

Živé muzeum hier

Všetko ku kurzu na jednom místě: úvod, zadání, body a program setkání. Prezentácie a podklady na tlač nájdete v paneli vľavo.

Najbližšie stretnutie · 19. 10.: čo urobiť pred hodinou, na nej a po nej · to isté v PDF so zápisom k aktivite.

Hry v prehliadači: pačísí a Človeče na jednom telefóne.

Šablóny: vyplniť v prehliadači alebo vytlačiť prázdne (PDF). **Na stiahnutie:** celý kurz a zadania (PDF) · podklady k laboratóriu S1 (PDF) · podklady k aktivitám S2 (PDF).

Materiály si tlačí každý sám — hostiteľský tím svoje pramenné listy, ostatní to, čo chcú mať na papieri.

I · Úvod

Kurz stojí na jednej vete: **dejiny hier skúmame konfrontáciou historických prameňov, herných artefaktov a vlastného hrania**. Hranie vypovedá o artefakte a o nás; o dobovom hraní vypovedajú až pramene. Preto tu nie ste publikum prednášky, ale kurátorský tím — celý semester staviate expozíciu živého múzea a na poslednom stretnutí ju otvárate verejnosti.

Šesť stretnutí (pondelky 12:00–15:40, učebňa K21): **21. 9., 5. 10., 19. 10., 2. 11., 30. 11. a 14. 12.** Každé má výklad s aktivitami, **herné laboratórium** (hranie v staniciach s debriefom) a dielňu na vlastný výskum. Šieste stretnutie je vernisáž.

Čo sa od vás čaká

- **Zapíšete sa do tímu** v zapisovacej tabuľke (odkaz je v maili z 24. 9. a v IS) — päť ľudí v tíme, kto sa nezapíše, doplníme ho na voľné miesto.
- **Ja sám · 52 b:** píšete **herný denník**, päť záznamov o vlastnom hraní (20 b), a vediete **vlastný malý výskum**: orálna história, analýza reklám alebo videoesej (32 b).
- **Môj tím · 48 b:** raz pripravíte a odvediete **laboratórium** (12 b), na vernisáži postavíte **expozíciu** a ohodnotíte dve cudzie (18 b) a robíte **aktivity** na hodinách vo dvojiciach alebo skupinách pri stole (18 b).

- Dobrovoľne: **overovacia dielňa** nad rukopisom knihy — bonus **do +10 b.**

Každé zadanie (Z1 až Z5) má nižšie vlastný blok so všetkým, čo k nemu patrí, vrátane šablóny a rozpisu bodov. Sumár bodov je v tretej sekcii, termíny a obsah hodín v štvrtjej.

Štyri otázky, ktoré sa opakujú po každom hraní

1 · Čo artefakt robí?

mechanika, pravidlá,
materialita — v tejto verzii

2 · Čo je dnešná mediácia?

emulátor, zariadenie,
situácia, naše návyky

3 · Čo hovoria iné pramene?

doboví hráči a kontext;
kde sa pramene
rozchádzajú

4 · Čo zostáva nepoznatelné?

limity rekonštrukcie,
archívne ticho

Štvrtá otázka je vedúcim princípom semestra. To, čím prednášky zvyčajne končia („čo je autentický herný zážitok?“), kladieme od prvého dňa — a na vernisáži naň každý tím odpovedá panelom autenticity a prvkom „archívne ticho“.

Ako vyzerá stretnutie

90–100' výklad s aktivitami	10' pauza	60' laboratórium: úvod, 2 × 18' hrania, diskusia	10' pauza	20' dielňa a konzultácie	10' mostík
---------------------------------------	---------------------	--	---------------------	------------------------------------	----------------------

Stretnutie trvá 12:00–15:40 (220 minút); rozpis má 10–20 minút rezervy na neskorší začiatok a presuny.

Prvé stretnutie je iné: výklad končí stredovekými turnajmi a laboratórium so šachom a go je posledná hodina — 50 minút laboratória (2 × 20 minút hrania s úvodom a presunom) a 15 minút debriefu.

Čo je herné laboratórium

Blok trvá **60 minút** a pripravuje ho hostiteľský tím. Postaví tri stanice — tri hry alebo hrateľné ukážky, ku každej pramenný list. Trieda sa rozdelí na tri skupiny približne po piatich a každá skupina prejde dve stanice. Nie je to rekonštrukcia dobového hrania, ale tenký rez artefaktom — veta „takto sa hra hrala“ je v kurze zakázaná.

1	→ 2	→ 3	→ 4	→ 5
Úvod	Rozdelenie	Prvé kolo	Druhé kolo	Diskusia
8 minút: tím predstaví tému a povie, prečo vybral práve tieto tri exponáty	2 minúty: tri skupiny po piatich si sadnú k stolom	18 minút aj s vysvetlením pravidiel, potom 2 minúty na presun	ďalších 18 minút pri druhej stanici; pri časovači sa končí, aj keď partia nie je dohnaná	12 minút spoločne: porovnáme dnešnú skúsenosť s dobovými prameňmi

Robte si počas hrania krátke poznámky o tom, ako sa kto rozhodoval a správal — večer z nich píšete denník. Hodnotí sa pozorovanie a jeho vysvetlenie, nie víťazstvo; frustrácia z pravidiel alebo ovládania je nález, nie šum.

Keď laboratórium pripravuje váš tím: traja vedú stanice, jeden pomáha a stráži čas, jeden pozoruje a zapisuje. Medzi kolami sa môžete vystriedať.

Prezentácie k výkladu: [Blok A ↗](#) · [Blok B ↗](#) · [Blok C ↗](#). Otvárajú sa v novej karte, šípky listujú, klávesa M otvorí obsah.

2 · Zadania

Všetko, čo odovzdávate, patrí do jednej z dvoch kôpok. **Ja sám** (52 b) sa hodnotí vám osobne. **Môj tím** (48 b): body za laboratórium a expozíciu dostane každý člen tímu, ktorý bol na danej hodine; body za aktivitu dostane každý, kto je podpísaný pod jej výstupom. Kto chýba, nemá z tej časti nič. Nič sa neodovzdáva dvakrát.

Denník nie je hodnotenie expozície. Denník píšete sami o vlastnom hraní, päťkrát. Hodnotenie cudzej expozície píše tím, dvakrát, len na vernisáži. Všetky šablóny sa dajú vyplniť online alebo vytlačiť prázdne. Body na jednej strane: prehľad bodov (PDF).

JA SÁM · 52 BODOV

Z1 · JA SÁM · 20 B

Herný denník

ČO TO JE

Päť záznamov po 150–250 slov: jeden k senetu z prvej hodiny a po jednom zo stretnutí 2 až 5. Píšete o konkrétnej skúsenosti z hrania, nie recenziu hry. Iné otázky má účastník a iné organizátor — obe sady sú nižšie.

KEDY

E-mailom na sboochek@gmail.com s predmetom „**Dejiny hier — denník**“, **do 7 dní** po hodine — ako PDF zo šablóny alebo text priamo v maili. Keď v IS vznikne odovzdávanie, oznámim to mailom.

ČO ODOVZDÁTE

Text podľa šablóny nižšie. Ako organizátor píšete o jednom exponáte svojho tímu, ako účastník o jednej hre, ktorú ste hrali.

BODY

4 b za záznam, spolu 20 b: čo ste hrali a v akej verzii 1 · jedna konkrétna situácia a čo ju spôsobilo 1 · citácia zo zdroja a čo s ňou vaše pozorovanie robí 1 · čo o minulosti stále neviete 1.
V zázname organizátora sa prvé dve otázky bodujú spolu (1 b), ďalšie tri po 1 b.

DOBRÝ VÝSLEDOK

Jedna konkrétna situácia z hrania, vysvetlenie, čo ju spôsobilo, jedna citácia zo zdroja a jedna vec, ktorú sa z dnešného hrania o minulosti zistiť nedá.

Záznam ako účastník — 150–250 slov vyplniť online **a**

1. **Čo ste hrali?** Názov hry, použité vydanie alebo rekonštrukcia, kde a s kým ste hrali.
2. **Čo konkrétne sa stalo a prečo?** Jedna situácia. Spôsobili ju pravidlá hry, alebo okolnosti hodiny (málo času, neznalosť pravidiel, hranie so spolužiakmi)? Môže to byť aj kombinácia.
3. **Ako to súvisí s tým, čo ste čítali?** Krátka citácia z prameňa pri stanici alebo z textu ku kurzu aj so zdrojom a vysvetlenie, či ju vaše pozorovanie podporuje, spochybňuje alebo dopĺňa. Samotná citácia nestačí.
4. **Čo o minulosti stále nevieme?** Jedna vec, ktorú vaše hranie neukázalo.

Rovnako spracujte aj senet z prvej hodiny — a myslite na to, že ste hrali rekonštrukciu pravidiel.

Záznam ako organizátor — 150–250 slov vyplniť online [z](#)

1. **Prečo ste tento exponát vybrali?** Čo ste na ňom chceli ukázať o dejinách hrania. Nestačí, že je hra známa alebo zábavná.
2. **Čo konkrétne ste si všimli?** Jedna situácia zo skúšobného hrania alebo z hodiny; uveďte, či ste hrali, vysvetľovali pravidlá alebo pozorovali.
3. **Ako ste hranie ovplyvnili vy a podmienky hodiny?** Jeden konkrétny zásah a jeho dôsledok — skrátená partia, zmenené pravidlo, iné zariadenie, vaše vysvetlenie.
4. **Ako to súvisí s dobovým prameňom alebo textom ku kurzu?** Krátka citácia so zdrojom a čo vám na pozorovanej situácii pomáha pochopiť.
5. **Čo o minulosti stále nemôžete povedať?** Jedna hranica vášho zistenia.

Nehodnoťte, či sa organizácia vydarila. Ukážte, čo ste sa pri nej dozvedeli o exponáte a jeho hraní.

Historický výskum

ČO TO JE

Jeden malý, ale skutočný výskum: vlastná otázka, vlastný materiál, vlastný záver. Vyberiete si jednu z troch línií:

A · Orálna história — rozhovor s pamätníkom, prepis, tematická analýza.

B · Analýza jazyka reklám — súbor dobových herných reklám a ich rozbor podľa vlastnej kódovacej schémy.

C · Videoesej — video o jednej českej alebo slovenskej hre,

postavené na téze a zdrojoch; hodnotí sa vecná presnosť aj zrozumiteľnosť pre laika.

Podrobné zadanie hovorí, čo presne odovzdať v každom kroku každej línie ([PDF na tlač](#)).

**SÁM ALEBO VO
DVOJICI**

Orálna história a reklamy sa dajú robiť vo dvojici s dvojnásobným materiálom (dva rozhovory, 40 reklám namiesto 20); obaja dostanú rovnaké body. Videoesej je len individuálna.

KEDY

Líniu si vyberiete najneskôr s prvými krokmi. Každý krok sa odovzdáva e-mailom na sboochek@gmail.com s predmetom „**Dejiny hier – výskum**“ do začiatku hodiny (12:00), jeden PDF s menom a líniou v názve súboru.

BODY

Prvé kroky · 19. 10. · 5 b: výskumná otázka 2 · materiál 2 · plán 1.

Pilot · 2. 11. · 10 b: kvalita materiálu 3 · analytický pokus 3 · interpretácia 2 · úplnosť a reflexia 2.

Finál · 30. 11. · 14 b: hotová práca, pri videoeseji hotové video; body podľa línie, vždy 4 · 4 · 3 · 3 — A: výber a prepis 4 · hĺbka tematickej analýzy 4 · interpretácia a kontext 3 · prehľadnosť a limity 3 · B: úplnosť a dôslednosť kódovania 4 · interpretácia 4 · ukážky s komentárom 3 · návrh panelu 3 · C: argumentácia a štruktúra 4 · prepojenie obrazu a zvuku 4 · reflexia tézy 3 · technické spracovanie 3.

Kútik na vernisáži · 14. 12. · 3 b: obsah 2 · zrozumiteľnosť pre návštevníka 1.

DOBÝ VÝSLEDOK

Máte vlastný materiál — rozhovor, korpus, scenár — a viete povedať, čo z neho vyplýva a čo z neho vyplývať nemôže.

MÔJ TÍM · 48 BODOV

Z3 · MÔJ TÍM · 12 B

Laboratórium

ČO TO JE

Tím piatich ľudí raz za semester pripraví a odvedie **jedno laboratórium**: tri exponáty, tri stanice, 8-minútový úvod. Témy sú štyri: moderné spoločenské hry (S2) · vznik digitálnych hier a trhu (S3) · konsolidácia trhu (S4) · globalizácia trhu (S5). Zapište sa v zapisovacej tabuľke (odkaz v maili z 24. 9.); kto sa nezapíše, doplníme ho na voľné miesto.

VÝBER EXPONÁTOV

Vyberte **tri rôzne hry alebo hrateľné ukážky**. Nemusíte ich so mnou schvaľovať, ale musíte vysvetliť, prečo patria k téme a čo na nich chcete ukázať. Príklady pri jednotlivých stretnutiach nie sú povinný zoznam; témy sa môžu prekrývať, dôležité je zdôvodnenie a konkrétna verzia hry.

KEDY

Pramenné listy do piatka pred pondelkovou hodinou (16. 10., 30. 10., 27. 11.): e-mailom na sboochek@gmail.com s predmetom „**Dejiny hier – pramenný list**“, jeden PDF za tím, názov súboru `S3-nazov-timu.pdf` (šablónu vyplníte online a uložíte ako PDF).

Pozorovací hárok do 7 dní po vašom laboratóriu: e-mailom na sboochek@gmail.com s predmetom „**Dejiny hier – pozorovací hárok**“. Posiela ho tím, nie s denníkmi.

ČO ODOVZDÁTE

tri pramenné listy (šablóna A) · jeden pozorovací hárok s aspoň tromi doslovnými anonymnými výroky (šablóna B)

AKO SI ROZDELÍTE ROLE

Traja vedú stanice, jeden pomáha a stráži čas, jeden pozoruje a zapisuje. Medzi kolami sa môžete vystriedať. Hry vopred vyskúšajte, zabezpečte vybavenie a rozložte stanice pred začiatkom hodiny; pramenné listy si vytlačíte sami. Každá stanica musí zamestnať asi päť ľudí — pomôže viac kópií, hranie vo dvojiciach alebo striedanie pri ovládaní. Stanice rozložíte počas 10-minútovej pauzy pred laboratóriom; ak potrebujete viac času, prídte o 11:45.

BODY

pramenné listy: kontext a dobový prameň s citáciou 4 · vedenie staníc a príprava 3 · úvod a zdôvodnenie výberu exponátov 2 · pozorovací hárok 2 (konkrétna situácia pri každej stanici 1 · tri doslovné výroky s hrou a situáciou 1) · pramenné listy odovzdané načas 1.

DOBRÝ VÝSLEDOK

Účastník vašej stanice vie za dve minúty hrať, vie, odkiaľ pravidlá pochádzajú, a odchádza s jednou otázkou, na ktorú pramene neodpovedajú.

Šablóna A — pramenný list (jeden ku každému exponátu) [vyplniť online](#) a

1. **Názov a verzia hry:** titul, rok a čo presne máte — pôvodné vydanie, neskoršie vydanie, emulácia alebo rekonštrukcia.
2. **Stručné pravidlá:** odrážky, ktorými hru vysvetlíte novému hráčovi do dvoch minút.

3. **Historický kontext:** kedy a kde hra vznikla, komu bola určená, kto k nej mal prístup a ako sa predávala.
4. **Dobový prameň s krátkym úryvkom:** pravidlá, návod, reklama alebo recenzia. Uvedte, odkiaľ pochádza a z ktorého je roku.
5. **Tri otázky pre účastníkov.**
6. **Úpravy oproti pôvodnému hraniu,** ak sú: iné zariadenie, skrátená partia, zmenené pravidlo, preklad.

Pri príprave si položte otázky: čo presne exponát je · kedy a pre koho vznikol · čo pravidlá umožňujú, prikazujú a znemožňujú · ako sa za hranie platilo · čo prameň naozaj dokladá a čo si domýšľame · čo mení dnešné zariadenie, čas, jazyk a spoluhráči · čo sa z exponátu o minulosti dozvedieť nedá.

Šablóna B — pozorovací hárok vyplniť online z

Jeden hárok za celé laboratórium. Pozorovateľ nehrá ani nevedie stanicu: v každom kole prejde všetky tri stanice a pri každej ostane asi päť minút. Zapisuje, čo ľudia robia a hovoria. Tím hárok pošle e-mailom do 7 dní po svojom laboratóriu, zvlášť od denníkov.

1. **Tri stanice,** pri každej: hra a verzia · ako dlho trvalo vysvetlenie pravidiel a čo bolo treba zopakovať · čo hráči robili (jedna konkrétna situácia) · kde sa zasekli · čo bolo v druhom kole inak než v prvom.
2. **Ako priebeh ovplyvnili dnešné podmienky:** čas, počet hráčov, zariadenie, preklad, učebňa.
3. **Aspoň tri doslovné anonymné výroky** — ku každému hra a situácia, bez mien.
4. **Jedna vec, ktorú v expozícii spravíme inak.**

Z4 · MÔJ TÍM · 18 B

Expozícia na vernisáži

ČO TO JE

Na poslednom stretnutí (14. 12.) tím postaví expozíciu svojej témy a ohodnotí dve cudzie.

ČO ODOVZDÁTE

expozíciu na stole: hrateľný artefakt, 4–6 popiskov, panel „problém autenticity“ a prvok „archívne ticho“ · dve hodnotenia cudzích expozícií (šablóna C)

BODY

Expozícia 15:

dá sa hrať a je jasné, akú verziu hráme a čím sa líši od pôvodnej 3
popisky majú pramene; kľúčové tvrdenia sa opierajú o dva
nezávislé 4

expozičia niečo tvrdí: jednou vetou sa dá povedať, čo ukazuje o
dejinách hrania 3

panel autenticity: čo sa z dobového zážitku preniesť nedá a prečo
3

archívne ticho: čo z témy chýba, lebo sa nezachovalo alebo sa
nedalo vystaviť 2

Hodnotenie dvoch cudzích expozií 3: dva krátke hárky — čo
fungovalo, čo zmeniť, otázka autorom.

DOBRY VÝSLEDOK

Návštevník si pri vašom stole niečo zahrá, z popiskov vie, odkiaľ
informácie pochádzajú, a jednou vetou povie, čo vaša expozičia
tvrdí.

Šablóna C — hodnotenie cudzej expoziície [vyplniť online](#) 7

Dve za tím, na vernisáži, vždy o cudzej expoziíci. Nie je to denník: denník píše každý
sám o vlastnom hraní.

1. **Expozícia:** téma a tím.
2. **Čo fungovalo** — najsilnejší exponát či popiska a prečo.
3. **Čo by sme ako kurátori zmenili** — jeden konkrétny návrh.
4. **Jedna otázka autorom.**

Z5 · DVOJICE A SKUPINY · 18 B

Aktivity na hodinách

ČO TO JE

Šesť aktivít počas výkladu, každá s časovačom a výstupom:
typológia zvieracích hier (S1) · senet dvoma rekonštrukciami
pravidiel (S1) · pačísí vs. Človeče (S2) · arkádové meranie (S3) ·
„ktorý krach, kde a pre koho?“ (S4) · rozbor free-to-play hry (S5).

KEDY

Priamo na hodine: výstup odovzdáte na konci aktivity, body sa
zapisujú po stretnutí. Výstupy aktivít zo S1 a S2 odovzdáte
dodatočne, najneskôr na vernisáži 14. 12. — na papieri alebo e-
mailom (fotka či PDF) s predmetom „**Dejiny hier — aktivity**“, vždy
s menami všetkých, ktorí na nich pracovali.

ČO ODOVZDÁTE	Výstup aktivity tak, ako je zadaný na slajde (typológia, zápis porovnania, merania, argumenty), s menami všetkých, ktorí na ňom pracovali.
BODY	3 b za každú dokončenú aktivitu s výstupom, spolu 18 b — dostane ich každý, kto je pod výstupom podpísaný.
DOBRY VÝSLEDOK	Výstup sa dá po hodine prečítať a použiť — v denníku aj v expozícii.

BONUS

BONUS · KAŽDÝ SÁM, DOBROVOĽNE · DO +10 B

Overovacia dielňa

ČO TO JE	Rukopis knihy <i>Magic Circle</i> vstupuje do kurzu ako materiál na overovanie , nie ako povinné čítanie. Adoptujete si jednu kapitolu a nájdete v nej 8–10 overiteľných tvrdení; ku každému doplníte zdroj a verdikt. Overovanie tvrdení pri prameňoch je jadro historickej metódy — a text ešte môžete reálne ovplyvniť.
KEDY	Kapitoly sa rozdeľujú na prvom stretnutí, odovzdanie do S5 (30. 11.), e-mailom ako denníky.
ČO ODOVZDÁTE	Tabuľku s 8–10 riadkami podľa šablóny nižšie a krátku čitateľskú spätnú väzbu ku kapitole.
BODY	výber tvrdení 2 · kvalita zdrojov a citácií 4 · užitočnosť verdiktov 2 · čitateľská spätná väzba 2 = do +10 b nad rámec sto bodov .
DOBRY VÝSLEDOK	Autor podľa vášho riadku vie, čo presne v texte opraviť a o aký zdroj sa oprieť.

Šablóna — tabuľka tvrdení vyplniť online [Z](#)

1. **Tvrdenie:** presný citát z rukopisu, s číslom kapitoly.
2. **Zdroj:** primárny alebo odborný, úplná citácia.
3. **Verdikt:** potvrdené · spresniť (s návrhom formulácie) · sporné (s protichodnými zdrojmi) · nepodložené.
4. **Poznámka** — čo z toho plyní pre text.

3 · Sumár bodov

KÔPKA	ZADANIE	KEDY	BODY
Ja sám	Z1 · Herný denník 5 × 4 b	do 7 dní po stretnutiach 1 až 5	20
Ja sám	Z2 · Historický výskum 5 + 10 + 14 + 3	19. 10. · 2. 11. · 30. 11. · 14. 12.	32
Môj tím	Z3 · Laboratórium	listy v piatok pred hostením · hárok do 7 dní po ňom	12
Môj tím	Z4 · Expozícia na vernisáži 15 + 3	14. 12.	18
Môj tím	Z5 · Aktivity na hodinách 6 × 3	na hodinách · výstupy zo S1 a S2 do 14. 12.	18
Spolu			100
každý sám	Bonus · Overovacia dielňa	kapitola na S1, odovzdanie do 30. 11.	do +10

Hranica úspechu: **60 b**. Bonus ide nad rámec sto bodov. Tímové body dostane každý člen, ktorý bol na danej hodine. Rozpis bodov vnútri každého zadania je pri tom zadaní vyššie; to isté na jednej strane je v [prehľade bodov \(PDF\)](#). Staršia pracovná verzia plánu je v [archíve \(v2\)](#) — pri rozdieloch platí táto stránka. VŠMU verzia má [vlastné rozloženie na štyri semestre](#).

4 · Program stretnutí

Šesť stretnutí, pondelky 12:00–15:40 v K21. Pramenné listy hostiteľského tímu sú vždy do piatka pred hodinou: **2. 10., 16. 10., 30. 10. a 27. 11.** Overovacia dielňa do 30. 11. Pri každom stretnutí je téma, čo sa hrá v laboratóriu, otázka dňa, čo sa po ňom odovzdáva a čo si treba priniesť.

S1 · 21. 9. · LABORATÓRIUM VEDIE VYUČUJÚCI

Rámec: hrať ako historik

NA HODINE

Prečo sa hráme a čo je hra (Huizinga, Caillois, Burghardt) · najstaršie hry od senetu po stredoveké turnaje · periodizácia ako problém: kto rozdelil dejiny na éry a čo sa tým stráca · tvorba tímov a výber tém · rozdelenie kapitol overovacej dielne · **prezentácia:** Blok A, slajdy 1–25.

LABORATÓRIUM

Šach a go 9 × 9 — 2 stanice, 2 × 20 minút hrania a 15 minút debriefu; posledná hodina stretnutia. Hrá sa fyzicky, online zálohy: lichess.org [↗](#), online-go.com [↗](#), pravidlá go v skratke [British Go Association](#) [↗](#).

Porovnávame: figúry s identitou vs. rovnaké kamene · zajatie vs. územie · plná vs. prázdna doska na začiatku · ako sa hra končí.

Na tlač: [podklady k laboratóriu S1 \(PDF\)](#) alebo [tá istá stránka v prehliadači](#) [↗](#) — réžia, pramenné listy, doska go 9 × 9, senet s doskou a dvoma sadami pravidiel, pozorovací hárok, debrief.

AKTIVITY

Typológia zvieracích hier (a konfrontácia s Burghardtom) · **senet dvoma rekonštrukciami pravidiel** (Kendall vs. Bell) počas výkladu.

OTÁZKA DŇA

Kto sa mohol hrať — a koho hranie sa v prameňoch vôbec zachovalo?

ODOVZDÁTE

Z1 záznam do denníka o **senete** (e-mailom, do začiatku S2 5. 10.) · zápis do tímu v tabuľke · Z2 premyslieť si líniu výskumu

PRINESTE SI

šachovnicu, ak nejakú máte doma. Kto má tlačiareň, nech vytlačí podklady k S1 (PDF) – stačia dve dosky go 9 × 9 (strana 4), pramenné listy (strany 2 a 3) a senet s pravidlami (strany 5 až 7). Dohodnite sa, aby to netlačili všetci.

S2 · 5. 10. · HOSTÍ TÍM MODERNÝCH SPOLOČENSKÝCH HIER

Od šachu k moderným doskovkám

NA HODINE

Cesta od abstraktných hier k priemyselne vyrábanej doskovke: šach, go a karty ako abstraktné hry · Kriegsspiel a wargaming · viktoriánske morálne hry · masová výroba a rodinný trh · Človeče a jeho indický predchodca · povojnový boom · **prezentácia:** Blok A, slajdy 26–48.

LABORATÓRIUM

Pripravuje hostiteľský tím – tri exponáty, ku každému pramenný list, 60 minút podľa rozpisu vyššie. Môžete skúmať rodinné hranie, súťaženie, spoluprácu, vyjednávanie či predstavy o vlastníctve a úspechu.

Príklady na inšpiráciu (nie povinný zoznam): Človeče, nehnevaj sa!, Monopoly, Scrabble, Cluedo, Risk, Diplomacy, Uno, Katan, Carcassonne, Pandemic.

AKTIVITY

Pačísí vs. Človeče – obe hry po 15 minútach a 10 minút na zápis porovnania, počas výkladu. Hrá sa na jednom telefóne uprostred stola: pačísí 1 (4 hráči v dvoch tímoch, mušle kauri) a Človeče 1 (2 až 4 hráči, kocka). Pri novej hre si zvolte 2 figúrky na hráča. Kriegsspiel sa tento rok nehrá, ostáva vo výklade.

Podklady: pramenný list a hárok porovnania 1 (PDF) – vyplnený pramenný list ako vzor, papierové dosky ako záloha, hárok porovnania.

OTÁZKA DŇA

Komu patril stôl? Domácnosť, trieda a rod pri spoločenských hrách.

ODOVZDÁTE

Z1 denník (do 12. 10.) · Z2 vybrať si líniu výskumu · hostiteľský tím: Z3 pramenné listy už v piatok 2. 10., pozorovací hárok do 12. 10.

PRINESTE SI

Hostiteľský tím prináša svoje tri exponáty a vytlačené pramenné listy; ak potrebuje viac kópií hry, poprosí spolužiakov vopred. Ostatní: telefón, na aktivitu stačí jeden na stôl. Kto chce papier, vytlačí z [podkladov k S2 \(PDF\)](#) hárok porovnania (strana 8).

S3 · 19. 10. · HOSTÍ TÍM VZNIKU DIGITÁLNYCH HIER

Vznik digitálnych hier a zlatá éra arkád

POKYNY

Všetko k stretnutiu na jednej stránke: prvé kroky výskumu, úlohy hostiteľského tímu, priebeh hodiny, aktivita a termíny po nej. Zápis k aktivite na tlač je v [PDF](#).

NA HODINE

Od laboratórnych kuriozít k priemyslu: Spacewar!, Pong, arkádový biznis, herné konzoly, zlatá éra a jej publikum.

LABORATÓRIUM

Pripravuje hostiteľský tím — tri exponáty, ku každému pramenný list, 60 minút podľa rozpisu vyššie. Zaujíma nás prechod od experimentov k automatom a domácomu hraniu, ovládanie, technické obmedzenia a platenie za hranie.

Príklady na inšpiráciu (nie povinný zoznam): Spacewar!, Computer Space, Pong, Breakout, Space Invaders, Asteroids, Adventure pre Atari 2600, Zork, Pac-Man, Donkey Kong.

AKTIVITY

Arkádové meranie — počas výkladu, 20 minút: vo dvojici na jednom notebooku zmeriate, ako dlho vydrží jeden „život“ a jedna partia Pac-Mana, a odhadnete, koľko mincí by automat zarobil za hodinu. Odhad potom porovnáme s dobovým návodom pre prevádzkara automatu. Každá dvojica odovzdá zápis so svojimi menami.

OTÁZKA DŇA

Komu patrila arkáda? Priestor, vek, rod a vreckové (Kocurek).

ODOVZDÁTE

Z2 výskum: prvé kroky (do 12:00) · Z1 denník (do 26. 10.) · hostiteľský tím: Z3 pramenné listy už v piatok 16. 10., pozorovací hárok do 26. 10.

PRINESTE SI

Notebook a slúchadlá, ak nejaké máte. Na aktivitu aj pri staniciach laboratória stačí jeden stroj na dvojicu, netreba teda, aby ho mal každý — pokojne sa vopred dohodnite, kto ho donesie. Zopár záložných notebookov je v učebni.

Krach, konsolidácia a hry u nás

NA HODINE

Krach 1983 a jeho výklady · Nintendo a kontrola trhu · domáce mikropočítače · československá scéna, kopírovanie a kluby.

LABORATÓRIUM

Pripravuje hostiteľský tím — tri exponáty, ku každému pramenný list, 60 minút podľa rozpisu vyššie. Môžete sa venovať platformám, vydavateľom, sériám, ustáleniu žánrov a rôznym skupinám hráčov.

Príklady na inšpiráciu (nie povinný zoznam): Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Tetris, SimCity, Civilization, Sonic the Hedgehog, Street Fighter II, Doom, Warcraft II, Pokémon Red/Blue.

AKTIVITY

Ktorý krach, kde a pre koho? — štyri skupiny porovnajú, čo sa v rokoch 1983 až 1985 dialo s hrami v USA, Británii, Japonsku a Československu, a z čoho to vieme.

OTÁZKA DŇA

Kto mal počítač a kde sa kopírovalo? Kluby, škola, práca (Švelch).

ODOVZDÁTE

Z2 výskum: pilot (do 12:00) · Z1 denník (do 9. 11.) · hostiteľský tím: Z3 pramenné listy už v piatok 30. 10., pozorovací hárok do 9. 11.

PRINESTE SI

Notebook, ak nejaký máte. Aj tu sa hrá vo dvojiciach na jednom stroji, takže stačí, keď ho donesie jeden z vás dvoch. Emulátor beží v prehliadači, nič sa neinštaluje.

Internet, mobil, globalizácia

NA HODINE

Online hranie a komunity · digitálna distribúcia · mobilný a free-to-play trh · globálne publikum a lokálne scény.

LABORATÓRIUM

Pripravuje hostiteľský tím — tri exponáty, ku každému pramenný list, 60 minút podľa rozpisu vyššie. Môžete skúmať medzinárodné publikum, online komunity, mobilné hranie, lokalizáciu a obchodné modely.

Príklady na inšpiráciu (nie povinný zoznam): World of Warcraft, Wii Sports, Minecraft, League of Legends, Angry Birds, Candy

Crush Saga, Clash of Clans, Pokémon GO, Fortnite, Genshin Impact.

AKTIVITY

Free-to-play: za čo sa platí, keď je hra zadarmo? — počas výkladu, 20 minút: vo dvojici na jednom telefóne zmapujete, kde a ako hra pýta peniaze alebo pozornosť (nič sa nekupuje), jednu ponuku prepočítate na eurá a porovnáte to s arkádovou mincou zo stretnutia 3. Každá dvojica odovzdá zápis so svojimi menami.

OTÁZKA DŇA

Kto je online? Prístup, jazyk, komunity a ich moderácia.

ODOVZDÁTE

Z2 výskum: finál (do 12:00) · Z1 denník (do 7. 12.) · hostiteľský tím: Z3 pramenné listy už v piatok 27. 11., pozorovací hárok do 7. 12. · overovacia dielňa (bonus)

PRINESTE SI

Na aktivitu telefón s free-to-play hrou, ktorú už máte alebo si ju vopred stiahnete — stačí jeden na dvojicu. Do laboratória telefón alebo notebook, ak vás oň hostiteľský tím vopred poprosí: pri online a mobilných hrách sa hrá na vlastných zariadeniach. Nič sa nekupuje.

S6 · 14. 12. · VERNISÁŽ

Súčasnosc', budúcnosť a otvorenie múzea

NA HODINE

Krátka prednáška o súčasnosti a budúcnosti (40–50'), potom **vernisáž**: štyri expozície (jedna za tím) s hrateľným artefaktom, popiskami a panelom autenticity · výskumné kútiky (audio-stanica, panel, projekcia či QR) · obchôdzky, pri ktorých tímy hodnotia dve cudzie expozície · záverečný debrief.

OTÁZKA DŇA

Koho múzeum vystavuje — a koho vynecháva? (Nooney)

ODOVZDÁTE

Z4 expozícia a dve hodnotenia cudzích expozícií za tím · Z2 výskumný kútik

PRINESTE SI

exponáty, popisky a všetko, čo vaša expozícia potrebuje; stoly a projektor sú v učebni

Príprava — pre vyučujúceho

MIESTNOSŤ A TECHNIKA

TLAČ NA SEMESTER

Tri stanice, skupiny približne po piatich, jeden tichší kút na konzultácie.

Browser-only, žiadne inštalácie; 1–2 záložné stroje, slúchadlá, stlmený zvuk.

Ku každému digitálnemu labu analógová verzia úlohy (kvarterová ekonomika sa dá merať aj z premietaného záznamu).

Print-and-play: senet (2 sady pravidiel) a doska go 9 × 9 v podkladoch k S1; papierové dosky pačísí a Človeče v podkladoch k S2 ako záloha k hrám v prehliadači; ďalšie hry prinášajú hostiteľské tímy.

Pramenné listy, pozorovacie hárky, šablóny popiskov.

Hotové podklady: S1 [PDF](#) · [stránka 7](#); S2 [PDF](#) · [stránka 7](#). Tlačia si ich študenti, nie vyučujúci.

PRÁVO A HYGIENA

Preferencia voľne dostupných a autorizovaných verzií; nič sa nestahuje ani neinštaluje.

Laboratóriá sú tenké rezy — formulácia „takto sa hra hrala“ je zakázaná.

Analýza nevyžaduje herný skill; stanice miešať podľa náročnosti.

- **–7 dní:** pripomenúť notebooky (S3, S4) a telefóny (S5) — stačí jeden stroj na dvojicu, ale nech to niekto donesie · pripomenúť hosťujúcemu tímu termín podkladov.
- **–3 dni (piatok):** prevziať pramenné listy z e-mailu, poslať tímu poznámky k faktom a citáciám (výber exponátov sa neschvaľuje).
- **–1 deň:** otestovať odkazy staníc v učebni · overiť, že hostiteľský tím má svoje listy vytlačené (tlačí si ich sám).
- **V deň:** časovač na plátne · rozmiestnenie staníc · QR na rozcestník.
- **Po hodine:** pripomenúť denník a hostiteľskému tímu pozorovací hárok (oboje do 7 dní, e-mailom) · zapísať body za aktivity.

Prezentácie: šípky listujú, klávesa M otvorí obsah, tlač vyrobí PDF. Materiály sú určené študentom kurzu; ďalšie použitie po dohode s autorom (silvester@gamingguru.eu).