

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY A KULTURY

**ÚL ŽIJE!**

DESKOVÁ HRA PRO DĚTI I DOSPĚLÉ

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Tereza Kauerová**

*Specializace v pedagogice, obor Vizuelní kultura se zaměřením na vzdělávání*

Vedoucí práce: MgA. Barbara Lucilla Benish

**Plzeň 2020**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně  
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, 1. června 2020

.....  
vlastnoruční podpis

Děkuji svým rodičům a prarodičům za sdílení svých pedagogických, včelařských i technických zkušeností. Děkuji své vedoucí MgA. Barbaře Benish za podporu a vedení při tvorbě této práce a také všem z katedry výtvarné výchovy a kultury za cenné rady a pomoc s touto prací v mnoha ohledech. Děkuji Bohu za sílu překonávat překážky s radostí.

## **ANOTACE**

Cílem mé bakalářské práce bylo vytvoření deskové hry zaměřené na poznání a pochopení života včel medonosných a rozvoj spolupráce i vztahů s okolím skrze něj. Při tvorbě hry jsem využila kombinace různých technik, především kresby fixem, malby akvarelem a také odlévání z včelího vosku a polyesterové pryskyřice. Součástí této práce je popis vzniku hry včetně systému a pravidel, jejich zdůvodnění a objasnění inspirace a východisek celého projektu.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

včela medonosná, desková hra, akvarel, kresba, odlévání, herní systém, vztah, spolupráce, herní plocha, pravidla hry, udržitelný rozvoj

## **ANNOTATION**

The aim of my bachelor thesis was to create a board game focused on recognizing the life of honeybees and development of cooperation and relationships with all around through it. I used combination of various technics, especially drawing by marker, aquarell painting and also casting of the bee wax and polyester resin. This work includes description of the creation of this game with its system and rules, their justification and clarification of inspration and starting-points of the whole project.

## **KEY WORDS**

Honeybee, board game, aquarelle, drawing, casting, game system, relationship, cooperation, game area, rules of the game, sustainable development

## OBSAH

|   |  |
|---|--|
| ANOTACE .....                               | <b>CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.</b> |
| klíčová slova .....                         | 4                                      |
| ANNOTATION .....                            | 5                                      |
| Key words .....                             | 5                                      |
| SEZNAM ZKRATEK .....                        | 2                                      |
| ÚVOD .....                                  | 3                                      |
| 1 MYŠLENKY, ZE KTERÝCH JSEM VYCHÁZELA ..... | 4                                      |
| 2 PROČ PRÁVĚ HRA? .....                     | 8                                      |
| 3 POPIS HRY .....                           | 10                                     |
| 3.1 KONCEPT A PRAVIDLA HRY .....            | 10                                     |
| 3.2 HERNÍ PLOCHA .....                      | 12                                     |
| 3.2.1 Vnitřní herní plocha .....            | 13                                     |
| 3.2.2 Vnější herní plocha .....             | 13                                     |
| 3.3 ÚKOLY .....                             | 14                                     |
| 3.4 KARTY .....                             | 15                                     |
| 3.5 ŽETONY .....                            | 16                                     |
| 3.5.1 Voskové žetony .....                  | 16                                     |
| 3.5.2 Pylové žetony .....                   | 16                                     |
| 3.6 FIGURKY .....                           | 17                                     |
| 3.7 OBAL .....                              | 18                                     |
| 4 PROCES VZNIKU HERNÍHO SYSTÉMU .....       | 19                                     |
| ZÁVĚR .....                                 | 21                                     |
| RESUMÉ .....                                | 23                                     |
| SEZNAM LITERATURY .....                     | 24                                     |
| SEZNAM PŘÍLOH .....                         | I                                      |
| PŘÍLOHY .....                               | II                                     |

**SEZNAM ZKRATEK**

o.  
atd.  
č.  
str.  
např.  
tj.

## ÚVOD

Cílem mé bakalářské práce je vytvořit umělecký projekt, který bude seznamovat děti s životem společenstva včel medonosných a umožní jim pochopit, jaký význam mají včely pro ně samé i pro okolní svět. Zvolila jsem pro realizaci tohoto projektu formu deskové hry, protože v sobě přirozeně spojuje umělecké, pedagogické i sociální aspekty a dokáže zprostředkovat zábavu i poznání zároveň.

Na začátku procesu tvorby této práce jsem si mohla vybrat z široké škály možností, které téma Umění a zemědělství nabízí. Rozhodla jsem se věnovat ji právě včelám z několika důvodů. Včela medonosná (dále jen včela) je drobný hmyz, který zdánlivě nemá na své okolí velký vliv. Jenže ve skutečnosti je její vliv na náš svět tak obrovský, že by bez ní mohl jen obtížně existovat a fungovat tak, jak ho dnes známe. Přesto někteří lidé vnímají včelí úly spíše jako továrny na med, než jako společenství sociálního hmyzu, ve kterém má každý člen svou roli a všichni navzájem spolupracují. Dalším opravdu podstatným důvodem je moje osobní zkušenost se včelami, neboť především z ní v této práci vycházím. Praktickou zkušenost se včelařením jsem získala díky svým rodičům a prarodičům, kteří chovají včely. Mohla jsem tedy sledovat a do jisté míry i pochopit, jak včelstvo funguje. Na základě tohoto pochopení a jejich bezprostřední blízkosti jsem si ke včelám vytvořila velice pozitivní vztah, který mne zároveň k tvorbě této práce motivoval.

Ve své bakalářské práci se snažím najít způsob, jak pomoci znovu navázat vztah dětí ke všemu živému, jež je obklopuje, skrze umělecký projekt. Svět včel je stejně jako svět dětí jen nepatrnou součástí nekonečného vesmíru, ale pochopení řádu, principů, vztahů a souvislostí, které fungují v jednom malém světě, dětem otevírá možnost chápat svět v jeho nedozírných obzorech.



## 1 MYŠLENKY, ZE KTERÝCH JSEM VYCHÁZELA

Jelikož mým úkolem bylo zaměřit se na problematiku nějakého aspektu současného zemědělství a produkce potravin, ráda bych v této kapitole objasnila, z jakých myšlenek jsem při tom vycházela.

Nejdříve jsem si položila několik otázek. Proč náš svět funguje tak, jak funguje? Proč naše zemědělství nejde cestou, která by byla pro všechny lepší i výhodnější, a to i přesto, že si to mnoho lidí uvědomuje? Proč je pro lidi často důležitější momentální zisk než trvale udržitelný rozvoj? Co nás vede k jednání, které je proti zdravému rozumu i citu nás samých a které nám navíc škodí?

Nepokouším se poskytnout na tyto otázky komplexní odpovědi, ale nabízím zde jednu z možností, která je všechny spojuje. Příčinou našeho zvláštního jednání může být nedostatek pocitu sounáležitosti a propojení se světem okolo nás. Jiným slovy, mnoho lidí nemá k místům, rostlinám ani živočichům, kromě těch, které jim patří, skoro žádný vztah. Když vezmeme v úvahu, že velké množství lidí žádný kousek přírody nepovažuje za svůj, není se čemu divit... Jak bychom mohli mít vztah k něčemu cizímu? Díky moderním technologiím víme sice detailní informace o každém organismu v přírodě, ale to nás nevede k tomu, abychom se o něj starali nebo ho chránili.

Vztahy a emoce jsou mnohem silnějšími podněty k činům, než jakékoli logické důvody. Například při stavbě dálnice na nějakém území by málokdo bojoval za zachování určité části lesa, ale téměř každý by přece bránil svoji zahradu. I když v současnosti přibývá lidí, kteří vědí, jak velké množství kyslíku vyprodukuje jeden smrk za rok a jak moc je tedy pro lidstvo významný, potřeba starat se o les tím nevzrůstá. Tato potřeba se s větší pravděpodobností projevuje u lidí, kteří do tohoto konkrétního lesa často chodili, je pro ně známý, vážou se k němu jejich vzpomínky a mají k němu tedy určitou citovou vazbu. A to bez ohledu na to, jestli si jeho nezbytnost pro život uvědomují či nikoli.

Dalším zajímavým fenoménem a možná i dokladem toho, jak se vztahy mezi námi a světem proměňují, je způsob, s jakým přistupujeme k živým a neživým výtvarům. Většinou si to ani neuvědomujeme, ale rozdíl můžeme vidět v našem každodenním jednání. Jako příklad uvádím následující situaci. Když dítě zničí mobil, rodiče to většinou rozčílí mnohem více, než když dítě bezdůvodně zabije mravence. Na první pohled na tom

zřejmě není nic zvláštního, ale rodiče svým jednáním dítěti nevědomky ukazují, že neživá věc je důležitější než živí tvorové. Pokud si dítě vytváří vnitřní hodnoty a postoje na základě podobných situací, může to dojít až tak daleko, že věci budou na jeho žebříčku hodnot výše než lidé, dokonce i než hodnota sebe sama. Může si vědomě myslet cokoli, ale z jeho nevědomých činů to zůstane patrné. Každý člověk by pravděpodobně bez váhání vylovil z vody topící se mobil, a to je dobře, ale vylovil by každý bez váhání topící se včelu?

Je přirozené, že všichni vidíme svět ze své osobní dočasné perspektivy, a tak si jen stěží uvědomujeme jeho celkovou provázanost. Z druhé strany však ve snaze o nezaujatý pohled na svět může člověk ztrácet pocit sounáležitosti. Paradoxně, abychom si připadali objektivní, vzdáváme se svých pocitů vůči dané realitě, a to může v důsledku vést k tomu, že v nás převládne přesvědčení, že mnoho procesů v okolním světě se nás vlastně vůbec netýká. A tak se o něj nemusíme starat, protože si nepřipadáme za to, co se okolo nás děje, zodpovědní.

*„Intersubjektivní význam o. lze určit jako vlastnost čehokoli, co je stejné pro všechny lidi a je sdílitelné jazykem. Přitom tzv. racionální objektivita se týká shody lidí v myšlení, což vyjádřil např. Kant tím, že rozum každého člověka obsahuje pojmy (např. pojem příčiny), které jsou ze zkušenosti neodvozené a na zkušenosti nezávislé a které při jejich použití na zkušenost prostřednictvím stejně tak na zkušenosti nezávislých a ze zkušenosti neodvoditelných smyslových názorů (tj. prostoru a času) ustavují o. zkušenosti, tj. jednak společně sdílenou zkušenost všemi lidmi v protikladu k jejich individ. zkušenosti a jednak nutnost a obecnost předmětů zkušenosti.“ (Sociologický slovník, 2018)*

Objektivita je tedy v mnoha směrech pro soužití všech lidí nepostradatelná. Jenže tato “zdravá” objektivita se utváří právě na základě subjektivního vnímání každého člověka, když si uvědomujeme, že vnímání určitých věcí je pro nás všechny společné. Když se dokážeme na něčem shodnout. Když se umíme dívat na svět z jiných perspektiv díky soucitu a empatii. Když se hranice mezi námi a okolím v našem vnímání vytrácí a mizí potřeba neustále vše hodnotit. Každý z nás se přeci podílí na vytváření reality objektivního světa svými subjektivními myšlenkami, představami a činy.

Když poznáváme něco “zvenku”, byť jen jako nezúčastnění pozorovatelé, vždy při tom existuje nějaký poznávající subjekt a objekt, který je poznáván. Pokud tedy považujeme

objektivní poznání za poznání bez jakéhokoli vlivu subjektu, nikdy tímto způsobem objektivního poznání nedosáhneme. Způsob poznávání světa jako něčeho ode mne odděleného ale není jediný způsob. Pokud existuje nějaký objektivní svět, možná bychom ho mohli poznat “zevnitř”, jako svět, kterého jsme součástí a který je zároveň součástí nás samých. V tomto případě je právě navazování vztahů mezi poznávajícím a poznávaným to, co umožňuje ono poznání. Ani toto poznání není samo o sobě objektivní, neboť poznávající je stále přítomen. Objektivní poznání by mohlo přicházet v úvahu tehdy, když by se poznávající ztotožnil s poznávaným. vzdal by se (alespoň na určitou dobu) sám sebe a stal se poznávaným objektem, v tu chvíli už zase sebou samým.

Kniha Form, art and environment se o tomto způsobu poznávání zmiňuje v těchto souvislostech: *„Nietzsche mluví o estetických instinktech přírody a o světě, který je zcela dílem zplození sebe sama. V očích Nietzscheho je umění stvoření jakýchkoli forem. Pokud je umění přírodou a příroda uměním, umělec a filozof mohou skrze estetický zážitek “znát” přírodu, to znamená, že jsou si vědomi všech aspektů vnímání světa, ale ve dvou odlišných způsobech. Zaprvé, pečlivé pozorování přírodních forem jim umožňuje zhlédnout metody, které utvářejí fungování přírody, jinými slovy univerzální zákony vzniku forem. Toto sblížení s přírodou může ale také vést k úplně jinému zážitku než k existenciální přítomnosti přírody jako tvůrčího zdroje. Ponoření v tvořivém nutkání přírody, pocití umělci a filosofové své ztotožnění s ním. Tím přesahují hledání tajemství přírody, mají přístup k tajemství a zázraku světa. Tento tvůrčí proces je také tím, co upoutává pozornost umělců, jako je malíř dvacátého století Paul Klee: přírodní procesy jsou důležitější než objektivní povaha přírody.“* (Benish a Blanc, 2018, str. 39)

Tento způsob poznávání v podstatě zčásti všichni využíváme a je pro lidi přirozený v mnoha ohledech. Při sledování filmu se vžíváme do postav, prožíváme společně s nimi strach, radost i bolest a objevujeme s nimi nové pravdy. Někdy je naše emoční zkušenost zprostředkovaná filmem tak silná, že se cítíme, jako bychom danou situaci prožili sami a také si z ní odnášíme nějaké vnitřní poznání. I v knihách se čtenář ztotožňuje se svým hrdinou, ale nejvýrazněji tento způsob poznávání funguje právě ve hře. Díky hře se můžeme stát někým jiným, aniž bychom ztratili sami sebe. Můžeme se dívat na svět z různých úhlů, chovat se různými způsoby a prožívat různé situace, aniž bychom jimi byli

jakkoli ohroženi. A přitom díky nim můžeme získat nové zkušenosti a uvědomit si mnohé principy a souvislosti, jejichž pochopení může být pro život přínosné.

Mým cílem při vytváření hry bylo nejen zprostředkovat co nejvěrnější poznání, ale především otevřít cestu k vytvoření vztahu. V tomto ohledu umění poskytuje jedinečnou možnost. Každá estetická zkušenost v sobě nese poznání "jak žít krásně". Tento druh poznání podporuje určité kvality v našich vztazích s druhými lidmi. (Benish a Blanc, 2018, str. 57)

## 2 PROČ PRÁVĚ HRA?

Výše uvedený princip poznávání v určité míře funguje v každé hře, a tak jsem se rozhodla zprostředkovat dětem svět včel právě tímto způsobem. Desková hra může posloužit jako prop, který přenesení hráče do fiktivního světa včel, který bude, doufám, v něčem přesahovat do světa včel opravdových, a ten je součástí našeho reálného světa. *„Propy jsou objekty, které lidem slouží jako opory pro tvorbu fiktivních světů. Poetičtěji bychom mohli říci, že propy jsou pozvánkami nebo vstupenkami do fiktivních světů. Jako prop lze použít cokoli konkrétního, co můžeme smyslově vnímat, co si můžeme pamatovat a s čím můžeme do potřebné míry fyzicky i duševně, např. v představách, zacházet. Často to bývají předměty, které můžeme vnímat zrakem, a zároveň i hmatem...“* (Slavík a Wawrosz, 2011, str. 12)

Hra “může cokoli“, ale její největší výhodu vnímám v něčem jiném. Hra pro mě odjakživa znamenala především zábavu, radostnou činnost s přáteli. Deskové hry mi připomínají večery s rodinou, Vánoce a silvestrovské oslavy, volné chvíle na táborech, dlouhé cesty vlakem s kamarády, děti v oratoři salesiánského střediska a jiné krásné chvíle. Všechny mé vzpomínky na hraní deskových her jsou velice pozitivní a myslím, že většina lidí to má podobně. Proto se odvažuji doufat, že když budou děti při hře zažívat příjemné pocity, bude to mít dobrý vliv nejen na jejich vztah k okolí, ale třeba i na jejich vztah ke včelám. Možná někdo z nich, když uvidí včelu, vzpomene si, co při hře zažíval, a bude s ní soucítit. Vždyť ve hře tak trochu zažil, jaké to je být včelou (včelou s lidským vnímáním, samozřejmě).

Deskovým hrám se také říká společenské hry a rovněž jejich sociální aspekt je velice důležitý pro můj záměr. Společenství včel jako sociálního hmyzu se výborně hodí jako inspirace pro hru, která vytváří příležitosti k vyzkoušení různých způsobů jednání v rámci společenství hráčů. To, že “prostě jsme spolu“, je základní předpoklad pro to, abychom se mohli naučit takovému chování mezi lidmi, které je dobré pro nás i pro ostatní. A také abychom mohli vnímat sami sebe jako součást určitého celku na myšlenkové i citové úrovni. Právě soucit a empatie mohou člověka vést k ohleduplnému a laskavému jednání a též k vnímání hodnoty života. Pro mě osobně soucit znamená tak trochu prožívat, jak se právě cítí ostatní, jakoby cítit v nich kousek sama sebe nebo cítit sama v sobě kousek z každého z nich. Ráda bych touto formou dětem nabídla vnímání života jako zázraku,

jehož esence je ve všem živém. Nevím, jak vzniká a mizí soucit, ale mám pocit, že bychom se neměli snažit izolovat děti od nepříjemných prožitků, abychom nesnižovali jejich schopnost postavit se strachu a překonávat jakékoli vnější či vnitřní překážky. Určitá míra pohodlí je jistě dobrá, ale pokud se v dětských představách stane přednější než úcta k životu v jakékoli formě, bude pro ně velice těžké pochopit principy udržitelného rozvoje a především prožít je v jejich myšlenkové formě.

### 3 POPIS HRY

Rozhodla jsem se pojmenovat tuto deskovou hru “Úl žije!”, protože to vystihuje můj záměr i její podstatu v mnoha ohledech. Životaschopnost včel a přírody jako takové, včetně nás, i přes nepříznivé podmínky, které si často sami vytváříme, je obrovská a inspirující. Rostliny i živočichové se neustále přizpůsobují a vyvíjejí, čímž otevírají nové cesty k vlastnímu růstu. Tím nejzákladnějším cílem v této hře je právě udržet se naživu, neboť to je samozřejmě předpoklad pro všechny další herní cíle.

Hra se skládá z herní plochy, figurek, žetonů, hrací kostky, karet s otázkami a životními úkoly a příručky s pravidly, vysvětlivkami a seznamem úkolů. Všechny tyto části znázorňují určité aspekty života včel a dohromady vytvářejí celek, kterým se snažím přiblížit dětem včelí prostředí z fyzického hlediska i z hlediska konceptu.

#### 3.1 KONCEPT A PRAVIDLA HRY

Při vymýšlení herního systému a pravidel jsem vycházela kromě vlastní zkušenosti z myšlenek uvedených v knize Myslet jako včela. Robert Linhart zde popisuje teorii sobeckého genu na následujícím příkladu: „ *Včela, která bodne do čenichu medvěda, si vytrhne žihadlo a umírá. Pro včelu jako jedince je tedy bodnutí nevýhodné, protože tím definitivně končí její existence. Z hlediska včely jako jedince toto jednání postrádá smysl. Mnohem snáze pochopíme jednání mouchy, která se smrti vyhne tím, že uletí. Sebevražedné jednání včely začne dávat dobrý smysl teprve tehdy, pokud ho budeme hodnotit z pozice dlouhodobého přežívání alel genů, nesených v DNA sebevražedné včely. Sesterské kopie genů, které stvořily včelu, jež bodla a zemřela, totiž přebývají v tisících jejích sester ve včelstvu. Tím, že jedna včela zemřela, se nestalo z hlediska jí nesených genů nic mimořádného. (...) Genům, které vyrobily bílkovinné obaly (včely), se vyplatí vyslat na medvěda 10 000 útočících strážkyň a tím zachránit včelstvo, kde se formou reprodukce tyto geny replikují. V zachráněném včelstvu vždy zůstane několik tisíc dalších včel a plodu a v nich přežijí pro budoucnost alely genů jejich sebevražedných sester. Tytéž alely genů, které v útočících létavkách zahynou, mají po odehnání medvěda zajištěno přežití v těch nástrojích přežití (vehiklech, tj. včelách), které byly zachráněny. Dané včelstvo se bude časem množit a alely genů jím nesené mohou přejít do potomků a přežít takto celé miliony let. Uznejte, že to už alelám genů stojí za obětování několika krátkověkých létavek v boji s narušitelem.*“ (Linhart, 2018, str. 86 -87)

Tohoto principu jsem využila jako základu, od kterého se celý systém hry odvíjí. Cílem hry je tedy přežít. Ale to se včelám podaří, jen pokud zajistí přežití včelstva, a stejně tak i hráčům. Tento fakt je vede ke spolupráci, ve které se ovšem zdravá soutěživost neztrácí, spíše naopak. Jedině hráči, kteří se budou snažit být těmi nejlepšími, budou pro včelstvo opravdu prospěšní, pokud při tom nebudou myslet jen na sebe a použijí svoje síly pro dobro všech. Zároveň to bude i to nejlepší, co mohou udělat sami pro sebe. Když by svým sobeckým jednáním poškodili včelstvo, mohlo by to znamenat smrt i pro ně samé, kterou si vlastně nechtěně způsobili.

Dalším východiskem při utváření konceptu hry pro mne byl samozřejmě každodenní včelí život. Cyklus života jedné včely se ve hře přirozeně prolíná s cyklem života celého včelstva během roku. Snažila jsem se skrze úkoly postihnout všechny důležité aspekty včelího života a informace nezbytné pro jejich pochopení, které jsou navíc doplněny otázkami. Konkrétní situace a další principy fungování včelího společenství popisují níže, u těch částí hry, kterých se daný princip týká.

Celý soupis pravidel a fungování hry obsahuje volná příloha č. 1.

Kromě přiblížení včelího světa má tento herní systém za cíl rozvíjet v dětech spolupráci a uvědomování si sama sebe v kontextu svého širšího okolí a vůbec všech lidí. Je v něm ponechán i prostor pro různé strategie a předvídání důsledků svých činů, které si děti mohou ověřit v krátkém časovém rozmezí. To jim umožňuje pocítit určitou míru zodpovědnosti, kterou se podílí na společném dění. Mohou riskovat, váhat, zažívat nejistotu, která vyžaduje přemýšlení a improvizaci, a tím podněcuje představivost k hledání stále lepších možností a řešení. Tato dramatická cesta nekonečného vývoje, ve kterém zažíváme napětí, radost, klid i jistotu, že se vše neustále mění, je právě tím, co nás na hrách baví. V takovém případě se na naše současné mínění nedíváme jako na konečnou pravdu, ale jako na stupeň poznání, díky kterému se můžeme posouvat dál. Krása tohoto současného řešení odráží míru jeho přesnosti. (Benish a Blanc, 2018, str.57)

V této hře hráči primárně nesoutěží proti sobě, ale proti času – něčemu, co přichází zvenku a nedá se s tím nic dělat. Běh času vytváří ono napětí, motivující hráče k akci, zatímco pravidla hry a opakování tohoto běhu zaručují jistoty, díky kterým se ve hře dokážou orientovat.



### 3.2 HERNÍ PLOCHA

Herní plocha (příloha č. 1) se skládá ze dvou částí – vnitřní a vnější. Tyto části do sebe navzájem zapadají a mohou se vůči sobě otáčet. Otáčení vnější plochy vůči té vnitřní v pětiminutovém intervalu symbolizuje běh času skrze střídání ročních dob, jež je pro dění v úlu určující, stejně jako otáčení Země pro náš čas. Obě plochy mají tvar pravidelného šestiúhelníku. Vnitřní šestiúhelník je vůči vnějšímu pootočen tak, že roh vnitřního směřuje do poloviny vnější stěny. Tato stěna má rozměr 29,5 centimetru a stěna vnitřní herní plochy měří 21 centimetrů. Vnitřní plocha se dá složit na čtvrtiny a vnější na šestiny.

Při navrhování herní plochy byla použita technika akvarelu v kombinaci s kresbou tenkým fixem. Akvarel je pro mě svobodným médiem, nabízí celou řadu možností a výsledek lze neustále měnit. Díky své jedinečné citlivosti a transparentnosti nám umožňuje zachytit jiskru neustále se proměňující přítomnosti. *„Tekutý charakter akvarelu z něj také dělá médium vzrušující a nepředvídatelné.(...) Akvarel může být občas rozčilující a frustrující, ale nikdy není nudný.“* (Svojtka & Co, 2002, str. 99) Při používání této techniky mám ráda, že společně se mnou jakoby tvoří náhoda. Díky vlastnostem jednotlivých pigmentů, jako je zrnitost nebo vločkování, můžeme vytvářet zajímavé efekty. Tyto jevy vznikají díky tomu, že pigmentové částice se na papír usazují různým způsobem. (Smith, 2000, str. 142) Tato vlastnost akvarelu mně vizuálně připomíná pyl uložený v buňkách plástů a zároveň chování pylových zrněk, což mne inspirovalo při malbě vnitřní herní plochy.

Z kresby jsem naopak využila její schopnost být velmi konkrétní pomocí detailních linií. Její ostrost a pevnost dává akvarelu jasné hranice, dovede uchopit jeho nespoutanost a poskytnout mu určitou formu. Ta je při vytváření herní plochy základním předpokladem pro dobrou orientaci a srozumitelnost z hlediska potenciálních hráčů.

Protože desková hra svým způsobem vyžaduje logické členění, dospěla jsem nakonec k použití základních barev společně s hnědou, černou a bílou. Abych docílila větší sytosti a plnosti barev, do červené jsem vždy přimíchala trochu žluté a do žluté nepatrně červené. Napomohlo to k většímu souladu v této barevné kombinaci a zároveň jsem se více přiblížila mým představám o ideální podobě jednotlivých barevných odstínů.

### 3.2.1 VNITŘNÍ HERNÍ PLOCHA

Vnitřní herní plocha (příloha č. 2) představuje vnitřek úlu. Když se včela v úlu vylíhne, učí se různé věci a má vždy na starosti práci, která přísluší jejímu věku. Po dvou hodinách je čistička, čtvrtý den krmička, šestý den kojička, dvanáctý den stavitelka, osmnáctý den strážkyně česna a dvacátý první den se stává létavkou, kterou zůstává do konce života. Hra tedy začíná uprostřed úlu, ve kterém se hráči pohybují a plní různé úkoly. Teprve po jejich dokončení mohou vylétnout z úlu, a při cestě zpět do středu úlu už žádné úkoly plnit nemusí.

Šestiúhelníkový tvar je pro včely typický. Tato plocha se stejně jako plást skládá z mnoha malých šestiúhelníkových buněk. Pro včely má tento tvar také praktický význam, zajišťuje efektivní využití prostoru. Šestiúhelníková síť umožňuje vytvořit plochu o co největším obsahu při co nejmenší spotřebě materiálu. V jednotlivých buňkách na herní ploše jsou nakresleny symboly pro jednotlivé úkoly, které jsou popsány a vysvětleny v příložené příručce. Prázdné buňky jsou ponechány bílé a mohou do nich být umístěny pylové žetony. Voskové žetony se naopak umísťují na buňky s úkoly po jejich splnění. Díky tomu hráči vědí, které úkoly jsou ještě k dispozici a také musí přemýšlet, jak žetony obejít, neboť ty zároveň vytvářejí překážky v cestě. Hráči se mohou na herní ploše pohybovat jakýmkoli směrem, ale časem začne přibývat žetonů, které potřebují, jenže zároveň s tím i ubývat volnosti pohybu. Hráči postupně zjistí, jaký způsob umísťování žetonů je pro ně nejvýhodnější, aby si nezablokovali cestu zpět ke středu úlu.

Vnitřní plocha tím, že znázorňuje úl, znamená domov jako bezpečné místo, ze kterého vycházíme a kam se můžeme vrátit zpět. Domov, do kterého se můžeme schovat před nástrahami z okolí a kde “spolu všechno zvládneme”.

### 3.2.2 VNĚJŠÍ HERNÍ PLOCHA

Vnější herní plocha (příloha č. 3) symbolizuje louku plnou květin, neznámý svět, který skrývá dobrodružství. Je místem, kde se může přihodit cokoli, a přesto, nebo právě proto, nás láká se tam vydat. Včely přitahuje vůně květin, ale nejen to, sbírat nektar a pyl pro ně znamená zajistit potravu, a tím i přežití pro celý úl.

Dlouho jsem nemohla přijít na to, jak zjednodušit louku, vyjádřit ji symbolicky a takovým způsobem, aby se dala rozdělit na políčka, a přesto neztratila nic z toho, co ji dělá loukou. Aby kontrastovala a zároveň ladila s vnitřní plochou. Zkoušela jsem různobarevné

akvarelové louky, které se měnily od jara do zimy, ale byly příliš realistické, nepřehledné a k vnitřní ploše se nehodily. Konečná verze je inspirovaná chodskými květinovými vzory. Uvědomila jsem si, že tyto vzory jsou vlastně také odrazem toho, jak lidé kdysi vnímali krajinu a jaký způsob výtvarného uchopení, zjednodušení a stylizace si našli oni. Rozdělení do jednotlivých polí pomocí plné čáry mi přišlo od začátku moc drastické a nevýstižné. Vytvoření linií z různých květinových vzorů je pro louku mnohem přirozenější a počítala jsem s ním hned v první fázi navrhování. Na to, že bych se lidovými květinovými vzory mohla inspirovat i při malbě spodní vrstvy, jsem přišla, když jsem náhodou otevřela lednici a viděla krabici od mléka ve stylu staročeské malované keramiky. Najednou jsem si podobu této plochy dokázala představit i ve vztahu k té vnitřní a došlo mi, že vystihnout jednotlivé roční doby za použití základních barev je vlastně velmi jednoduché, vždyť s tím pracujeme už od mateřské školy.

### 3.3 ÚKOLY

Seznam úkolů, jejich popis a vysvětlení obsahuje volná příloha č. 2. Úkoly (příloha č. 4 a 5) jsou rozděleny na dvě části – Úkoly v úlu (na vnitřní ploše) a Úkoly mimo úl (na vnější ploše).

Úkoly v úlu vycházejí z potřeby předat dětem hravou formou základní děje důležité pro chod úlu tak, aby je zažili na vlastní kůži. Snažila jsem se vybrat takové momenty ze života včely, které jsou zásadní a způsobují v něm vždy nějakou změnu. Jsou barevným odlišením rozděleny na 4 druhy podle toho, jakých dějů v úlu se týkají. Některé z nich samozřejmě stojí na pomezí a je těžké je přesně zařadit.

Žluté úkoly znázorňují jednotlivé fáze vývoje včely od vajíčka až po dospělého jedince. Červeno-žluté jsou zaměřeny na potravu včel a její získávání. Tyto dvě barvy jsou zde použity jako rozlišení dvou druhů stejné látky – červený a žlutý pyl, tmavý a světlý med... Červené úkoly ukazují rozmanité aktivity, které včely vykonávají a životně důležité situace, se kterými se musí vyrovnat. Hnědé úkoly většinou představují nějaký včelí produkt a také to, k čemu samotným včelám slouží. Modrá barva označuje otázky.

Na jednotlivé úkoly odkazují symboly, které mi pro ně přišly přirozené a výstižné. Tyto symboly také vizuálně utváří prostředí úlu, vyplňují buňky včelí plástve.

Vymýšlela jsem obsah úkolů tak, aby se co nejvíce vztahoval k jednání včely v té konkrétní situaci. Současně by měli vést k rozvoji dětí v různých oblastech. Některé procvičují jejich smysly, trpělivost a pohybové dovednosti, jiné ověřují určité znalosti nebo podněcují k používání fantazie. Další z úkolů se uskutečňují pouze prostřednictvím figurek na herní ploše. Při tvoření úkolů i vymýšlení otázek mi pomáhala kniha Piotra Sochy Včely, která jednoduše a především pomocí ilustrací popisuje dětem včelí svět. Jako další inspiraci a k ověřování svých znalostí jsem také využila webové stránky Přírodovědecké fakulty Masarykovi univerzity (<https://www.sci.muni.cz/ptacek/AFH-vypracovane-otazky/26PlodVeVcelstvuPuzava.htm>) a knihu Ilustrované včelařství, jejímž autorem je Yves Gustin.

Úkoly mimo úl upozorňují hráče nejen na místa, kde jsou rostliny právě rozkvetlé, ale i na nebezpečí, která mohou včely potkat.

### 3.4 KARTY

Hra obsahuje dva typy karet. Třicet karet s otázkami (volná příloha č. 3, příloha č. 9) a 24 karet životních úkolů (příloha č. 8).

Karty životních úkolů udávají jednotlivým hráčům pořadí, ve kterém mají různé druhy úkolů plnit, což souvisí i s pohybem po vnitřní ploše. Mohou si sami vybrat, který z konkrétních úkolů splní, tato karta pouze určuje, že první bude žlutý, druhý červený a tak dále. Včely mají v úlu sice své role vymezené časem i logickou posloupností, ale uvnitř těchto rolí vždy zůstává určitý druh svobody, třeba jen ve způsobu, jakým je budou vykonávat.

Karty s otázkami slouží hlavně jako možnost dozvědět se o včelách něco víc. Zařazovala jsem záměrně takové otázky, které by mohly objasnit další principy fungování včelstev, pro které v úkolech ani pravidlech nezbylo místo. Bohužel se mi nepovedlo zjednodušit všechny otázky natolik, aby byly i pro ty nejmenší děti pochopitelné. Nicméně věřím, že ve spolupráci s rodiči a staršími kamarády, mohou být i pro ně v něčem přínosné.

Z druhé strany všech karet jsou fotografie (volná příloha č. 4), které zachycují okamžiky ze včelího i včelařského života. Doufám, že hráčům pomohou ponořit se ještě hlouběji do světa včel.

### 3.5 ŽETONY

Žetony v této hře znázorňují dvě základní věci, které včely neustále používají ve svém díle, tedy pyl a vosk. Pylové žetony hráči sbírají na louce (vnější herní ploše), zatímco voskové žetony slouží k zavíčkování komůrek se splněnými úkoly na ploše vnitřní. Všechny žetony mají šestiúhelníkový tvar, aby pasovaly do políček na vnitřní ploše, kam je hráči v průběhu hry také umísťují.

#### 3.5.1. VOSKOVÉ ŽETONY

Tyto žetony (příloha č. 10 a 11) jsou vyrobeny odléváním z včelího vosku, a tak mají přirozeně žlutou barvu. Vosk, který nám zbývá po odvíčkování plástů, každoročně rozpouštíme, aby se z něj oddělily všechny nečistoty. Poté ho necháváme ztuhnout a odevzdáváme na sběrná místa, kde z něj vytváří nové mezistěny (základy pro plástve). Postup při odlévání žetonů byl podobný. Po rozpuštění vosku ve vodní lázni a jeho přecezení se nalil do formy a nechal ztuhnout. Výroba těchto žetonů je poměrně snadná, ale váhala jsem s použitím vosku z důvodu jeho materiálových vlastností. „*I když vosky představují chemický komplex, jsou to převážně estery vyšších mastných kyselin a vyšších alkoholů často obsahujících mastné kyseliny, volné alkoholy a uhlovodíky. Za předpokladu, že je chráníme před mechanickým poškozením a nadměrným teplem, jsou vesměs inertní, stálé a trvanlivé.*“ (Smith, 2000, str. 43) Nevím, jestli jsou voskové žetony dostatečně odolné, ale došla jsem k názoru, že to není tak podstatné. Jsou fyzickým důkazem včelího společenství, což může v hráčích podpořit pocit opravdovosti a dává dětem možnost poznávat úl všemi smysly. Obzvláště pro mladší děti je haptický zážitek podstatnou složkou jejich zkušenosti. A navíc ukazují dětem, že existují i jiné materiály, které můžeme využívat, než papír a plast, jež je neustále obklopují. Fakt, že nevydrží věčně, se dá z druhé strany považovat za výhodu. Vždyť materiály, které se nezničí, ani když bychom to chtěli, pro nás nakonec představují mnohem větší problém, především z ekologického hlediska. Je tedy jedině v pořádku nechat děti sledovat zánik jako něco přirozeného a dobrého, stejně jako vznik.

#### 3.5.2 PYLOVÉ ŽETONY

Pylové žetony (příloha č. 12 a 13) jsou naopak velice trvanlivé. Byly vytvořeny z polyesterové pryskyřice XOR technikou odlévání. Tato pryskyřice se využívá k zalévání biologických preparátů i k výrobě šperků. Její hlavní výhoda spočívá v tom, že se do ní

mohou zapustit i živé věci, které obsahují vodu, a zůstanou v ní zakonzervovány v nezměněné podobě. Právě díky nálezům prehistorických včel zachovaných v jantaru víme, že včely žily na Zemi už před sto miliony let. (Socha a Grajkowski, 2017, str.1)

Mým původním záměrem bylo odlít do každého žetonu jednu luční květinu, kterou by hráči měli za úkol poznat a pojmenovat. Myslela jsem, že by to mohlo vést děti k tomu, aby si všímali těchto květin i v přírodě a dokázali je rozpoznat živé. V průběhu vytváření těchto žetonů jsem ovšem zjistila, že některé květy, i po nastříkání speciálním sprejem, který by tomu měl zabránit, barvu ztrácí a po zalití a vytvrzení žetonu jsou bílé až průhledné. Žádná z fialových, růžových ani modrých květin si svou barvu bohužel neuchovala. Jedině žluté květy jsou, z pro mne neznámých důvodů, vůči tomuto procesu odolné. Přizpůsobila jsem tedy pravidla tomu, že hráči některé květiny nemohou poznat ani barevně rozlišit. Místo poznávání rostliny mají hráči vymyslet této napůl fiktivní květině jméno a říci, k čemu se používá. Vzhledem k tomu, že pro včely pravděpodobně není důležité to, jaké má daná rostlina v našem světě jméno, mi nepřipadá tato změna pro koncept hry zásadní. Schopnost improvizace a rychlé tvůrčí reakce se bude dětem v životě hodit více, než množství znalostí, které nedovedou využít v praxi.

Tvorba těchto žetonů byla poměrně náročná. Do tekuté polyesterové pryskyřice se po kapkách přidává tvrdidlo, které způsobí, že se z ní do druhého dne stane tvrdý a odolný plast. Pokud se ovšem tyto dvě látky nesmíchají v přesném poměru nebo se tvrdidlo rychle vypaří, vytvrzená pryskyřice zůstane na povrchu lepivá. Aby byla i správně vytvrzená pryskyřice průhledná, musí se následně brousit několika druhy brusného papíru a vyleštit leštícím krémem na bázi vosku. Tento proces je i z hlediska tvorby velmi zajímavý, ale zajistit, aby všechny jeho části proběhly správně, si žádalo mnoho pokusů a následných úprav. A i přesto se konečný výsledek přiblížil k mé představě jen částečně.

### 3.6 FIGURKY

Figurky (příloha č. 14 a15) jsou rovněž odlévány z vosku a dobarveny fixem na textil. Plánovala jsem je udělat z látky namočené ve vosku, jež se dobře tvaruje a ve výsledném tvaru ztuhne, ale když jsem to zkoušela, zjistila jsem, že figurky jsou příliš jemné na to, aby mohli být herními figurkami. Také jsem chtěla, aby vypadaly jako včely, nebo je alespoň nějak symbolicky připomínaly. To ovšem bylo nad rámec mých schopností a možností. Figurky, které nakonec vznikly spíše improvizací z toho, co jsem měla zrovna po ruce,

alespoň vzdáleně připomínají staré včelí úly. Ty, stejně jako figurky, a jako včelí matky (královny) bývají většinou barevně odlišeny. Odlišila jsem je i velikostí, neboť osm různých barev (pro 8 možných hráčů), které by i na vosku vypadaly odlišně, se mi najít nepodařilo. A navíc, všechny včely v úlu také nebývají stejně velké, nejmenší jsou čerstvě vylíhnuté “mladušky”.

### 3.7 OBAL

Jako obal pro tuto hru mi napadlo využít jednoduchý látkový batoh. Obvykle bývají deskové hry uchovávány v papírových krabicích, ale vzhledem k netradičnímu tvaru herní plochy mi přišel látkový obal vhodnější. Krabice má výhodu v tom, že lépe chrání součásti hry před mechanickým poškozením. Batoh je na druhou stranu skladnější, praktičtější na přenos a přišel mi jako ekologičtější řešení. Na dotvoření obalu jsem použila fixy na textil a techniku linorytu, která je velmi výhodná díky tomu, že matrice se na látku snadno natiske a tiskařská barva se ani při praní příliš nepoškozuje.

## 4 PROCES VZNIKU HERNÍHO SYSTÉMU

Od prvotní myšlenky na hru k její konečné podobě vede dlouhá cesta. U této hry bylo na začátku přání předat dětem i dalším lidem možnost vytvořit si dobrý vztah ke včelám a vzbudit u nich zájem o to, jaký význam v našem světě mají. Prostřednictvím toho jsem také chtěla hráče upozornit na provázanost a sounáležitost tohoto světa, jehož jsou součástí. Tyto myšlenky jsem se snažila vložit do herních principů, které jsem tvořila zároveň s vizuální podobou plochy. Při vytváření pravidel je však nutné myslet především na hráče, na jejich výchozí pozici a schopnosti. Moje první pravidla a návrhy byly tak komplikované a popisné, že když jsem je zkoušela hrát s rodinou, často jsme se dostávali do situací, ve kterých jsem sama nevěděla, co má následovat. Na spoustu herních problémů jsem předem nepomyslela a do pravidel je musela dopisovat dodatečně, stejně jako přesný popis toho, co se má v dané situaci udělat. Hra vždy vzniká tím, že se hraje, a u této tomu nebylo jinak. Celkově bych tento proces popsala jako proces neustálého zjednodušování. Vyjadřování principů a myšlenek stále jednodušším způsobem, který bude zároveň funkční ve stále více případech, které mohou ve hře nastat. Pak vznikne řád hry, jakoby nad nimi, a přitom je všechny bude v sobě zahrnovat.

Další důležitou součástí každé hry je její dynamika. Aby nás hra bavila, musí mít nějaký spád, musí se odehrávat změny, které mohou odrážet naše herní jednání. Tento úkol byl pro mne jedním z nejtěžších. Dostala jsem se do fáze, kdy hra obsahovala mnoho informací a dokonce i určitou herní strategii, ale byla nudná. Když jsme ji zkoušeli hrát, těšili jsme se, až hru budeme mít za sebou. Měla sice cíl, ale nic nám nebránilo v jeho splnění, nic neočekávaného se nemohlo stát. Byla daná trasa, úkoly vytvářely jakési překážky, ale neponechávaly hráčům dostatek prostoru pro vlastní iniciativu a nekladly na ně žádnou zodpovědnost. Nudná hra může obsahovat mnoho znalostí, ale nedovede je předat dál, a pozitivní vztah už vůbec ne. Za pravidla hry jsem nakonec přijala ty, u kterých jsem měla poprvé pocit, že nás hra vtáhla do sebe a snažíme se ji vyhrát. K této změně zásadně přispěl běh času, po jehož uplynutí buď zvítězíme, nebo systém hry jako takový zvítězí nad námi. A který člověk by chtěl prohrát v poměrování svých sil s hrou samotnou?

Další věc je, že hra zůstává stále stejná, ale my se vyvíjíme, získáváme zkušenosti a poznáváme ji, což nám umožňuje vytvářet čím dál tím efektivnější strategie, jak na ni vyhrát. Střídání napětí a radosti z úspěchu, kterému možná předcházelo mnoho nezdaru,



vytváří dostatečně dramatické prostředí na to, aby pro nás mohlo být zábavné a zajímavé. To, že si děti budou hru společně užívat, je základním předpokladem pro splnění všech jejích dalších cílů.

Přemýšlela jsem také nad tím, jakým způsobem uchopit výhru a prohru, když ve hře jde především o spolupráci všech hráčů dohromady a není možné, aby jeden vyhrál nezávisle na ostatních. Vzpomněla jsem si při tom, jak jsem jako malá hrála hry s babičkou. Babičce se nelíbilo, že by někdo měl prohrát, a tak mne vždy přesvědčila, že upravíme pravidla tak, aby byla výhodná pro nás obě a ani jedna z nás prohrát nemusela. Ze hry "Černý Petr" jsme kartu černého Petra vyndali ještě před začátkem, takže v ní vůbec prohrát nebylo možné. A "Člověče, nezlob se!" jsme hráli jedině bez vyhazování, protože škodit jedna druhé jsme prostě nechtěli. Zní to absurdně, ale tenkrát mi to přišlo v pořádku. Vyhrávala jsem sice ráda, ale pokud to znamenalo, že někdo jiný bude smutný z prohry, ztrácelo pro mě vítězství svou hodnotu a nezůstal z něj ani dobrý pocit. Na základě těchto úvah jsem se rozhodla zachovat výhru a prohru přesně tak, jak funguje ve včelím společenství. Kolektivní vítězství i kolektivní prohra se mohou skládat z dílčích výher i proher, ale když včelstvo vyhraje, bude to svým způsobem vítězství pro všechny.

## ZÁVĚR

Když ke mně přišla myšlenka, že bych mohla vytvořit deskovou hru o včelách, nedovedla jsem si ani zdaleka představit, co vše bude tento úkol obsahovat. Teď vidím, že k dokonalosti, nebo alespoň mé představě o ní, jí stále něco chybí. Jsem ale ráda, že vůbec nějaká podoba vznikla, protože v mnoha chvílích během tohoto tvůrčího procesu, jsem měla pocit, že jí nikdy dovést do konce nezvládnou. Byl to proces plný nových praktických zkušeností, za které jsem moc vděčná, a které jistě využiji i ve své budoucí praxi.

Měla jsem možnost vyzkoušet ještě zkušební verzi hry s dětmi v mateřské škole. I když hra není určena primárně pro jejich věk, rozhodla jsem se, že to zkusím. Překvapilo mě, že všechny děti projevíly obrovský zájem o hru. I přesto, že hrát jich mohlo jen několik, všichni si sedli kolem jednoho stolku a zůstali se dívat. Vybrala jsem čtyři předškoláky z celkového počtu jedenácti dětí. Pokusila jsem se vysvětlit hráčům pravidla a v průběhu hry jim říkala, co a jak mají dělat. Hra a plnění úkolů na vnitřní ploše pro ně byla srozumitelná, bavilo je získávat žetony, ale když se dostali na vnější plochu, úplně se v tom přestali orientovat a nepodařilo se mi jim vysvětlit, jak mají postupovat. Myslím, že jakákoli strategie či složitější logické myšlenkové pochody jsou nad rámec přirozených schopností dítěte v tomhle věku. Nakonec jsem navrhla, že hru ukončíme, protože přestala dávat smysl ve chvíli, kdy dětem přestalo být jasné, o co tam jde. Obdivovala jsem je, že se i přesto snažily hrát a děti, které hru pozorovaly, nijak významně nevyrušovaly a nikdo si po celou dobu nestěžoval, že už ho to nebaví. To bych naopak od téhle skupiny dětí čekala mnohem dříve. Myslím, že děti v tomhle věku by mohlo maximálně bavit postupování a plnění úkolů na vnitřní ploše a při tom soutěžení, kdo splní svou kartu úkolů dříve. Doufám, že pravidla hry budou pro děti ze základní školy dostatečně srozumitelná.

Jestli se mi podařilo naplnit alespoň některý z mých cílů, mohou posoudit jen ti, kteří si hru "Úl žije!" někdy v budoucnu zahrají. Možná, že je napadne, jak by se hra dala zlepšit, a že si dotvoří svá vlastní pravidla tak, aby je hra ještě více bavila. Snažila jsem se při tvorbě pravidel a při procesu jejich zjednodušování neztratit nic z principů, které jsem si přála dětem předat. Byla to zvláštní cesta a stále nejsem s výsledkem tak docela spokojená. Ale mám radost z toho, jak daleko se mi podařilo dojít. Těším se, až si tuhle hru s dětmi zahrají a jsem zvědavá na jejich reakce. Měnit k lepšímu ji koneckonců budu moci vždy.

Ačkoli hra prošla již mnoha fázemi zjednodušování, mám pocit, že jejím pravidlům by jistě více jednoduchosti a srozumitelnosti stále prospělo. Ideální cílovou skupinou pro hru "Úl žije!" je rodina, neboť spolupráce hráčů různých věkových kategorií a způsobů smýšlení je velmi výhodná nejen v této hře.

Vím, že jedna hra do druhého dne lidské vnímání a chování zásadně nezmění, ale budu ráda, když k jejich rozvoji alespoň trochu přispěje a otevře dětem nové možnosti chápání světa, aby si ho sami mohli vytvořit tak, jak se jim líbí. Mám naději, že když někdo z dětí včely pozná hlouběji, přestane se jich bát a tím otevře dveře k vytvoření onoho pozitivního vztahu.

Protože je tato hra uměleckým projektem, bylo mým vnitřním cílem do určité míry také naplnění mých estetických představ. Počáteční představa je důležitá a bez ní by dílo nemohlo zřejmě vůbec vzniknout. Při tvorbě hry jsem si poprvé všimla, jak se tato představa v průběhu tvoření vyvíjí a neustále posouvá výsledný vzhled za hranice mých dosavadních schopností a zkušeností. Rozhodla jsem se nakonec se od této představy odpoutat, protože jinak bych snad nikdy nedokázala považovat nějaký výsledek za ten konečný. Jsem moc ráda za podobu, kterou hra nakonec získala. Uvědomila jsem si totiž, že ta největší dokonalost se možná skrývá právě v nedokonalostech, protože nabízejí prostor pro další tvořivost nás všech.

**RESUMÉ**

When the first idea about creating a board game about honeybees came to me, I wasn't able to imagine how comprehensive this task will be. Now I can see, that there is still something missing to my conception of perfect result. But I am glad, that the game arised in some form at all, because in this process of creation I felt like it will never be completed. It was a process full of new practical experience. I am grateful for them and I am sure I will use them in the future.

Just potential players could say, if I reached some of my goals. Maybe they will also come up with an idea, how to make this game better in different ways. I tried not to lose any principles, which I would like to pass on to children, on the way of making the game rules easier. It was somehow strange way and I am still not completely satisfied with the game, but I am happy with how it is now. I am looking forward to play this game with children and I wonder about their reaction. I can always improve it after all.

I know, that one game will not make a radical change in human perception and behaviour, but I will be satisfied if it will help to their development just a little and if it will open new possibilities of understanding the world, because then they can create it themselves just how they like it. I hope, that when somebody will experience the bees deeper, he will not be afraid of them anymore and it will be as an open door for building a positive relationship.

**SEZNAM LITERATURY**

BENISH, Barbara L. a Nathalie BLANC. *Form, art and the enviroment: Engaging in Sustainability*. Routledge, 2018. ISBN 9781138597525.

*Kreslení a malování: kapesní encyklopedie*. Praha: Svojtka & Co., c2002. ISBN 80-7237-592-X.

LINHART, Roman. *Myslet jako včela: včelaření bez rojů a varroázy*. Praha: Mladá fronta, 2018. ISBN 978-80-204-4996-2.

SLAVÍK, Jan a Petr WAWROSZ. *Umění zážitku, zážitek umění: teorie a praxe artefiletiky. 2., ekonomické vyd.* V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2011. ISBN 978-80-7290-498-3.

SMITH, Ray. *Encyklopedie výtvarných technik a materiálů: kompletní praktický průvodce nástroji, technikami a materiály pro malbu, kresbu, grafiku a tisk*. Praha: Slovart, 2000. ISBN 80-7209-256-1.

SOCHA, Piotr a Wojciech GRAJKOWSKI. *Včely*. Přeložil Marta HARASIMOWICZ. Praha: Slovart, 2017. ISBN 978-80-7529-333-6.

Sociologický slovník. *Sociologická encyklopedie* [online]. Sociologický ústav AV ČR, 2018 [cit. 2020-07-03]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Objektivita>

## **SEZNAM PŘÍLOH**

Příloha č. 1 – Herní plocha

Příloha č. 2 – Vnitřní herní plocha

Příloha č. 3 – vnější herní plocha

Příloha č. 4 - úkoly

Příloha č. 5 – úkoly

Příloha č. 6 – pravidla a popis hry

Příloha č. 7 – pravidla a popis hry

Příloha č. 8 – karty životních úkolů

Příloha č. 9 – karty otázek

Příloha č. 10 – voskové žetony

Příloha č. 11 – voskové žetony

Příloha č. 12 – pylové žetony

Příloha č. 13 – pylové žetony

Příloha č. 14 - figurky

Příloha č. 15 – figurky

Příloha č. 16 – celá hra složená

PŘÍLOHY



Příloha č. 1 – herní plocha



Příloha č. 2 – vnitřní herní plocha



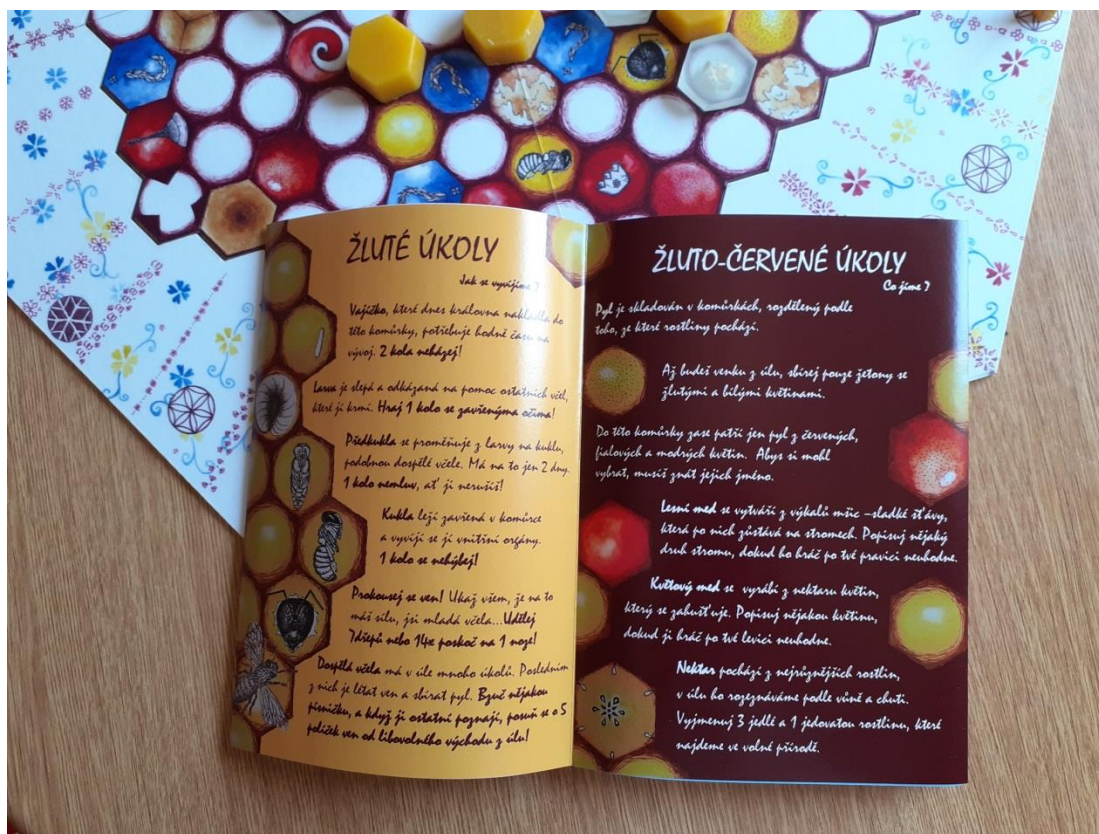


Příloha č. 3 – vnější herní plocha

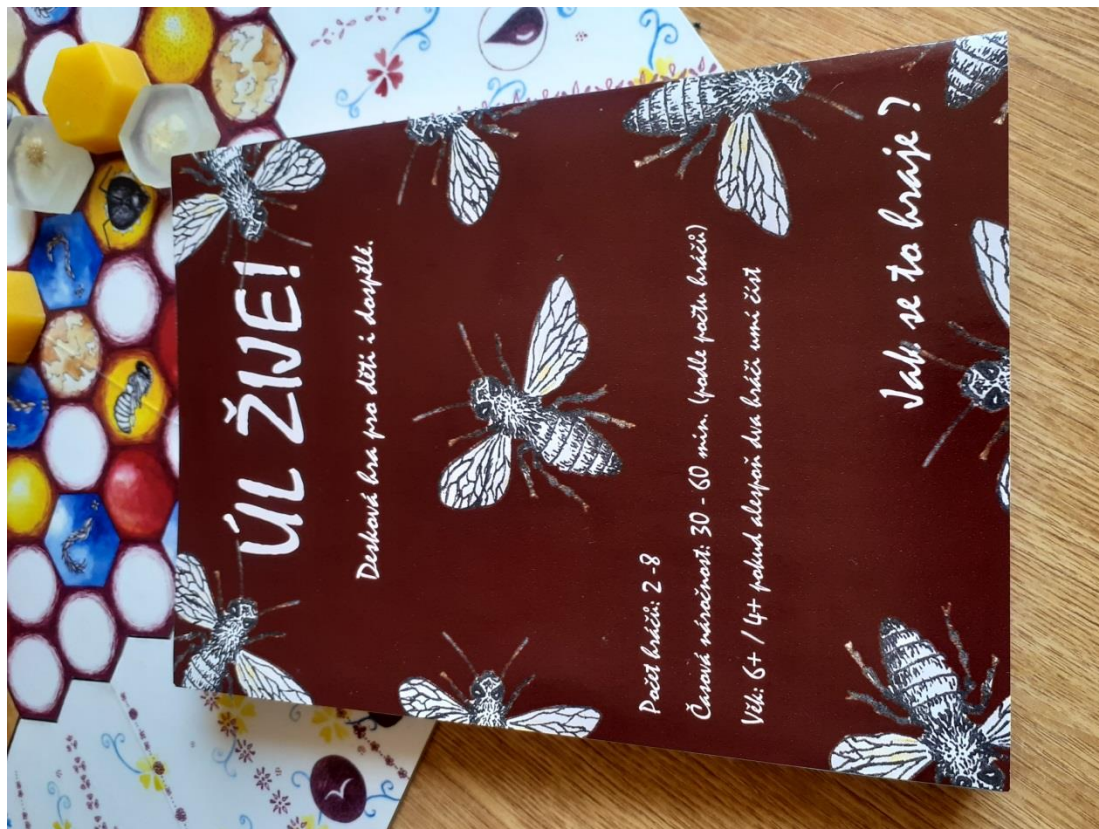


Příloha č. 4 - úkoly



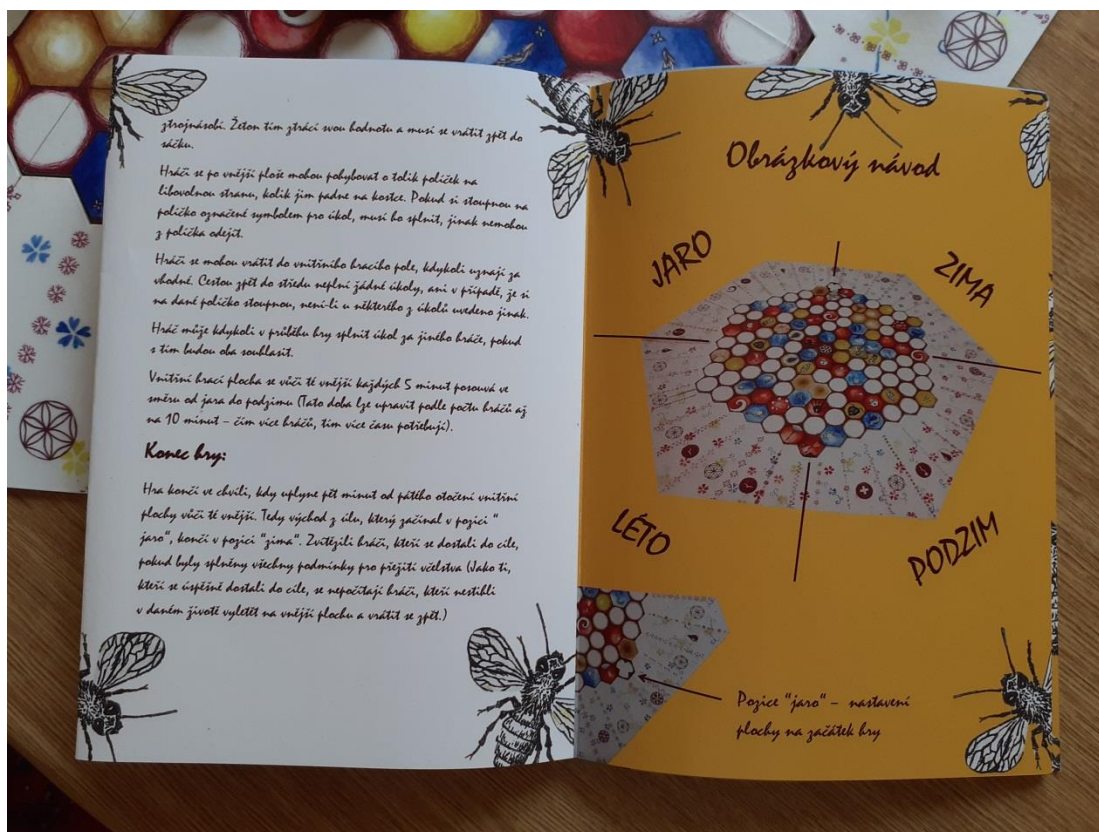


Příloha č. 5 – úkoly



Příloha č. 6 – pravidla a popis hry





Příloha č. 7 – pravidla a popis hry



Příloha č. 8 – karty životních úkolů





Příloha č. 9 – karty otázek



Příloha č. 10 – voskové žetony





Příloha č. 11 – voskové žetony



Příloha č. 12 – pylové žetony



Příloha č. 13 – pylové žetony



Příloha č. 14 - figurky





Příloha č. 15 – figurky



Příloha č. 16 – celá hra složená