním plánem*, resp. *mapou cesty* - vlastně podobné ke hře *Dračí doupě*. Hru děti hrály většinou v družině, ale i ve třídě. **Cas** na hru si udělaly jen v době volna ve škole - v družině nebo o přestávce. Samotné trvání hry sice určitou dobu zabere, je však omezené ve hře definovaným cílem cesty, po jehož dosažení prvním z hráčů může hra končit.

Průběh hry v její nejjednodušší podobě z pozorovaných hráčů nabízela hra *Žížaly* ([1, ho-st, 98](#)): každý hráč měl svou figurku; dle vrhu kostkou postupoval po jednotlivých políčkách kupředu; pakliže při svém tahu skončil na políčku, kde končilo tělo nakreslené *žížaly*, posouval se kupředu na její začátek; pakliže skončil při svém tahu na políčku, kde tělo *žížaly* začínalo, posouval se zpět na její konec; první v cíli vyhrával. V případě hry *Loupežníci* ([1, ho-st, 98](#)) postupovalo až šest hráčů obdobně: jen na cestě byla

políčka červená, na kterých hráč získával kartičku *loupežníka*; černá, na kterých jedno kolo stál, neboť jej *přepadl medvěd, vlk či liška*; a vítězem byl ten, kdo došel k cíli, *do hradu*, a přitom *zajal* co nejvíce *loupežníků*, neboť se *stal manželem princezny*. V případě hry *Panenka na plese* ([1, ho-st, 98](#)) se s figurkami postupovalo obdobně, jen označená políčka přinášela různé dramatické situace *Barbie, která se připravuje na ples*; v době pozorování pak hráčky ztratily pravidla hry, a tak si situace upravovaly dle své vlastní fantazie.

Na první pohled nejkomplikovanější podobou hry byl případ hry *Dračí doupě* ([5, va-ez, 96](#)), při které používali chlapci koupený či vlastnoručně nakreslený plánek bludiště, ve kterém byla zakreslena (1) místa skrývajících se *nepřátel* (se stanovenou *zbraní* a počtem *životů*); (2) místa, kde si hrdina může odpočinout a *za peníze koupit jídlo*, a tak získat nové životy (např. *hostinec*); (3) místa nástrah, kde hrdina mohl přijít o některé své životy (např. *pádem do vodního příkopu*) nebo peníze (např. *krádeží zloděje*). Na začátku měl každý ze čtyř hráčů 10 životů, 50 dolarů a nějakou zbraň, např. *meč, pistoli, samopal*; zbraně měly přidělené hodnoty útočné síly, v průběhu hry si je však dle okolností hrdinové měnili). Hra pak probíhala tak, že *Rozhodčí* měl u sebe plánek bludiště a hráčům vyprávěl, co vidí před sebou; hráči si volili cestu na křižovatkách; v případě, že narazili na *Nepřítele*, odehráli s ním souboj s pomocí kostky - za *Nepřítele* házel *Rozhodčí* a důležité bylo, kdo útočil, neboť ten neztrácel životy: útočící házel první a k počtu bodů se mu připočítávaly body za zbraň, z rozdílu pak vyplynula případná ztráta životů bránícího se (např. útočící hodil 5 a za zbraň se přičetl 1 bod, bránící hodil 3 a za zbraň se přičetl 1 bod; bránící tedy ztratil 1 život; pokud by bránící dosáhl stejného či vyššího počtu bodů než útočící, žádný život by neztrácel ani on, ani útočící), v roli útočícího a bránícího se hráči a *Rozhodčí* střídali tak dlouho, dokud *Nepřítel* nebo *Hrdina* *nepadli*, tj. neztratili všechny životy. Pokud *Hrdina* souboj přežil, mohl pokračovat ve hře a doufat, že narazí na *hostinec* dříve, než na dalšího *Nepřítele* nebo na nějakou *nástrahu*, ve které by ztratil nějaké peníze či další životy. Hra končila, když se jeden z hrdinů dostal do cíle, nebo když všichni hrdinové padli.

Vlastně nejkomplikovanější podobou hry však bylo *Člověče, nezlob se!* ([1, ho-st, 98](#); [6, he-ho, 97](#)), ve kterém dle běžně známých pravidel sice kostka rozhodovala o tom, který až ze šesti hráčů některou ze svých čtyř figurek vůbec vstoupí na cestu; pak o tom, o kolik políček postoupí ke svému *domečku*; a případně nabízela hráči volbu, zda svůj tah skončí na políčku obsazeném některou z figurek jiného hráče, a tak ji vrátí na start. Věcí volby hráče však bylo, jak s touto možností naloží; a případně také, kterou ze svých figurek bude táhnout - zda bude spíše hrát na jistotu figurky v domečku, nebo na více figurek ve hře; zda bude spíše prchat, nebo pronásledovat.

Pravidly určeným **cílem** hry je tedy vyhrát závod v kruhu hráčů na fiktivní dobrodružné cestě. Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Žížalky* ([1, pl-ko, 00](#)) a *Evoluce* ([4, ně-ši, 97](#)), při které skupinka 4 - 7 hráčů pohybem a zvuky zobrazovala šest různých tvorů, postupných vývojových stupňů: *žížala - káčátko - pes - kůň - opice - člověk*; nebo *vajíčko - slepice - pes - opice - člověk - superman*. Na začátku hry začínali všichni na nejnižším vývojovém stupni. Když se dva tvorové na stejném vývojovém stupni potkali, pomocí hry *Kámen, nůžky, papír* zjistili, kdo z nich vyhraje a postoupí na vyšší vývojový stupeň; případně též, kdo prohraje, a sestoupí na vývojový stupeň nižší (tedy krom toho nejnižšího, který prohrát vlastně nemohl). Cíl hry tedy zůstává stejný, i když dobrodružná cesta vede po stupních pomyslné evoluce.

Vzorec interakce se může týkat dvojice, většinou menší skupinky hráčů; zřídka jen dívek nebo jen chlapců. Povaha interakce, podobně jako ve hře *Dračí doupě*, spočívá v rozehrávání fiktivních dobrodružství hrdinů, zde však nikoli dramatizací samotné slovesné tvorby v kruhu hráčů. Dobrodružství hrdinů je zobrazováno čínoherně, dramaticky, avšak většinou nikoli bezprostředně hráči jako herci v reálném či kulisami simulovaném prostoru, nýbrž prostřednictvím figurek a map, prostřednictvím zástupných objektů - *modelů*. Tj. krom případů her *Žížalky* a *Evoluce*. Rozehrávání hráčů či samotných modelů by sice mohlo být jen věcí tradovaného scénáře (např. rekonstrukce historické bitvy) nebo jen práce hráče scenáristy (např. gamemastera), v dané hře však tomu tak není. Mezi scénář a herce vstupuje skutečný *Osud* (vs. někdy používaný název pro gamemastera) - zprostředkovaný nástrojem na rozehrání hry náhody - kostkou (případně hrou *Kámen, nůžky, papír*; případně náhodnou volbou, vlastně losováním na křižovatce *bludiště*). Tedy nikoli ostatními hráči manipulující gamemaster, ale *Osud*, *hra náhody* přiděluje hráčům a jejich postavám dobrodružné situace a míru obratnosti pro jejich řešení. V celku hry pak čínoherní, dramatické zobrazení hrdinů na dobrodružné cestě s pomocí hry náhody hráči rozehrávají jako závod - tedy jako variantu hry *Kolotoč štěstí*. V celku hry je tak hra možná stejně závodem kruhu hráčů ve hře s *Osudem* vyjádřeným v závodě fiktivních hrdinů na dobrodružné cestě, jako závodem fiktivních hrdinů na dobrodružné cestě zobrazeným čínoherně s pomocí závodu kruhu hráčů ve hře s *Osudem*. Stručně řečeno, hru lze považovat za kombinaci zahrávání si s náhodou a zahrávání si s fiktivní identitou a příběhem.

Motiv hry lze souhrnně označit za rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících hrdiny na dobrodružné cestě; a to čínoherně, dramaticky - s pomocí modelů nebo bezprostředně hráči jako herci a

vždy s pomocí hry náhody; rozehrané jako závod ve hře s Osudem - mezi hrdiny ve fiktivním světě i mezi hráči.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 8 případech, a to v 1. a 4. - 6. ročníku. ([1, ho-st, 98](#) (4x); [1, pl-ko, 00](#); [4, ně-ši, 97](#); [5, va-ez, 96](#); [6, he-ho, 97](#))

Z historie hry

Sutton-Smith (1972, s. 151) hru zřejmě zmiňuje pod názvem *Ludo*, a to jako variantu *Board Games*, které řadí mezi tzv. *Parlor Games*. Zapletal (1991, s. 136 - 139) vysvětluje, že anglické *Ludo*, německé *Eile mit Weile* a naše *Člověče, nezlob se* jsou společně odvozené od indické národní hry *Pačísí*; starší než *Šachy*. Hru řadí mezi deskové hry *závodivé* (vs. hry *poziční* a hry *strategické*).

10.8 KARTY MAGIC

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Magic* ([6, pr-ve, 00](#); [7, mi, 95](#); [7, bí-pe, 00](#)); *Magicy* ([5, šm-fu, 99](#)); *Karty Magic* ([3, ve-po, 00](#)) a *Svět mágů* ([5, šm-fu, 99](#)).

Hřištěm hry je svět fiktivního *bojiště* - konkrétně *Dominie*; a to fiktivně fiktivní - fantasy; nabízený hrou *Magic: The Gathering*, údajně od Richarda Gafiolda a firmy *Wizards of the Coast*. Hru děti hrály ve třídě, ale třeba i venku na lavičkách. **Cas** na hru si udělaly o přestávkách i po škole; jedna hra se údajně může protáhnout i na několik hodin.

Průběh hry začíná sestavením balíčků karet ke hře. V době pozorování se prodávaly balíčky po 15 nebo 50 exemplářích, různě namíchaných z repertoáru, který snad na začátku čítal kolem 300 druhů karet, k nimž však firma uváděla na trh druhy neustále nové. Hráči se snažili, aby jejich balíček ke hře měl nejméně 40 karet. Karty byly dvou základních druhů - *země* a *kouzla*; země byly pěti barev, čemuž odpovídaly druhy magie (bílá, černá, červená, modrá, zelená); země poskytovaly energii pro kouzla; kouzla se členila na druhy: *artefakty*, *čáry*, *očarování*, *přerušení*, *vyvolání* (např. nestvůry *Labyrinth Minotaur*; se silou útočnou 4 a obrannou 2), *zaklínadla*. Na každé kartě byly krom obrázku země či kouzla informace o jejich fiktivní povaze a pravidlech použití v soubojích; někdy inovující dosud publikovaná pravidla hry. Vlastní hra spočívala v *souboji čarodějů o vládu nad Dominii*; souboj hráči vedli pomocí svých balíčků karet - nakonec dle výsledného poměru *bodů* rozehraných útočných a obranných sil, resp. dle počtu ztracených *životů*; na počátku hry měli hráči 20 životů; hráči začínali se sedmi kartami a v průběhu jednotlivých kol odkládali použité či nadbytečné karty do *hrobu* a nové si ze svých balíčků lízali. Prohrával čaroděj, který ztratil všechny životy nebo jemuž došly karty v balíčku. Někdy si vítěz mohl vybrat kartu z balíčku poraženého; a případně ji roztrhat.

Pravidly určeným **cílem** hry tedy je vyhrát zápas ve fiktivní boji čarodějů o jejich říši.

Pozorovaná byla též **varianta** hry, *Magicy* ([5, šm-fu, 99](#)) a *Svět mágů* ([5, šm-fu, 99](#)), ve které čtyři až šest chlapců používalo vlastnoručně vyrobené karty dle vzoru těch komerčně dostupných. Ve hře *Magicy* byl jeden z hráčů v roli *Vypravěče* a ostatní museli nějak reagovat ve fiktivním dobrodružném příběhu, za což je *Vypravěč* dle svého uvážení odměňoval kartami, ze kterých si hráči sestavovali svou fiktivní říši (a to i dle pravidel přírodních zákonitostí - aby např. *úrodná pole*, *poskytující obživu obyvatelstvu*, *měla vodní zdroje*). Hra končila rozdělením všech karet. Ve hře *Svět mágů* se ostatní stávali proti sobě *bojujícími kouzelníky*; opět s pomocí zmíněných vlastnoručně vyrobených karet a za vedení *Vypravěčem*. S pomocí určitého počtu kouzel a netvorů, které měli k dispozici, tedy mohli jednak bojovat s netvory ostatních kouzelníků, nebo s těmi, které do hry zaváděl *Vypravěč*. Krom o vítězství v soubojích hráči opět usilovali o sestavování svých fiktivních říší. Cíl hry vlastně zůstává obdobný, i když zde svádějí fiktivní boj o tvorbu své říše a bez její pomoci (formou *zemí* a *energie* poskytované *kouzlům*).

Vzorec interakce se týká většinou jen dvojice hráčů; hra však může být hrána i v malé skupince; a většinou se i dvojice rekrutují z malé skupinky do hry zasvěcených dětí, které při hře dvojice v roli publika kibicují. Jen v pozorované šesté třídě se o hru začaly zajímat též dívky. Povaha interakce spočívá v rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících *boj o říši - stát - území*. Boj a území, obdobně jako ve hře *Člověče nezlob se*, není činoherně zobrazován bezprostředně hráči jako herci v reálném či kulisami simulovaném prostoru, nýbrž zprostředkovaně - zde pomocí *sbírky karet*. Většinou hráči používali karty jejich *prezentací* k rozehrání *zápasu v obratnosti* (nakonec síle a odolnosti) kartám přisouzené. Jejich balíčky

karet tak někdy sice odpovídaly spíše kupní síle jejich kapesného; s postupující orientací ve hře se však hráči snažili o konfigurace balíčků zajišťující srovnatelné šance ve hře, třeba i vyřazením nejsilnějších karet, neboť - *To se mezi slušnými lidmi nedělá*. Lízáním z balíčků karet se tak ve hře karty stávaly též nástrojem k rozehrání *hry náhody*; *zápas v obratnosti* byl nakonec většinou přece jen závodem s druhými ve hře s Osudem - jako ve hře *Karty*; zde však bez kombinace se zadáváním a luštěním hádanky chování druhých, resp. karet v kruhu hráčů. Pozorovaný byl i případ, kdy hráči karty používali jejich *sbíráním* k rozehrání *kompozice součástí objektu* (přisouzených fiktivních součástí území); a to v rámci kombinace s rozehráním varianty hry *Dračí doupě*.

Motiv hry lze souhrnně označit za rozhrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících boj o území. A to většinou čínoherně, dramaticky - s pomocí prezentace sbírky karet a hry náhody; rozehrané jako závod ve hře s Osudem - mezi hráči; mezi hrdiny ve fiktivním světě jevícím se jako zápas. Případně, s pomocí sbírání sbírky karet, které zobrazuje boj o území v rámci dramatizace samotné slovesné tvorby v kruhu hráčů; a to s ústřední rolí šikanujícího - jako ve hře *Dračí doupě*.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 6 případech, a to ve 3. a 5. - 7. ročníku. ([3, ve-po, 00](#); [5, šm-fu, 99](#) (2x); [6, pr-ve, 00](#); [7, mi, 95](#); [7, bí-pe, 00](#))

10.9 DOMEČEK

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Bunkr* ([2, fe-ve, 98](#)); *Domeček venku* ([2, fe-ve, 98](#)); *Domeček vevnitř* ([2, fe-ve, 98](#)); *Hra na domky* ([3, ho-kř, 97](#)); *Hra na skřítky* ([2, kr-su, 97](#)); *Hrad* ([3, kr-vo, 98](#)); *Na křečky* ([1, pl-ko, 00](#)); *Stanování* ([1, ko-no, 95](#)) a *Stavění domečků pro trpaslíky* ([2, kr-su, 97](#)).

Hřištěm hry je fiktivní svět *domečku* (případně *bunkru*, *hradu*) a jeho *model*; takže svět fiktivně reálný. Hru děti hrály v místnosti družiny, ve třídě a nezřídka venku, třeba i na školní zahradě nebo na škole v přírodě. **Čas** na hru si udělaly jen v době volna, o přestávce, v družině či na škole v přírodě; hraje se do omrzení, třeba i celé dvě hodiny pobytu s družinou venku. Z definice hry potřebují ke hře **pomůcky** - materiál na stavbu domečku a jeho zařízení.

Průběh hry spočíval třeba jen v tom, že si děti (dívky nebo chlapci) v družině z molitanových čtverců podepřených židlemi postavily ohradu, zastřešily jí dekou a vybavily polštářky; ve stanu si pak děti třeba jen odpočívaly, nebo hrály na *rodinu*, *koťátko* nebo *pejsky*, nebo vyšívaly; zvláště chlapcům záleželo na tom, kdo do stanu smí a kdo ne - a to i když ve svém stanu zrovna nebyli a věnovali se jinde jiné hře. (*Stanování* - [1, ko-no, 95](#)) Častěji však děti rozehrávaly hru se zdokonalováním stavby a zařízení domečku - a tak vlastně částečně též jako variantu hry *Modely, stavebnice*. V případě hry *Domeček vevnitř* ([2, fe-ve, 98](#)) dvě dívky nejdříve v družině vlezly do staré skříně, které chyběla jedna boční strana, a povídaly si v ní; když k nim některé další dívky začaly nakukovat, začaly si skříň obkládat kabáty a taškami; což dívky z publika inspirovalo k tomu, že začaly původním dvěma dívkám se zdokonalováním domečku pomáhat. V případě *Hry na skřítky* ([2, kr-su, 97](#)) si čtyři dívky na škole v přírodě představovaly, že jsou skřítki (a to konkrétní, pojmenovaní - *Skřítek lesní*, *Skřítek zahradní* atd.), kteří se schovávají před *obry* (paní učitelka a jiní dospělí); v úkrytu mezi křovím a stromky si stavěly domečky; sbíraly potravu na zimu - listy, šišky, trávu, kamínky. V případě hry *Bunkr* ([2, fe-ve, 98](#)) si skupinka kluků v družině stavěla *bunkry*; a tove třídě i venku; a když venku, tak si v hustých keřích našli vhodné místo, vyčistili prostor uvnitř bunkru i kousek před ním, uvnitř bunkru si v *hlavní místnosti* postavili ohniště z kamenů, ve *vedlejší místnosti* si zřídili sklad klacků - *zbraní*; vítanou příležitostí k rozehrání hry na *obranu bunkru* pak bylo, když se třeba opodál zastavil jeden spolužák a hráče pozoroval - domnělého vetřelce zaháněli křikem a vyhrůžkami. V případě hry *Domeček venku* ([2, fe-ve, 98](#)) si skupinka dívek v družině při pobytu venku nejdříve našla vhodné místo pod keři u hřiště, na opačné straně než výše zmíněný *bunkr* kluků, a pak stavěly a zařizovaly společný *domeček*; nejprve místo vymetly, poté vyrobily z trávy sedačky, postele z klacků, nádobí z hlíněných kuliček, kamna, předzahrádku s plůtkem a ozdobami z trávy; ani dívky však nechtěly, aby jim do jejich domečku *někdo cizí lezl*, a tak případné publikum či dívky nabízející spolupráci odháněly. V případě *Hry na domky* ([3, ho-kř, 97](#)) si skupinka dívek nejdříve na školní zahradě rozdělila doky na stromech; ty pak s pomocí přírodních materiálů a kuchyňského nádobí zařizovaly; a pak přehrávaly *scénky z reálného života*. Pravidly určeným **cílem** hry je tedy čínoherní, dramatické zobrazení vlastnictví domečku.

Pozorovaná byla **varianta** hry, při které hráči hru rozehrávali se zmenšenými modely a zástupnými *herci*. V případě hry *Stavění domečků pro trpaslíky* ([2, kr-su, 97](#)) skupinka dívek na škole v přírodě stavěla domečky z kamení, písku, mechu a listů; a to pro *trpaslíky, kteří se tam nastěhují*. V případě hry *Hrad* ([3, kr-vo, 98](#)) tři chlapci rozehrávali hru o přestávkách s pomocí modelu hradu a figurek z Lega. Cíl hry tedy zůstává srovnatelný, i když je třeba ve hře kombinovaný s variantou hry *Boj* nebo *Dračí doupe*.

Obdobně tomu bylo ve hře *Na křečky* ([1, pl-ko, 00](#)), ve které si tři chlapci představovali že jsou křečci; ti měli *bat'ůžek* a v něm vše, *co potřebují*; někdy jen spolu seděli ve svém molitanovém *pelíšku* a třeba jedli, jindy se vydávali na *průzkum okolí, létali s pomocí balónku*, nebo je *vozil kůň* (to když se k nim přidala jedna spoluhráčka); někdy si dobrodružství křečků kreslili.

Vzorec interakce se týká třeba jen dvojice, většinou menší skupinky hráčů; většinou jednoho pohlaví. Povaha interakce spočívá, jak bylo řečeno, v čínoherním zobrazení *vlastnictví domečku*. To však sebou většinou nese jeho *stavbu* a případné *zařizování* domečku; takže hra je většinou rozehrávaná též s použitím varianty hry *Modely, stavebnice*. Domeček jako objekt jen nalezený nebo též komponovaný je ve svém fiktivním světě *útočištěm před druhými* (kteří jsou ve hře často rozehrávaní s pomocí přítomných dospělých či vrstevníků) - kam je možné *utéct*, např. jako ve hře *Baba*; kde je možné se *schovat*, obdobně jako ve hře *Na schovávanou*. Jako takový je též *pevností* (v co jeho vlastníci pevně věří) *proti druhým* - kterou lze jako *výsostné území, objekt* bránit, např. jako ve hře *Fronta* nebo *Obrana státu* či *Fotbal* nebo *Basketbal*. V obou kvalitách se při rozehrávání fiktivních identit a příběhů nabízí jednak k rozehrání hry jako varianty hry *Boj*; jednak jako prostředí pro rozehrání různých jiných her fiktivních identit a příběhů, pro které je domeček vhodnou kulisou (např. *Na rodinu, Na páníčka, Na ovečky* (viz *Stanování* - [1, ko-no, 95](#))); jednak jako *východisko* výprav za dobrodružstvím v kombinaci s variantou hry *Dračí doupe* (a v případě hry *Na křečky* - [1, pl-ko, 00](#) - si *křečci* možná příznačně s sebou na své výpravy nosili *útočiště* s sebou v podobě svých *bat'ůžků*). Revnivost je tedy ve hře rozehrávaná jako součást fiktivních příběhů; na jejich dramatizaci však hráči spolupracují; tedy pokud se na roli fiktivních druhých mají ve hře podílet reálně a nikoli jen fiktivně (např. jako paní učitelka, která ani neví, že je *Obr*) či jako ti, jimž je do hry vstup odmítán (např. jako spolužačky, které se dožadují spoluúčasti při výstavbě a zařizování domečku).

Motiv hry lze souhrnně označit za rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících vlastnictví útočiště a/nebo výsostného území, resp. objektu; a to formou spolupráce při jejich dramatizaci.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 9 případech, a to v 1. - 3. ročníku. ([1, ko-no, 95](#); [1, pl-ko, 00](#); [2, kr-su, 97](#) (2x); [2, fe-ve, 98](#) (3x); [3, ho-kr, 97](#); [3, kr-vo, 98](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 331 - 332) prezentují hru pod názvem *Houses*, a to jako variantu hry *Mothers and Fathers*; tedy jako hru dívcí; při prezentaci hry *War Games* se však kupodivu o stavbě pevností zvláště nezmiňují; řadí ji mezi tzv. *Prtending Games*. Sutton-Smith (1972, s. 55) postupuje stejně; akorát hru jako variantu tzv. *imitative games* nakonec řadí mezi tzv. *Informal Games*.

10.10 ÚTĚK Z DRUŽINY

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Na domečky* ([2, kr-su, 97](#)); *Na Tarzana* ([5, šm-fu, 99](#)); *Propola, Viola, Kofola* ([3, šk-bl, 99](#)); *Talismany* ([3, ve-po, 00](#)) a *Útěk z družiny* ([2, fe-ve, 98](#)).

Hřištěm hry je reálné prostředí hráčů rozehrávané jako kulisa jejich fiktivního dobrodružství. Hru děti hrály ve třídě, v družině, na pokoji na škole v přírodě, ale též na hřišti, v parku, nebo ve volné přírodě. **Čas** na hru si udělaly jen v době volna; samotné trvání hry bylo otázkou malé přestávky nebo i valné části volného času na škole v přírodě či v družině.

Průběh hry v nejjednodušší podobě spočíval třeba jen v tom, že trojice až pětice dívek na škole v přírodě hledala kamínky, které pak pojmenovaly jako svůj *talisman* a vymýšlely si k němu příběh o jeho mystickém původu a moci (*Talismany* - [3, ve-po, 00](#)). V případě hry *Na Tarzana* ([5, šm-fu, 99](#)) zas děti o přestávce ve třídě hru možná rozehrávali spíše jako variantu hry *Jízda po zábradlí*, když s řevem napodobovali Tarzana při skákání po lavicích přes celou třídu; přičemž si zakázali dotknout se nohama země. V případě hry *Na domečky* ([2, kr-su, 97](#)) chlapce na škole v přírodě inspiroval červený koberec k tomu, že si představovali, že je z *horké lávy*; do lávy dali všechny bačkory a ty pak lovili ze stolu, z postelí a židlí tak, aby se o lávu

nespálili; z bačkor postavili *most přes lávu* a po něm přecházeli a vzájemně se strkali, dokud někdo z nich do lávy *nespadl*; hra pak skončila a případně začalo nové kolo zase od hromady bačkor.

Komplikovanější podobou hry byl *Útěk z družiny* (2, [fe-ve, 98](#)), tři dívky jako *nebyly* v družině: pobíhaly po suterénu budovy až k hlavnímu vchodu; chodily krást do jídelny nedojedený perník; schovávaly se jedna před druhou do výklenků nebo do prázdných tříd; neustále sledovaly to, aby je nikdo nezahledl; při pobytu družiny na hřišti zas utíkaly zadním vchodem do budovy nebo se pohybovaly v okolí brány vedoucí z hřiště do ulice - ani tuto bránu, ani hlavní vchod do budovy školy však nepřekročily. V případě hry *Propola, Viola, Kofola* (3, [šk-bl, 99](#)) se dvě dívky, případně s některými ze spolužaček, při pobytu s družinou v parku vydávaly na výpravy do podzemních prostor pod parkem; vchody si pojmenovaly právě názvy *Propola, Viola* a *Kofola*; z domova si nosily baterku; výpravy začínaly složitým manévrováním z dohledu družinářky; při každé výpravě usilovali o to, aby pronikly o další kus dále; když narazily na nějaký zajímavý předmět či nápis, vymýšlely si s nimi spojené příběhy - např. v reakci na nacistické symboly o tom, jak se tam *ukrývali váleční zločinci z řad SS*.

Pravidla určeným **cílem** hry je tedy využití reálného prostředí hráčů k činohernímu, dramatickému zobrazení fiktivního dobrodružství hráčů.

Vzorec interakce se týká třeba jen dvojice, většinou však menší skupinky hráčů; většinou jen dívek nebo chlapců. K povaze interakce snad stojí ještě za zmínku jen to, že nakolik lze pro hru *Domček* hledat společný jmenovatel se hrou *Karty magic*, lze jej pro hru *Útěk z družiny* hledat ve hře *Člověče nezlob se*, resp. *Dračí doupě*.

Motiv hry lze souhrnně označit za spolupráci při dramatizaci fiktivního dobrodružství hráčů v jejich reálném prostředí.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 5 případech, a to ve 2. - 3. a 5. ročníku. (2, [kr-su, 97](#); 2, [fe-ve, 98](#); 3, [šk-bl, 99](#); 3, [ve-po, 00](#); 5, [šm-fu, 99](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 337 - 338) prezentují některé podoby hry jako varianty hry *Storybook World*; včetně např. hry *Runaways*, ve které si hráči představovali, jak utekli z domova na valníku sena jen s několika šilinky a pytlek jídla ze spíže; hru řadí mezi tzv. *Pretending Games*.

10.11 NA POVOLÁNÍ

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Až se stáří zeptá* (7, [mi, 95](#)); *Barbie* (4, [ku-po, 96](#)); *Dallas* (1, [ko-no, 95](#)); *Doktoři radí* (8, [ka-ma, 95](#)); *Firma ČKD* (3, [má-za, 98](#)); *Hra na dějepis* (6, [po-st, 99](#)); *Hra na flétnu* (4, [du-ko, 99](#)); *Hra na housle* (5, [ji, 00](#)); *Hra na nemocnici* (1, [ko-no, 95](#)); *Hra na Pobřežní hlídku* (2, [kr-su, 97](#); 3, [ho-kř, 97](#)); *Hra na poštu* (2, [kr-su, 97](#)); *Kadeřnice* (1, [ko-no, 95](#)); *Modní přehlídka* (5, [ji, 00](#); 6, [po-st, 99](#)); *Na dámy* (1, [pl-ko, 00](#)); *Na Hitlera* (6, [pá-sm, 95](#)); *Na kadeřnici* (2, [rů-to, 99](#)); *Na kadeřníky* (4, [br-še, 98](#)); *Na Lunetíky* (5, [ji, 00](#)); *Na poštu* (1, [ho-st, 98](#)); *Na povolání* (2, [da-kl, 98](#)); *Na princezny* (1, [pl-ko, 00](#)); *Na skluzavku* (1, [ho-st, 98](#)); *Nemocnice* (4, [br-še, 98](#)); *Ošetřování rostlin* (4, [br-še, 98](#)); *Parodie TV* (6, [pá-sm, 95](#)); *Pizzerie* (2, [da-kl, 98](#)); *Pobřežní hlídka* (5, [šm-fu, 99](#)) a *Scénky* (6, [kr-ši, 97](#)).

Hřištěm hry je fiktivní svět povolání, samozřejmě dospělých; takže svět fiktivně reálný, byť mnohdy zprostředkovaný fiktivními identitami a příběhy hrdinů televizních seriálů, neboť i v těchto případech tzv. *realistickými* (vs. pohádky, sci-fi či fantasy). Hru děti hrály ve třídě, v družině nebo venku. **Čas** na hru si udělaly jen v době volna; většinou delšího trvání nebo třeba i po několik následujících přestávek. Téměř definiční je využívání **pomůcek**, resp. *rekvizit* - někdy sice zcela fiktivních, někdy však nejen hraček-modelů, ale skutečných artefaktů (např. zrcadlo, hřebínky, sponky, gumičky).

Průběh hry se liší jednak propracovaností scénářů; jednak mírou toho, nakolik je příběh zobrazován činoherně a nakolik jako slovesná produkce; jednak a především tematicky. V případě hry *Na povolání* (2, [da-kl, 98](#)) si tak například skupinka dívek hrála na to, že jsou maminky, které chodí do práce a tam vydělávají peníze; což zobrazovaly přechodem k jiné lavici, kde na papír kreslily povolání, která zrovna vykonávaly; a zároveň si povídaly o tom, co se jim v práci přihodilo (vlastně tak trochu jako přítelkyně, které se sešly ve volném čase oběda či po práci před cestou domů); pak se rozloučily, šly domů, doma se vyspaly a ráno šly zase do práce. Možná, že zobrazování různých povolání, a možná že bez parodie, se věnovali hráči i v případě hry *Scénky* (6, [kr-ši, 97](#)), o které studentky napsaly jen to, že ke hře byly děti

vedeny při hodinách občanské nauky, a pak se jí věnovaly i samy o přestávkách či po vyučování; samy pak, že si přehrávaly *scénky k tématu, které je právě napadne*. Většinou se však děti soustředily na jedno povolání, a to téměř definičně ze *sféry komerční*. Například, když při hře *Na skluzavku* ([1, ho-st, 98](#)) jedna dívka obsadila plošinku skluzavky jako *Pokladní*, ostatní museli požádat o lístek sdělením kam a na jak dlouhou dobu jedou, fiktivně zaplatit dvě koruny a převzít lístek, a pak jim teprve *Pokladní* zvedla závoru a nechala je sklouznout. Nebo, když ve hře *Pizzerie* ([2, da-kl, 98](#)) přicházeli někteří hráči jako *hosté*, kteří si objednávali různé druhy pizzy; *majitelé pizzerie* je kreslili na papír, případně přidávali přísady v podobě kostiček ze stavebnice; *hosté* pizzu snědli, zaplatili papírky a šli domů. Nebo, když ve hře *Firma ČKD* ([3, má-za, 98](#)) skupinka chlapců o přestávkách, ale i po vyučování v družině si jen s pomocí dialogů hrála na to, že jeden z nich je *Zaměstnavatel* a ostatní *zaměstnanci* firmy, která vyráběla a prodávala různé nástroje, sháněla dodávky materiálů, vyjednávala ceny s dodavateli a odběrateli. Spíše ze *sféry úřední* hráči čerpali v případě hry *Na poštu* ([1, ho-st, 98](#)), kterou několik dívek a chlapců rozehrávalo v družině s pomocí dětského vybavení pošty - peníze, složenky, stvrzenky a razítka. V případě *Hry na poštu* ([2, kr-su, 97](#)) čtyři dívky hru rozehrály na základě toho, že jedna z nich dostala od svého otce tištěný formulář. Samy si pak sestavily vybavení své pošty z penálů, tužek, nůžek, gum, ořezávek, papírů, razítkovacího polštářku a školních razítek se jmény (případně *razítkovali* s pomocí gum a ořezávek). Při hře o přestávce dívky seděly či stály kolem jedné lavice; každá měla připravený svůj papír na záznamy a *telefon* (např. v podobě penálu); nejdříve dívky zkoušely různé druhy práce na poště - např. přijímání poštovních poukázek; později přijímaly telefonáty a jejich znění stručně zaznamenávaly na papír. Vtip byl v tom, že fiktivní volající vyjednávali s poštou to, že potřebují poslat zvíře. Úřednice pošty musely tudíž do záznamu zjistit a uvést jména volajících (spolužáci, třeba i obdivovaní; příbuzní; sousedé; známé osobnosti - *Terezie Dobrovolná, Jágr, Hašek, Basiková*); o jaké zvíře jde (*pejsek, beruška, slepýš, pavouk, včela, štír, anakonda, krokodýl, medvěd, lev, jelen, panda, slon, žirafa, tuleň, sardinky, chobotnice, piraňa*), případně kolik jich bude; v kolik hodin je odesílající na poštu dopraví; sdělit odesílajícímu a zapsat, kolik to bude stát peněz; vše řádně orazítkovat a podepsat. Jednak, jak naznačuje jejich seznam, byl vtip ve vymýšlení různých druhů zvířat a v rozehrávání diskusí o tom, jak s nimi úřednice na poště naloží - *Kam dáme žirafu?*

Pravidly určeným *cílem* hry je tedy činoherní, dramatické zobrazení *povolání dospělých*. Pozorovaná byla *varianta* hry, *Doktoři radí* ([8, ka-ma, 95](#)), možná představující zvláštní sféru povolání dospělých - poradenství. Hru vymyslel jeden z učitelů při suplování a od té doby se jí žáci dožadovali i v jiných suplovaných hodinách. Učitel vybral tři žáky, kteří předstoupili před publikum v roli *psychologů* či *manželských poradců*; poté v roli *Moderátora* vybízel publikum ke kladení otázek týkajících se jejich *fiktivních problémů*. Hra jako celek se však zřejmě pohybovala na pomezí parodie: když zaznělo též - *Jaké mají rodiče dávat dítěti kapesné? To záleží na výši platu rodičů*. - nebo také, a to od *velkého raubíře* v roli Doktora - *Jaký jste byl jako dítě? Vzorný a hodný chlapec, bez sebemenších výchovných potíží, nemyslel jsem na nic jiného, nežli školu*.

K rozehrávání fiktivních příběhů a identit ze sféry médií jako takových inspirovali děti učitelé i v rámci řádné výuky. V případě *Hry na dějepis* ([6, po-st, 99](#)) měly děti kdysi v hodině dějepisu přehrát didaktickou hru na téma *Kartágo vs. Řím*. Jeden čínorodý chlapec pak vymyslel vlastní námět a sepsal scénář hry, který s kamarády o přestávkách nacvičoval tak, jakoby natáčel film - jako chodil s kamerou, rozdával příkazy a rady, dohlížel na dodržování scénáře. V případě hry *Parodie TV* ([6, pá-sm, 95](#)) měly dvě dívky při hodině občanské nauky předvést některý z televizních pořadů; rozhodly se pro televizní noviny stanice Nova; podporovány spolužáky pak v předvádění televizních novin na Nově pokračovaly o přestávkách, až vypracovaly hru do jejich zdařilé parodie; další děti se pak přidaly a parodovaly též třeba *Risk*, *Eso* nebo *Večerníček* - čímž rozehrávaly parodické podoby i jiných sfér, než sféry mediální, a zřejmě i jiných her, než *Na povolání*.

K rozehrávání fiktivních identit a příběhů ze sféry hudební hráče inspiroval bezprostřední zážitek s produkcí hudebníků; ani v jednom ze dvou případů však hru nerozehráli do základní podoby hry na povolání. V případě *Hry na housle* ([5, ji, 00](#)) hra možná přecházela ve variantu hry *Koso Soula*, když děti v reakci na hudbu linoucí se okny ze dvora školy začaly pohyby rukou a těl napodobovat hru na housle, případně s použitím pravítka v roli smyčce, případně též s napodobováním či pokusy o provozování hudby doprovázejícího zpěvu. V případě *Hry na flétnu* ([4, du-ko, 99](#)) chlapci rozehráli jakousi parodii účasti mužů v publiku na koncertu žen, když reagovali na to, že čtyři dívky o přestávce hrály na flétny lidové písničky a přitáhly sympatizující publikum dalších dívek; chlapci se jim smáli, že hrají takové písničky, a navrhovali jiné - např. *Baráky*; na dívky dělali grimasy a pitvořili se tak dlouho, až jim dívky požadovanou píseň nakonec zahrály.

Pozorovaná byla *varianta* hry možná spíše přechodná ke hře *Na páníčka*, a to *Ošetřování rostlin* ([4, br-še, 98](#)). Spíše dívky, ale i chlapci, ve dvou až šesti, o přestávkách ošetřovali rostliny v květináčích na

parapetech a skříňkách ve třídě: jeden *Zahradník* si napustil konvičku vodou a spolu s několika *poradci* pak rozhodovali o tom, jak moc kterou rostlinu zalít, zda jí prokypřit zem, ostříhat suché listy, změnit nastavení vůči světlu nebo přemístit; denně pak rostliny prodělaly třeba i několikrát opakované ošetření; jednotlivé rostliny ošetřující oslovovali jmény spolužáků, kteří rostliny přinesli do třídy.

Pozorovaná byla varianta hry tak trochu analogická ke hře *Na ovečky*, jen v ohrožení v ní nejsou zvířátka ze strany *Škūdce*, ale lidé ze strany úrazu a nemoci. Povolán k pomoci pak není *Pastýř*, nýbrž *Lékař*, obecněji *Záchranář*. V případě *Hry na Pobřežní hlídku* ([2, kr-su, 97](#); [3, ho-kř, 97](#)) si skupinky čtyř až šesti dívek, ve třídě nebo venku, rozdělily role záchranářek, ale i záchranářů z televizního seriálu; potom předstíraly jejich běžnou práci (práce na počítači, hlídkování na motorovém člunu) i mimořádné zásahy při záchraně tonoucích; případně souš představovaly lavice, z nichž někdo *spadl do moře*, záchranáři za ním skočili, vytáhli jej z vody a přivolali lékaře, který jej ošetřil. V případě *Hry na nemocnici* ([1, ko-no, 95](#)) si ze skupinky dívek některé lehly na koberec a předstíraly *nemocné děti v nemocnici* (některá naříkala nad bolestí ruky, jiná břicha); *Doktorka* se dvěma *sestřičkami* mezi nimi procházela, ptala se jich, co je bolí, říkala sestřičkám, jaké dostanou léky, masti, injekce, kdo dostane obvazy, kdo bude operován; postupně pak pacienty posílala uzdravené domů. V případě hry *Dallas* ([1, ko-no, 95](#)) údajně dívky přehrávaly různé příběhy z televizního seriálu; prý však vždy o *Pamele*; a v rámci popisu hry studentky prezentovaly jen případ *zranění Pamely*:

- *Poté, co se tři dívky domluvily, že si zahrají Dallas, zranění Pamely s následným převozem do nemocnice a pobytem v nemocnici, začaly s vlastní přípravou inscenace.*

- *Pak řekla Petra: „Já budu hrát sestřičku Pamely.“ Dana také velmi rychle zareagovala a vykřikla: „A já Pamelu.“ Iva se probrala z údivu nad pohotovými reakcemi svých spolužaček a pronesla: „A co teda já?“ „Ty budeš doktorka Pamely.“ řekla Petra. „Tak jo.“ odpověděla Iva.*

Petra řekla: „Ještě potřebujeme kluka, aby hrál řidiče sanitky.“ a rozhlédla se po herně, „Honza by mohl.“ Na což zvolala Dana: „Né, ten ne!“ „Tak Tomáš.“ navrhla Iva. Děvčata se rozhlédla po místnosti, Petra řekla: „Já se ho jdu zeptat.“ šla k Tomášovi, který si hrál s Honzou a Jaroslavem a právě stavěli věž z Lega. „Tomáši, pojď si s náma zahrát Dallas.“ řekla Petra. „Co budete hrát?“ „Jak Pamela měla autonehodu.“ „A co budu hrát já?“ „Řidiče sanitky, odvezeš ji do nemocnice.“ Tomáš po vteřince rozmyšlení pravil: „Tak jo, ale musíme dostavět věž.“ Petra svolila a řekla: „Tak za náma, hned jak dostavíte věž, přijď.“

- *Mezitím děvčata připravovala kulisy. Gauč v rohu herny byl volný, tak k němu děvčata přisunula židli, na kterou z kuchyňského rohu vzala umělý kelímek a tácek. Na tácek dále umístily obyčejnou tužku, která znamenala teploměr, propisku a papír na zaznamenávání teploty. Vedle postele položily deku, která představuje operační stůl, vedle deky položily několik tužek jako operační nástroje. Při rozkládání deky přišel Tomáš: „Tak hrajem?“ Rekli si průběh děje a společně ho upravovali.*

- *Dana představovala, že otevírá dveře, nasedá do auta, zabouchává dveře a jede autem tak, že přistoupila k židli, rukama představovala otevírání a zavírání dveří, seděla na židli a rukama představovala točení volantu, přičemž to doprovázela hlasovým napodobováním zvuku motoru. Ostatní účastníci ji pozorovali. Po chvilce opět hlasovým projevem napodobovala náraz auta do stromu. V tu chvíli přijížděl Tomáš, který opět stejným způsobem napodoboval jízdu autem, ale přitom šel k zraněné Pamele, vystoupil z vozu a zvolal: „Co se stalo?“ „Jsem nemocná, vybourala jsem se.“ Řidič ji s její pomocí vzal pod paži a usadil ji na druhou židli, která byla připravena hned vedle židle Dany. Vzal původní Daninu židli a položil ji před židli, na které seděla Pamela. Posadil se a stejným způsobem napodoboval jízdu do nemocnice. Pár vteřin řídil, potom přestal otáčet volantem, vstal ze židle a utíkal k oběma děvčatům, která stála u deky a představovala, že si připravují operační nástroje.*

- *Jakmile k nim přispěchal, vykřikl: „Rychle, rychle, přivezl jsem zraněnou paní.“ Všichni šli společně rychlým krokem k Pamele, uchopili ji pod paži a táhli ji k dece, na kterou ji opatrně položili tím způsobem, že ji dotáhli před okraj deky a pokládali ji. Iva (doktorka) řekla hlasitým hlasem: „Sestři, sundejte jí šaty.“ Petra pouze představovala svlékání šatů, přičemž jí řidič pomáhal. Doktorka mezitím prováděla prohlídku, kterou uzavřela konstatováním: „Pacientka má zlomenou nohu a ruku.“ Petra-sestra ihned zareagovala ze svých zkušeností z pobytu v nemocnici a poradila Ivě-doktorce: „Musíme ji dát sádru, jako jsem měla já. Potřebujeme obvaz a umyvadlo s teplou vodou.“ Nyní jakoby si vyměnily děvčata role, což si, dle jejich zainteresovanosti do hry, neuvědomovaly. Petra-sestřička dělala Pamele sádru. Nejprve předváděla namáčení obvazu do umyvadla s vodou, napodobovala omotávání obvazu s následným roztíráním po ruce. Stejnou proceduru pak prováděla u dolní končetiny, přičemž Iva-doktorka umývala Pamelu a česala ji. Řidič odešel, jakmile pomohl sestřičce se svlékáním oděvu pacientky, a pokračoval ve hře s chlapci.*

- *Po ošetření přeložily dívky Pamelu na lůžko. Sestřička vložila pacientce pod paži teploměr a pronesla: „Drž ho pevně.“ Poté navrhla Ivě, že by mohly jít na vizitu. Iva znala princip vizity již z her na nemocnici. Sestřička odběhla k protějšmu rohu, kde si vzala se stolu sešit (děti si do něho kreslí), a řekla doktorce:*

„Jsem připravena, paní doktorko, na vizitu.“ *Dívky napodobily otevírání dveří a vešly do pokoje: „Dobrý den.“* Doktorka se zeptala Pamelu: „Jak se Vám daří?“ „Bolí mě ruka a noha.“ *odpověděla Pamela. Na což ji sestřička odpověděla: „Máte zlomenou ruku a nohu, proto teď budete mít bolesti, ale dostáváte injekce na bolest. Když budete chtít na záchod, zavoláte mě a já Vám donesu mísu.“ pokračovala sestřička. Doktorka se zeptala: „Jinak Vás nic nebolí?“ „Ne.“ odpověděla Pamela.*

- *V tomto okamžiku přiběhla dívka Irena, která hodně kamarádí s Petrou, a zeptala se všech zúčastněných dívek, zda nepůjdou hrát ještě s ostatními dětmi na dinosaury. Všechny tři dívky byly návrhem nadšený a s radostí jej přijaly. Nechaly vše, tak jak bylo, a odběhly vedle do místnosti.*

V případě hry *Nemocnice* (4, br-še, 98) skupinku dívek jednou během rozhovorů o tom, co se v televizním seriálu o zdravotní sestře *Stefanii* stalo nového, napadlo, že si příběh zahrají. Hra se pak stala oblíbenou zábavou přestávek s postupně propracovávaným scénářem, který čerpal ze zásoby opakovaných scén (hra např. začíná nějakou *nehodou*; nebo navazuje pooperačními komplikacemi) i z televizí nabízených podnětů k inovaci. Ve hře dívky hrály i několik rolí (např. *sanitku a zraněnou*; nebo *sestřičku a doktorku*); do určitých rolí dívky dočasně angažovaly i některého z pravidelně přihlížejících chlapců (např. *psychiatr, manžel zraněné, otec dítěte*). Konkrétní inscenace pak měla třeba následující podobu:

- *Sanitka: (běhá v prostoru třídy mezi lavicemi, mimo prostor koberce, se zvukovým doprovodem napodobujícím zvuk sanitky) „Uůů, uůů, uůů, ...“ (na nějakém místě ve třídě, dle volby sanitky, se její představitelka složí na podlahu a zůstává ležet - stává se zraněnou)*

- *Sestřičky: (jakmile dojde k přeměně sanitky na zraněnou, rozběhnou se k ní a chytí ji za ruce a nohy a odtahují po zemi až ke koberci - hovoří mezi sebou) „Pozor! Opatrně na tu ruku! Vypadá to, že ji má asi zlomenou.“ „To je strašné, je to dnes už třetí autonehoda.“ „Nevypadá to zrovna nejlépe.“*

- *Sestřička: (vyvolává nemocničním rozhlasem mezitím, než sestřičky odtáhnou zraněnou ke koberci - operačnímu sálu, ucpává si při tom nos, aby její hlas znějící z rozhlasu měl co nejvěrnější zabarvení) „Prosím pozor, prosím pozor, doktorka Müllerová ať se dostaví na operační sál číslo 4, doktorka Müllerová ať se dostaví na operační sál číslo 4, naléhavý případ!“ (sestřičky pokládají zraněnou na operační sál, kde je již na svém místě u stěny - panelu s přístroji - připravená sestřička a ihned začíná zraněnou napojovat na přístroje; vše probíhá v rychlém sledu)*

- *Doktorka I: (kvapem přichází na operační sál a ptá se sestřiček, stále jakoby v rolích sanitáků) „Tak co se přihodilo?“ (jedna z nich odpovídá) „Autonehoda, ztratila asi 2 litry krve, zlomenina pravé horní končetiny, tržná rána v oblasti břicha, pohmožděniný asi na třetině těla, pacientka při příjezdu sanitky již nebyla při vědomí.“ (doktorka I se obrací k sestřičce u panelu s přístroji) „Jak to vypadá u vás?“ (ta odpovídá) „Nasadily jsme podpůrné dýchání, tlak 80/50, ale ... (zvýšuje hlas a přidává na důraz) začínáme ji ztrácet!!!“*

- *Doktorka I: (začíná rychle udělovat pokyny) „Pozor nabíjím, všichni od stolu!!!“ (všichni poodsednou a doktorka I přiloží panely na elektrické šoky na hrudník zraněné, ta nadskočí, doktorka I se obrací k sestřičce a ta vzrušeně) „Nic ...“*

- *Doktorka I: „Znovu nabíjím, odstupte!“ (opět přiloží panely na hrudník zraněné, ta nadskočí, všichni upírají zrak na panel s nástroji)*

- *Doktorka I: (s úlevou v hlase) „Naskočila ...“ (všichni si oddechnou)*

- *Doktorka I: (začíná detailněji vyšetřovat zraněnou a přitom rozděljuje úkoly sestrám) „Dáme transfúzi krve (jedna ze sestřiček ihned zavádí transfúzi do žíly), zavolejte mi doktorku Krausovou, je to specialistka na poranění břicha a vnitřní krvácení, rychle!!!“ (popohání sestřičky, jedna z nich jde pro doktorku II - MUDr. Krausovou)*

- *Doktorka II: (přibíhají společně se sestrou, ptá se doktorky I) „Budeme muset operovat?“*

- *Doktorka I: (vyšetřuje pozorně zraněnou a mluví k doktorce II) „Pravděpodobně ano, paní kolegyně, pojdte se pro jistotu podívat.“*

- *Doktorka II: (prohlíží zraněnou a také konstatuje) „Dávám vám za pravdu. Rychle se všichni připravte na operaci!“ (všichni si umývají ruce, sestry chystají nástroje a pokrývají zraněnou operačními plentami, jedna sestra si připravuje uspávací zařízení, druhá sestra přikládá uspávací zařízení na obličej zraněné, doktorky se připravují k samotnému zákroku, každá klečí z jedné strany nad zraněnou)*

- *Doktorka II: (důrazně žádá sestry) „Odsávejte, prosím, vůbec nic nevidíme!“ (sestry okamžitě začínají odsávat krev z rány)*

- *Doktorka I: „Svorku, prosím.“ „Další.“ (otáčí se k doktorce Krausové) „Vidíte to kolegyně? Vypadá to, že tam zůstal nějaký úlomek skla.“*

- *Doktorka II: (nervózně zvyšuje hlas, k sestrám) „Tak odsávejte přece!“ (k doktorce Müllerové) „Máte pravdu. Musíme ho opatrně vyndat.“ „Pinzetu, prosím.“ (sestra ihned podává pinzetu, ale obráceným koncem)*

- *Doktorka II: (rozčileně) „Obráceně přece!!! To jste tu poprvé?! Novou.“ (sestra bojácně podává druhou, nyní již správně)*
- *Sestřička: (sleduje stále panel s přístroji a hlásí) „Klesá tlak.“*
- *Doktorka II: „Budeme to muset urychlit!“ (vyndává úlomek a odkládá do misky, již drží sestra)*
- *Doktorka I: „Budeme šít. Sestro, šítí!“ (sestra podává jehlu a nit; doktorka II odkládá svorky, ale jednu zapomene odstranit; doktorka I dokončuje šití, operace je hotova; sestry odklízí použitý materiál, zbývající sestra končí s uspáváním; v tom se ale doktorka I ptá své kolegyně) „Kolik jste vyndala svorek?“*
- *Doktorka II: (nechápatě odpovídá) „Dvě přece.“*
- *Doktorka I: (téměř nepřítelně) „Ale byly tam TŘI!!!“ (ticho, nikdo se neodvažuje nic říci) „Budeme tedy muset znovu operovat. Připravte se.“ (všichni se opět připravují)*
- *Doktorka I: „Skalpel, prosím.“ (sestra jí ho podává, ona odstraňuje poslední svorku a dokončuje operaci za pouhé asistence doktorky II, která cítí pocit nezodpovědnosti, a tak již nic neříká; doktorka II odchází; zraněná se začíná probouzet, má však ještě zlomenou ruku, kterou je třeba dát do sádry; sestry se pod dohledem doktorky I snaží zasádrovat horní končetinu)*
- *Zraněná: (která již začíná pociťovat bolest, sténá při sádrování): „Au, to bolí. Opatrně přece.“ (otáčí se k doktorce I a táže se) „Co se mně stalo, paní doktorko?“*
- *Doktorka I: (konejšivě praví) „Celkem nic. Jen jste měla malou ranku na břicho a máte zlomenou ruku. To se za chvíli spraví. Chvilku si ale u nás pobudete.“*
- *Zraněná: „To ale nejde, já musím jít na ten herecký konkurs!!! Je to moje životní šance!!! Musíte mě pustit domů!!!“*
- *Doktorka I: (se snaží ji uklidnit) „My vás ale ještě nemůžeme propustit, ale nebojte se, takových konkursů ještě bude.“*
- *Zraněná: (začíná nabírat hysterický tón hlasu) „Tohle je ale ten nejdůležitější v mém životě. Já tam prostě musím jít. Jestli mě nepustíte, tak já uteču!!!“*
- *Doktorka I: (k sestřím) „Pohlíďte ji a doběhněte pro psychiatra.“ (jedna sestra hlídá zraněnou a snaží se ji uklidnit a druhá jde pro psychiatra; přicházejí psychiatr společně se sestrou)*
- *Psychiatr: (klidným hlasem) „Tak mi řekněte, co vás trápí.“ (zraněná opakuje to, co před chvílí říkala doktorce, pouze přidává na intenzitě. Psychiatr to zkouší znovu) „Ale vždyť v takovémto stavu tam nemůžete jít.“*
- *Zraněná: „Musím!!! Prostě musím tam jít!!!“*
- *Psychiatr: „Tady si odpočinete, a pak budete svěžejší.“*
- *Zraněná: „Já chci, aby tady byl manžel. Co je s mým manželem? On je taky zraněný. Přiveďte mi manžela!“*
- *Psychiatr: (dochází k závěru) „Nejlepší bude, když zavoláme manžela. Sestro zkuste to nějak zařídit.“ (sestra odchází pro manžela zraněné, oba se společně vrací; manžel přiklekává ke zraněné a uklidňuje ji, na zraněnou to působí pozitivně a uklidňuje se)*
- *Zvoní na hodinu a hra končí.*

V případě hry *Pobřežní hlídka* ([5, šm-fu, 99](#)) ovšem hráči záchranáře spíše *parodovali*; a to zvláště *Mitche Bucanana*: čtyři a šest chlapců se ve třídě o přestávkách střídalo v rolích postav z televizního seriálu; někdo představoval tonoucího, někdo záchranáře - který např. fiktivním *dalekohledem* zpozoroval *tonoucího v moři*, *pověsil dalekohled, sáhl po plováku a v běhu si jeho šňůru přehodil přes hlavu, načež se vrhl do vln*; to vše ve zpomaleném pohybu a doprovázené *dramatickým hudebním doprovodem* od dalšího hráče. Pozorovaná byla též varianta hry, tak trochu analogická ke hře *Na páníčka*, jen *opečovávaná* zde nejsou zvířátka, ale krása dívek či žen, jejich *okouzlující moc*. K péči o okouzlující moc dívek a žen jsou pak *povolány* ony samy nebo osoby, které takovou péči poskytují jako *službu*. V případě hry *Barbie* ([4, ku-po, 96](#)) skupinka dívek ve třídě o přestávkách oblékala panenku dle toho, *kam půjde - na tenis, na plovárnu, na diskotéku*; diskuse vedly o tom, co bude nejvíce *slušivé, elegantní*. V případě hry *Na dámy* ([1, pl-ko, 00](#)) a *Na princezny* ([1, pl-ko, 00](#)) v družině se čtyři dívky *elegantně* oblékaly s pomocí ručníků místo *pláštíků*, *kabelek* a dalších doplňků; jako *dámy z lepší společnosti* si vyprávěly vtipy, horory a jiné historky a *popíjely čaj či kávu*; jako *princezny* si někdy nechaly *sloužit od Služky*, měly *nádherné šaty*, *bydlely na zámku* a *čekaly na svého Prince*. V případě hry *Kadeřnice* ([1, ko-no, 95](#)) jedna z dívek v roli *Kadeřnice* zkoušela dalším třem až čtyřem různé účesy - *vlasý rozčesaný se sponkou, drdol, cop*. V případě hry *Na kadeřnici* ([2, rú-to, 99](#)) a *Na kadeřníky* ([4, br-še, 98](#)) skupinka dívek, ve čtvrté třídě někdy i s nějakým tím chlapcem, *přehrávala příběhy z kadeřnictví*: někdo hrál *kadeřnice*, někdo *zákaznice*, *obsluhované* či *čekající*; s pomocí *zrcadla, hřebínků, kartáčů, sponek, gumiček, ručníků* a *fiktivních umývadel, nůžek* a *přípravků na vlas* *přehrávaly dívky vyjednávání požadovaného účesu* (např. *To víte, dcera se mi vdává a chci na svatbě dobře vypadat.*), *mytí vlasů, stříhání, barvení, melírování, natáčení* a *trvalou*; následně pak též *zhodnocení*

Zákaznicí obsluhovanou a ostatními zákazníky - případně i s kritikou či *hysterickou scénou* od Zákaznice nespokojené. *Parodování* okouzující moci dívek a žen, ale též chlapců a mužů rozehrávali hráči ve hře *Modní přehlídka* ([5, ji, 00](#); [6, po-st, 99](#)), když dívky i chlapci předstírali předvádění modelů oblečení na focení či přehlídkovém molu, s přehnanými, křečovitými úsměvy a *kroucení zadkem*, případně s hráči v publiku v roli *porotců* a s vyhlášením vítěze. Obdobně tomu bylo v případě hry *Na Lunetiky* ([5, ji, 00](#)), ve které si čtyři chlapci o přestávce stoupli ve třídě do kroužku, a pak za zpěvu napodobovali taneční kreace chlapecké hudební skupiny s nadsázkou sexuálně příznačných pohybů; údajně v reakci na obdiv této skupiny mezi spolužačkami. Společný jmenovatel s předchozími parodiemi lze nalézt i pro hru *Na Hitlera* ([6, pá-sm, 95](#)), při které jeden z chlapců ve třídě o přestávce použil povlak z meotaru jako vojenskou čepici, do ruky si vzal ukazovátka jako pušku a začal po třídě pochodovat vojenským krokem; nakonec se k němu přidalo osm ze čtrnácti přítomných chlapců; na což *vůdce* reagoval nasazením *přísného* výrazu, přitlačil si vlasy ke straně a se svými *vojáky* se začal *zdravit* zvedáním pravé ruky a výkřiky *Heil Hitler!* Na tom však hra skončila s příchodem vyučující; hráči si sedli do lavic a ani později již nebyli pozorováni, že by se ke hře vrátili. Společný jmenovatel s předchozími parodiemi lze nalézt i pro hru *Až se stáří zeptá* ([7, mi, 95](#)), při které většinou chlapci, jeden až tři, předstupovali o přestávce před spolužáky, aby představovali *staré a nemohoucí, kteří mladým vymývají hlavy svými problémy se zdravotními problémy a nepochopením pro mladou generaci*. Publikum, jako *mladí*, se starými diskutovalo, jejich projevy glosovalo, staré provokovalo. Někdy si hráči do školy přinesli i paruky, malovali si vrásky.

Vzorec interakce se týká většinou menší skupinky hráčů; většinou dívek. Povaha interakce spočívá v dramatizaci fiktivních identit a příběhů zobrazujících povolání dospělých: konkrétně především ve sféře komerční, úřednické; případně též mediální, hudební a zahradnické; a zvláště záchranné či práce na okouzující moci dívek a žen, případně chlapců a mužů. Souhrnně lze říct, že zobrazovali *vztahy profesionální*; nikoli však jen v užším významu - *výdělečné*, nýbrž v širším významu - *k čemu se hlásí*, k jakému se dospělí cítí být povolání *řemeslu* - zaměstnání v době nikoli válečné. Případná řevnivost je zde rozehraná jen jako součást fiktivních identit a příběhů; na jejich činoherním zobrazení hráči spolupracují. Nebo ji lze vidět v napadání zobrazovaných vztahů jejich parodií; v případě starších hráčů - řekněme od 5. ročníku.

Motiv hry lze souhrnně označit za rozehrávání fiktivních identit a příběhů zobrazujících profesionální vztahy dospělých; potvrzovaných či napadaných; a to formou spolupráce hráčů při jejich dramatizaci; případně jde též o konkretizaci s explicitním sexuálním obsahem.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná ve 30 případech, a to v 1. - 8. ročníku. ([1, ko-no, 95](#) (3x); [1, ho-st, 98](#) (2x); [1, pl-ko, 00](#) (2x); [2, kr-su, 97](#) (2x); [2, da-kl, 98](#) (2x); [2, rů-to, 99](#); [3, ho-kř, 97](#); [3, má-za, 98](#); [4, ku-po, 96](#); [4, br-še, 98](#) (3x); [4, du-ko, 99](#); [5, šm-fu, 99](#); [5, ji, 00](#) (3x); [6, pá-sm, 95](#) (2x); [6, kr-ši, 97](#); [6, po-st, 99](#) (2x); [7, mi, 95](#); [8, ka-ma, 95](#))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 331 - 333) prezentují varianty hry, např. *Supermarkets* či *Beauty Salon*, jako varianty dívčí hry *Mothers and Fathers*; hru *Hospitals* pak jako dívčí variantu hry *Road Accidents*; obě zmíněné základní hry řadí mezi tzv. *Pretending Games*. Sutton-Smith (1972, s. 55 a 64) hru snad zmiňuje pod názvy *Dressing Up, Shops, Post Offices, Factories* či *School Dentists*; řadí je mezi tzv. *imitative games*, potažmo *Informal Games*.

10.12 NA MILENCE

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Esmeralda* ([2, fe-ve, 98](#)); *Hra na sny* ([2, ml-kr, 99](#)); *Na milence* ([2, fe-ve, 98](#)); *Na Popelku* ([1, pl-ko, 00](#)); *Na Růženku* ([1, pl-ko, 00](#)); *Program televize* ([6, po-st, 99](#)); *Přetahování* ([7, he-hu, 99](#)); *Tatranka* ([7, ši-žá, 96](#)) a *Výměna rolí* ([8, li-na, 97](#)).

Hřištěm hry je fiktivní svět dívky, chlapce či páru v zajetí *okouzující moci* druhého pohlaví; a to fiktivně reálný i fiktivně fiktivní - zprostředkovaný pohádkami. Hru děti hrály ve třídě, v družině či na škole v přírodě. **Čas** na hru si udělaly jen v době volna; samotné trvání hry bylo jen dílčí částí malé přestávky nebo i valné části odpolední družiny.

Průběh hry, v podobě inspirované realitou a spíše povahy skeče, mohl spočívat jen v tom, že se jedna

dívka a chlapec o přestávkách drželi okolo ramen; někteří si jich nevšíмали, někteří se jen červenali a chichotali; někteří se jim posmívali *Milenci, milenci*; a když se jedna dívka pověsila na chlapce z druhé strany, následovalo nekompromisní *Fůj!* a její odehnání ze strany milenců (*Na milence* - [2, fe-ve, 98](#)). Nebo v tom, jako v případě hry *Přetahování* ([7, he-hu, 99](#)), že si jedna dívka, *Magda*, v průměru o hlavu vyšší, než většina chlapců ve třídě, a ve třídě údajně nejpřitažlivější, stoupla mezi dva chlapce, kteří se jí chopili každý za jednu ruku a ze všech sil se o ní přetahovali; *Magda* trpělivě stála a vyčkávala, případně se přiklonila na něčí stranu a nechala jej vyhrát; nejvíce radosti údajně hráčům přinášelo, když se při přetahování začali točit a různě zamotávat; ostatní chlapci hře jen přihlíželi, případně komentovali - *No jo, Magda se líbí každému!* Nebo v tom, jako v případě hry *Tatranka* ([7, ši-žá, 96](#)), že si dívka s tatrankou v ústech lehla ve třídě na zem na záda a chlapec pak nad ní dělal kliky, při nichž z tatranky ukusoval.

K elaborovanějším scénářům inspirovaly děti pohádky. V případě hry *Esmeralda* ([2, fe-ve, 98](#)) a *Program televize* ([6, po-st, 99](#)) přehrávali chlapci a dívky scény z animovaného seriálu na motivy *Zvoníka od Matky Boží*. V pozorovaném druhém ročníku se o hře nehrající spolužáci sice údajně vyjadřovali *dost vulgárně*, hrající z ní však byly nadšené a své role si ponechávali i do dalších opakování hry. V pozorovaném šestém ročníku si děti za účelem hraní *Esmeraldy* třeba i půjčovaly zelené doplňky oblečení od sourozenců či rodičů; ve třídě však přehrávali příběhy i z jiných filmů a televizních pořadů - v době pozorování byl údajně populární i *Major Zeman* (a tak zřejmě v inspiraci *programy televize* rozehrávali i jiné hry, než *Na milence*). V případě hry *Na Popelku* ([1, pl-ko, 00](#)) a *Na Růženku* ([1, pl-ko, 00](#)) si dívky v družině rozdělily role hlavních postav, včetně *princů*, a pak za *režírování* jedné z nich přehrávaly děj pohádek; a to i s použitím *oděvních doplňků* a *hrachu* a *čocky* pro *Popelku* a *matrace* pro *Růženku*.

Pravidly určeným **cílem** hry je tedy činoherní zobrazení dívky, chlapce či páru v zajetí *okouzlující moci* druhého pohlaví.

Pozorovaná byla též **varianta** hry rozehrávaná možná spíše jako varianta hry *Na pravdu*. V případě hry *Výměna rolí* ([8, li-na, 97](#)) tři dívky třem chlapcům předváděly, jak je vidí - typické situace, mimiku, gesta, řeč. V případě *Hry na sny* ([2, ml-kr, 99](#)), rozehrávané spíše jen dramatizací samotné slovesné tvorby, hru rozehrávali dva chlapci se svým kamarádem *Michalem*; všichni byli údajně velcí obdivovatelé jedné dívky, *Katky*; *Katka* však city údajně opětovala jen *Michalovi*. Kamarádi pak *Michalovi* v Praze či na škole v přírodě vyprávěli své sny. V těch však vždy figurovali *Katka* a *Michal* v nějakém milostném příběhu - např. *Jak šel Michal s Katkou na procházku v parku a pozorovali je spolužáci a viděli je, jak si dávají pusy a vodí se za ruce*. Na což *Michal* a případně jím informovaná *Katka* nějak reagovali - někdy potěšeně, někdy rozčileně. Jednou zkusili chlapci ve snu *Michalův* příběh rozehrát se *Stěpánkou*, nijak zvlášť oblíbenou nejlepší žákyní ve třídě, *Michalova* reakce však údajně byla *velice špatná*.

Vzorec interakce se týká třeba jen dvojice, většinou menší skupinky hráčů; často však je ke hře nezbytné publikum (*Na milence*, *Tatranka*). Většinou jsou hráči obou pohlaví z definice hry; pozorovaný však byl i případ, kdy si dívky vystačily samy (*Na Popelku*, *Na Růženku*). Povaha interakce spočívá, stručně řečeno, v činoherním zobrazení sexuálních vztahů. Případná řevnivost do hry vstupovala jen jako součást fiktivních příběhů.

Motiv hry lze souhrnně označit za spolupráci při dramatizaci fiktivních identit a příběhů zobrazujících sexuální vztahy.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 9 případech, a to v 1. - 2. a 6. - 8. ročníku. ([1, pl-ko, 00](#) (2x); [2, fe-ve, 98](#) (2x); [2, ml-kr, 99](#); [6, po-st, 99](#); [7, ši-žá, 96](#); [7, he-hu, 99](#); [8, li-na, 97](#))

10.13 NA VÍLY

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Hra na víly* ([1, ko-no, 95](#)); *Na víly* ([2, da-kl, 98](#)); *Na zvířátka - proměny* ([1, pl-ko, 00](#)); *Rybaření - Celá škola je pod vodou* ([6, po-st, 99](#)); *S koníky* ([1, pl-ko, 00](#)) a *Suchozemská hra - ekvivalent rybaření* ([6, po-st, 99](#)).

Hřištěm hry je fiktivní svět kouzelných bytostí; a to fiktivně fiktivní, inspirovaný pohádkami. Hru děti hrály ve třídě nebo v družině, ale též na chodbě nebo v jídelně. **Čas** na hru si našly většinou v době volna - o přestávkách, v družině, nebo třeba ve frontě na jídlo - ale i při hodině; hraje se do omrzení.

Průběh hry v základní podobě spočíval třeba jen v tom, že si pět až sedm dívek v družině s šátky přes vlasy a v rukou kroužily, usedaly či lehaly za neurčitých vlnivých pohybů víl (*Hra na víly* - [1, ko-no, 95](#)). Nebo hru

rozehrávaly s komplikovanějším příběhem. Například, když ve hře *Na víly* ([2, da-kl, 98](#)) byla jedna *Matkou vílou*, jedna *Zlou čarodějkou* a ostatní *Děti víly*, které ještě neměly křidélka, nemohly létat, a tak přespávaly v kalichu tulipánu; Zlá čarodějnice se občas dostala do potíží, pak slibovala, že bude hodná, a Matka víla ji zachránila; Čarodějnice pak pomáhala vílám v boji s fiktivním *Motýlem*, kterému patřily všechny květy v okolí a občas v květech hrající si víly zavřel; v tu chvíli víly mohla osvobodit jen Čarodějnice. Nebo, když ve hře *Rybaření - Celá škola je pod vodou* ([6, po-st, 99](#)) si dvojice až pětice dívek o přestávkách ve třídě nebo i ve frontě na jídlo představovala, že celá škola je pod vodou, ve které plavou *žraloci*, kterým je třeba se vyhýbat, a *rybičky*, které je možné chytat; dívky se tedy jednak věnovaly předstírání jednoho či druhého a těž vyprávění si svých zážitků - mj. předhánění se v tom, kolik a jak zajímavých rybiček se jim podařilo ulovit. V případě hry *Suchozemská hra - ekvivalent rybaření* ([6, po-st, 99](#)) si dívky třeba i při hodině představovaly, že ve škole žije *Strašidlo*, které jim provádí různé naschvály - např. při jídle v jídelně jim tak dlouho skákalo po stole, až jej proslápl, a ony musely jít k jinému stolu. Nebo, když ve hře *Na zvířátka - proměny* ([1, pl-ko, 00](#)) si tři dívky nejdříve hrály pohyby a zvuky na *žaby*; při ohrožení fiktivním *Čápem* se proměnily v *lekníny*; později se proměnily v *ptáky* a kroužily po třídě; nakonec, protože prý měly hlad, se proměnily v *motýly* - to pak měly kratší křídla.

Pravidly určeným **cílem** hry je tedy činoherní, dramatické zobrazení kouzelné, resp. okouzující bytosti - případně v ohrožení.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *S koníky* ([1, pl-ko, 00](#)), možná rozehrávaná spíše jako varianta hry *Na páníčky*: jedna či dvě dívky si o přestávkách hrály s figurkami koníků, běhaly s nimi po třídě; jednou jednomu z koníků jedna dívka přidělala papírová *duhová křídla* a *vznášela se s ním*.

Vzorec interakce se týká třeba i jednoho hráče, většinou však menší skupinky; a to dívek. Povaha interakce spočívá v činoherní zobrazení kouzelné, resp. nadpřirozené-okouzující bytosti - a to dívky. Fiktivní dívky požívající *okouzující moc* však nejsou zobrazované jako *vilné* - pokud svádějí či klamají, pak nikoli jako zlé lesní panny. Naopak, samy se případně dostávají do ohrožení - *žraloky*, *Motýlem*, *Čápem*; nebo jsou jen obtěžované *Strašidlem*.

Motiv hry lze souhrnně označit za spolupráci při dramatizaci nadpřirozené-okouzující dívky, případně v ohrožení.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 6 případech, a to v 1. - 2. a 6. ročníku. ([1, ko-no, 95](#); [1, pl-ko, 00](#) (2x); [2, da-kl, 98](#); [6, po-st, 00](#) (2x))

Z historie hry

Opieovi (1969, s. 342 - 343) prezentují hru pod názvem *Fairies and Witches*; jako dívčí ekvivalent *war games* chlapců; hru řadí mezi tzv. *Pretending Games*.

10.14 KOSO ŠOULA

V naší sbírce byla hra pozorovaná pod **názvem**: *Boby* ([5, šm-fu, 99](#)); *Drž mi místo* ([6, po-st, 99](#)); *Houby* ([2, vi-ze, 97](#)); *Hra na názor* ([6, po-st, 99](#)); *Chipsovaná* ([3, ho-kř, 97](#)); *Koso Šoula* ([5, pa-ve, 98](#)); *Která nejvíc saje* ([8, ka-ma, 95](#)); *Na barmana* ([7, da-hl, 98](#)); *Pádlování* ([1, se-to, 96](#)); *Septonex na vlozce* ([7, mi, 95](#)); *Siesta* ([5, ho-he, 99](#)); *Sochy* ([2, vi-ze, 97](#); [2, da-kl, 98](#)); *Sochy 2* ([4, ně-ši, 97](#)); *Štít a bomba* ([8, tá-to, 98](#)) a *Učební okruh* ([5, ji, 00](#)).

Hřištěm hry je vlastně samotné činoherní zobrazení fiktivních identit a příběhů. Hru děti hrály ve třídě, v tělocvičně, v šatně, ve frontě na oběd, ale i venku. **Čas** na hru si udělaly v době volna, o přestávkách či v družině, jen výjimečně při hodině; samotné trvání hry bylo někdy dílem okamžiku, někdy zas ke hře potřebovaly delší období volna v družině.

Průběh hry v jednodušší podobě spočíval třeba jen v tom, že se ve skupině pěti dívek vybízely: *Ukaž, jak velký máš názor!* - a vyzvané jej pak ukazovaly šíří rozpažených paží (*Hra na názor* ([6, po-st, 99](#))). Nebo, v případě hry *Drž mi místo* ([6, po-st, 99](#)), zas v tom, že ve frontě na oběd dívka poprosila druhou, aby jí *držela místo*; druhá je pak jako *chytla a snědla*, případně *osmažila, upekla* nebo *dala sníst někomu jinému*; prosící hráčce pak ještě její *místo* třeba pochválily - *Bylo dobrý!* Nebo, v případě hry *Štít a bomba* ([8, tá-to, 98](#)), v tom, že si většinou dívky určily někoho, kdo byl jejich *štítem* a kdo *bombou*, a pak se snažily udržet v postavení, při kterém je štít kryl před bombou. Poněkud komplikovanější podobu hry rozehráli hráči v

případě *Učebního okruhu* (5, [ji, 00](#)), možná rozehrávaném spíše jako parodie hry *Na školu*, při kterém skupinka chlapců o přestávce ve třídě s učebnicemi v rukou obcházela rychlým tempem řadu lavic; hráči si jako *žáci* předčítali a odříkávali látku; zároveň si hráli na závodní auta, která jeden z hráčů, setrvávající na stupínku, tam občas zdržel v *depu*, aby byla dráha rovnoměrně obsazená; jejich *závod s časem* končil až se zvoněním. Nebo v případě hry *Koso Šoula* (5, [pa-ve, 98](#)), když asi deset chlapců si nejdříve rozdělilo role jednotlivých částí *lyžařského vleku*: *filiny* - betonové nosné sloupy; *šouly* - kladky na opačných stranách vleku, otáčející lanem; *kosy* - zavěšené na laně a vezoucí lyžaře; *Malin* - správce a údržbář vleku. Načež si hráči stoupili a rozhýbali vlek tak, aby filinám v upažených pažích ohnutých v loktech dolů jako probíhalo lano, na obou stranách řady filin se otáčely jedním směrem šouly, ve stejném směru kolem filin a šoul pobíhaly kosy a u jednoho konce stál Malin, který pokřikem udával tempo a občas vlek zastavil. Sice méně komplikovaná, zato však více vyhrocená v absurdnosti byla hra v případě *Siesty* (5, [ho-he, 99](#)), při které nad dívkou sedající v zadní části třídy u žebřin se jako na bidle pohyboval chlapec a inspirován televizní reklamou pokřikoval: *Siesta, siesta! Hod' po mně bačkoru!* Když na něj dívka reagovala jen přemlouváním, ať ji nechá, spadl na ní, aniž by se jí dotkl, a pak se válel po zíněnce a dále pokřikoval, případně zase vylezl na své bidlo. Hru končila dívka, když na vzrůstající hlasitost chlapcových pokřiků po něm nakonec bačkorou hodila; pokud se trefila, chlapec spadl, pokud ne, zůstal na svém bidle; v každém případě zvolal: *A je po siestě!* Dívka si pak brala svou bačkoru a odcházela pryč. V případě hry *Která nejvíc saje* (8, [ka-ma, 95](#)) chlapci, údajně inspirovaní absurdností mediálního marketingu *intimek*, brali dívkám z tašek vložky a namáčeli je do vody, v ojedinělých případech je třísnili inkoustem. V případě hry *Septonex na vložce* (7, [mi, 95](#)) jeden kluk nastříkal na vložku červený Septonex a vhodil ji do šatny; dívky pak byly natolik pobouřené, že si stěžovaly třídní učitelce a hráči byla udělena třídní důtka.

Pozorované byly též podoby hry rozehrávající spíše podívanou fascinující podivuhodností, než absurdností; pokud v prvním z následujících případů nespočívá absurdnost v ději bez příběhu a v dalších v jeho parodování. V případě hry *Pádlování* (1, [se-to, 96](#)) - rozehrávané možná spíše jako *rytmizace pohybu*, když inspirací byla píseň *Velrybářská výprava* v hudební výchově - si skupina chlapců a dívek sedla do řady co nejtěsněji za sebe, s roztaženými a napjatými nohama, a pak se současně předkláněli a zakláněli a při tom napodobovali i rukama pohyby veslařů. V případě hry *Boby* (5, [šm-fu, 99](#)) si tři až čtyři chlapci sedli za sebe do řady na židle; první v řadě byl *Ridič*, jehož pohyby tělem, napodobující chování závodníků, všichni ostatní kopírovali - a to až do dojezdu do pomyslného cíle. V případě hry *Chipsovaná* (3, [ho-kř, 97](#)) se čtyři chlapci složili na sáček chipsů ze školního automatu; jeden pak stál a vyhazoval chipsy do vzduchu ostatním, kteří klečeli na zemi s otevřenými ústy a snažili se padající chipsy ústy zachytit; a to až do vyprázdnění sáčku. V případě hry *Na barmana* (7, [da-hl, 98](#)) se chlapci ve skupince tří či více hráčů předháněli v tom, kdo jen s pomocí penálu předvede více legrační, nápadité a akrobatické číslo při napodobování práce barmana. Pravidly určeným cílem hry je tedy rozehrát činoherní zobrazení fiktivních identit a příběhů jako fascinující podívanou - svou absurdností nebo podivuhodností.

Pozorovaná byla **varianta** hry, *Sochy* (2, [vi-ze, 97](#); 2, [da-kl, 98](#)) a *Sochy 2* (4, [ně-ši, 97](#)), kterou by hráči mohli rozehrát jako variantu hry *Krvavé koleno*, kdyby ve hře jako celku pracovali s výsledkem ve hře obsazené honičky; a vlastně ani dialogy mezi hráči nejsou ritualizované. Na začátku hry si hráči rozdělili role: *prodávající*, *kupující* a *sochy*. Proávající roztočí každou sochu a ta pak zůstane stát v nějaké poloze. Do obchodu přichází Kupující a Prodávající mu předvádí, co jednotlivé sochy umí - ty na povel předvádějí nějaký pohyb dle vlastního výběru. Kupující případně s prodávajícím o kvalitě soch diskutuje a nakonec si nějakou vybere a odvede domů. Někdy si takto Kupující odvádí sochy domů tak dlouho, dokud nenarazí na *zlou*; někdy je *zlá* každá. Nakonec tedy vtip příběhu spočívá v tom, že socha Kupujícího začne honit; někdy se Kupující smí schovat útekem do svého *domečku*. Fakticky však v pozorovaných případech nezáleželo na tom, zda socha Kupujícího chytla. Horor sice bez honičky, ale s ritualizovanými dialogy rozehrávali hráči v případě hry *Houby* (2, [vi-ze, 97](#)): chlapci i dívky si mezi sebou nejdříve rozdělili role *Báby*, *Dědka* a *hub*; Bába poslala Dědka do lesa a ten si cestou zpíval písničku *Já jdu na houby, já jdu na houby*; jak houby v lese slyšely Dědka, schovaly se a Dědek se vrátil domu s prázdnou; Bába mu vynadala a šla na houby sama; zpívala si *Já jdu na maliny, já jdu na maliny*; houby zůstaly na svých místech, Bába je obcházela a každé se vyptávala, co je zač; houby odpovídaly podle hráči zvolených druhů (*hříbek, muchomůrka, liška, kozák,...*); Bába si některé vybrala, mezi nimi alespoň jednu jedovatou, zbývající povalila; Bába šla domů a vybrané houby s ní; doma Bába uvařila houbovou polívku a s Dědkem si na ní pochutnali; po chvíli se Dědek ozval: *Bábo, mně je nějak špatně, cós do ty polívky dala?* Bába odpověděla: *Jenom houby, dědku*. Dědek na to: *A jaký houby, bábo?* Bába pak vyjmenovávala všechny houby, které v lese sebrala, a když došla k první jedovaté, svalili se oba na zem mrtví - a hra skončila.

Vzorec interakce se týká třeba jen dvojice, většinou však menší skupiny hráčů; někdy jen dívek či chlapců, někdy smíšené. Povaha interakce možná ani nezakládá samostatnou základní hru: krom zmíněné

parodie hry *Na školu* by šlo uvažovat o parodiích hry *Na páníčky*, *Boj*, *Na povolání* - včetně práce na okouzující moci dívek a žen, a v posledních zmíněných případech o parodii hry *Na rodinu*. Na druhou stranu společné a více méně zvláštní mají všechny případy v již naznačené analogii s narušenou logikou situace filmového či divadelního *gagu*.

Motiv hry lze tedy souhrnně označit za spolupráci při rozehrávání činoherního zobrazení fiktivních identit a příběhů jako *gagu*.

Výskyt v naší sbírce

Hra byla pozorovaná v 16 případech, a to v 1. - 8. ročníku. ([1, se-to, 96](#); [2, vi-ze, 97](#) (2x); [2, da-kl, 98](#); [3, ho-kř, 97](#); [4, ně-ši, 97](#); [5, pa-ve, 98](#); [5, ho-he, 99](#); [5, šm-fu, 99](#); [5, ji, 00](#); [6, po-st, 99](#) (2x); [7, mi, 95](#); [7, da-hl, 98](#); [8, ka-ma, 95](#); [8, tá-to, 98](#))

Literatura

Benedictová, R. (1999) *Kulturní vzorce*. Praha: Argo.

Harris, Ch. R. (1999) The mystery of ticklish laughter. *American Scientist*, Vol. 87, Iss. 4, s. 344-351.

Homér (1987) *Odyseia*. (Přeložil V. Šrámek.) Praha: Naše vojsko.

Olivová, V. (1979) *Lidé a hry. Historická geneze sportu*. Praha: Olympia.

Opie, I. a Opie, P. (1969) *Children's Games in Street and Playground*. Oxford: Oxford University Press.

Sutton-Smith, B. (1972) *The Folkgames of Children*. Austin: American Folklore Society.

Zapletal, M. (1986) *Velká encyklopedie her. II. svazek. Hry v klubovně*. Praha: Olympia.

Zapletal, M. (1991) *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta.

Poznámky

1. Asi bychom hru pro expozici naší sbírky mohli nazvat *Psaníčka* nebo *Posílání psaníček* s odkazem na to, že je to nejfrekventovanější název exemplární podoby hry. Nebo bychom mohli z našich dat vyčlenit *Štvaní učitelky* s odkazem na to, že ač rovněž zobecňující spíše to odpovídá způsobu vyjadřování dětí škoního věku. Případně bychom mohli vyčlenit a sestavit název *Provokace učitele* s odkazem na to, že i když jde žákům často o švandu či hec, jen výjimečně se dopustí štvance učitelky; spíše učitelku vyzývají, pobuřují. Odkazu na etymologické konotace termínů však nakonec lépe vyhovuje právě z dat vyčleněný název *Provokace autority*; nakonec učitel žákům ve školním kontextu vystupuje též jako analogon jejich autora z kontextu rodinného.

2. Paradoxně, pokud vezmeme v úvahu, že podle Slovníku spisovného jazyka českého II. H - L. (Praha: Academia 1989, s. 471) se jméno využívá též jako označení hlupáka. Nebo, etymologicky, že Jakub se vykládalo jako „ten, kdo se drží za patu“, přeneseně „druhorozený“. (Knappová, 1978, s. 104) Vlastně však obdobně paradoxní situaci najdeme v anglosaské podobě hry, Simon Says, když se jméno verbálně úkolujícího, Simeon, vykládá jako „slyšíci, naslouchající“. (c. d. s. 157)

3. Problém pak ovšem nastal s cenami. Tedy nikoli ze strany dívek; ty o celé věci vůbec nevěděly. Ale vítězové zjistili, že vyhrané ceny vlastně ani v jednom případě neodpovídají tomu, na koho si mysleli. Kluci pak uvažovali o tom, že zápasit spolu budou jen ti, kterým se líbí stejná dívka. K tomuto turnaji však už při následujících pozorovaných přestávkách nedošlo. Přičemž vtip daného pozorování není ani tak v nabízejícím se pobavení nad tím, jak páťáci roztomile tápou při objevování problémů v milostném životě. Nýbrž spíše v tom, jak daný případ ilustruje to, že ceny „ve hře“ mohou být pro samotnou hru něčím „vnějším“, arbitrárním.

4. Lechtání se záchvaty smíchu, tedy to těžké, na zvláště lechtivých místech, především v podpaží a na

chodidlech (tzv. gargalesis vs. lehké, tzv. knismesis, způsobené kdekoliv, např. dotykem hmyzu), máme údajně společné jen s primáty, a možná jen se šimpanzy. Je známé jako prostředek navozování pozitivní citové vazby mezi rodiči a dětmi od šesti měsíců věku stejně jako prostředek mučení někdy používaný i středověkými válečníky. A ačkoliv jsme schopni být zlechtáni strojem a jsme schopni si sami navodit nejrůznější reflexivní reakce, nejsme schopni sami sebe zlechtat; obdobně jako se sami nemůžeme vylekat. (Harris, 1999)

5. Vyhledáno 7. 9. 2007 na <http://cs.wikipedia.org/wiki/Vybíjená>.
6. Vyhledáno 7. 9. 2007 na <http://en.wikipedia.org/wiki/Dodgeball>.
7. Vyhledáno 5. 10. 2007 na <http://www.dodgeballusa.com/rules.html>.
8. Vyhledáno 5. 10. 2007 na http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_dodgeball_variations.
9. Vyhledáno 14. 8. 2007 na <http://en.wikipedia.org/wiki/Basketball>.
10. Vyhledáno 15. 8. 2007 na http://en.wikipedia.org/wiki/Table_tennis.
11. Vyhledáno 15. 8. 2007 na <http://en.wikipedia.org/wiki/Volleyball>.
12. Vyhledáno 8. 8. 2007 na <http://en.wikipedia.org/wiki/Wargaming>.
13. Vyhledáno 8. 8. 2007 na http://en.wikipedia.org/wiki/Role_Playing_Games.
14. Vyhledáno 2. 8. 2007 na [http://en.wikipedia.org/wiki/Racetrack \(game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Racetrack_(game)).
15. Vyhledáno 27. 6. 2008 na <http://www.isfa.org/> - webovské stránky International String Figure Association.
16. *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel 1977, s. 131 a 162.
17. Vyhledáno 25. 7. 2007 na [http://en.wikipedia.org/wiki/Battleship_\(game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Battleship_(game)).
18. Tj. na rozdíl od jeho omezení např. na mřížku 15 x 15 čar v Oficiálních pravidlech piškvorek České federace piškvorek a renju; tito piškvorkáři také hrají s hrací deskou a kameny, a nikoli s papírem a tužkou. (Vyhledáno 1. 6. 2007 na <http://www.piskvorky.cz/>.)
19. Vyhledáno 1. 6. 2007 na <http://www.piskvorky.cz/>.
20. Vyhledáno 23. 7. 2007 na http://en.wikipedia.org/wiki/Nine_Men's_Morris.
21. Vyhledáno 4. 6. 2007 na <http://cs.wikipedia.org/wiki/Židi>.
22. Vyhledáno 4. 6. 2007 na <http://cs.wikipedia.org/wiki/Židi>.