

MEZI ŘÁDKY: DESKOVÁ HRA JAKO CVIČENÍ V POROZUMĚNÍ LITERATUŘE

New WorLds: A Board Game as an Exercise in Understanding Literature

Ondřej Vojtíšek

Abstrakt: Článek primárně představuje deskovou hru Mezi řádky jako potenciálně plodnou výukovou pomůcku do literárních hodin – ukazuje, jak se hra vztahuje ke čtení, interpretačním dovednostem a k představám o literatuře. V druhé části se pak pokouší sloužit jako stručný přehled vztahů mezi didaktikou literatury a sférou deskových her: vymezuje sedm různých skupin literárně relevantních her a v příloze uvádí jejich charakteristiku.

Klíčová slova: desková hra; Mezi řádky; didaktická interpretace; interpretační dovednost, abdukcce

Abstract: The article primarily introduces the board game New WorLds as a potentially valuable teaching tool for literature classes - showing how the game relates to reading, interpretation skills, and ideas about literature. In the second section, it then attempts to serve as a brief overview of the relationship between the didactics of literature and the sphere of board games: it identifies seven different groups of literary-relevant games and provides their characteristics in a supplementary table.

Keywords: board game; New WorLds; didactic interpretation; interpretation skills, abduction

Desková hra může být v literární výuce prostředkem spontánní aktivity a motivace (Sochorová, 2011), stejně jako prostorem pro osvojování klíčových kompetencí¹ či zdrojem později užitečného prekonceptu (Kurfürstová, 2018). Na druhou stranu

¹ Typicky z okruhu komunikace a řešení problémů (obzvláště v případě her využívajících tvorbu hypotéz, srov. dále), popř. i kompetence sociální (RVP G, 2021, s. 8–9).

gamifikace hrozí vnést kompetitivnost do předmětu, v němž lze považovat za klíčový prvek dialogičnost a spolupráci (srov. Obert, 1998). V následujícím textu proto představím kooperativní hru² explicitně se vztahující ke čtení – a nabídnu několik pohledů, co může přinést literární výuce. V druhé části (a v příloze) bude též jakožto možný rozcestník pro vyučující načrtnut kontext dalších „literárních“ deskových her.

1 Interpretační dovednosti ve hře *Mezi řádky*

Pro hru *Mezi řádky* (2023) je typická (ale nikoliv specifická, srov. druhý oddíl) přítomnost abduktivního uvažování.³ To lze charakterizovat jako kreativní navrhování hypotéz, které (více či méně integrujícím způsobem) vysvětlují pozorované jevy. Oproti indukci neumožňuje abdukce sledovat čistě logickou řadu vedoucí k řešení, ale vyžaduje přinejmenším v jednom bodě se spolehnout na odůvodněný dohad (Eco, 2004, s. 171), dává vzniknout nové „jistotě“ (srov. Marcelli, 1998, s. 148–149), pozorovaný jev „osmyslňuje“. Pro zmíněnou hru je takovýto moment ústřední: nastává v opakujícím se klíčovém bodu hry,⁴ při němž jeden z hráčů nalistuje určenou stránku z knihy, již si účastníci pro partii zvolili, a skrytě určí jednu ze „záložek“ (podlouhlých karet s bohatou ilustrací více či méně surrealisticky se prolínající směsice motivů, prostředí a barev), která v jeho pohledu nejlépe koresponduje s prvními šesti řádky na dané stránce. Tento abduktivní čin rekonstruuje následně jeho spoluhráči, uslyševše úsek přečtený nahlas. Jestliže se ujednotí na téže záložce (a podaří se jim tedy „vyslovit“ tutéž sjednocující hypotézu, tutéž interpretaci textu) jako předčítající hráč, tým úspěšně postupuje knihou vpřed (jejich cílem je překonat předem určený objem svazku).

Již tento průběh po hráčích vyžaduje dovednosti, které lze v jisté nadsázce označit jako interpretační⁵ – hráči se málokdy mohou při volbě „záložky“ opřít

² V hrách kooperativních či týmových sice soutěživost nechybí, ale mívá specifickou podobu, zaměřenou spíše na překonávání překážek či sebe samého.

³ Tento typ uvažování je možné považovat za nezbytný k osvojování takových očekávaných výstupů literárního vzdělání jako je „postihn[out] smysl textu“ či „samostatně interpret[ovat ...] zpracování literárních děl“ (RVP G, 2021, s. 15).

⁴ Přesnější představu o hře poskytuje videoformát upoutávky (<https://youtu.be/YX8fwFEN6Oc>) či pravidel (<https://youtu.be/-xh28XnEtsU> [obojí cit. 3. 2. 2024]).

⁵ Konkrétně takovou dovedností může být schopnost vystihnout ústřední významotvorný prvek (popř. identifikovat, co v textu přitahuje nejsilnější čtenářskou pozornost) či abstrahovat z úryvku jeho celkovou atmosféru. Tyto dovednosti se zdají být pro hru častěji platné, než je pouhá všímavost vůči doslovným motivům (jakkoli právě o ně se opírá ukázkové kolo z pravidel: „Vystavené záložky Průzkumu zobrazují cestování, umění, válku a počasí. Všichni ve skupině se shodli na tom, že úryvek není o počasí, protože na něj nic neodkazuje.“; Winzenschtark, 2023, s. 15).

o shodu ve figurativních motivech a využívají na záložce spíše jejich charakter, barvy, míru uspořádanosti, celkovou atmosféru atp. Aspekty, o něž se hráči častěji opírají, jsou zároveň determinovány zvolenou knihou, takže hráči si během jednotlivých partií osvojují či upevňují potenciálně různé dovednosti. Navíc lze hovořit i o prohlubování takových dovedností, které jsou pro základní mechanismus podpůrné (pozorné naslouchání na jedné a důkladné, i opakované čtení na druhé hráčské straně, zaměření a udržení pozornosti, domýšlení kontextu úryvku atp.)⁶ či naopak pokročilé (anticipace cizího porozumění, souběžné zvažování vícera interpretačních variant aj.).⁷ Uplatňování všech těchto dovedností se dle mé zkušenosti v rámci hry osvědčuje především u lyrické poezie,⁸ jednak díky typické velké koncentraci významů (a tedy bohatším možnostem propojování úryvku s obrazy), jednak proto, že pro lyrickou poezii je její recepce poslechem vývojově odůvodněným, či dokonce plodným způsobem recepce (srov. Culler, 2020, s. 33; Härtelová, 2023). A naopak – právě pro čtení lyriky se zdá být obzvláště přínosné hrou podporované asociativní a metaforické zcitlivování.

Odlišnou, ale rovněž užitečnou oblastí pro literární výuku je ovšem i metainterpretační reflexe toho, jak hra *Mezi řádky* svůj herní princip sama chápe. Její pravidla totiž příznačně předpokládají, že hráčské vztahy se ke smyslu proběhne intuitivně a zároveň komplexně (průvodce má vybírat ten obrázek, který „mu nejvíce připomíná to, na co myslí při četbě [úryvku]“, má tak učinit „na základě vyznění úryvku“; hráči pak mají za úkol „pozorně vnímat formu a zejména smysl textu“, resp. „pozornost věnovat jak obsahu, tak formě“ [sic!]; Winzenschtark, 2023, s. 9, 11, 3, 10 [zvýraznil O. V.]).⁹ Tyto formulace mohou povzbudit žákovské uvědomění,

⁶ Zejm. pokud hráči operují s knihou, kterou neznají (což umožňuje se vyhnout interferenci znalosti celku a jeho vyznění na práci s úryvkem), připomíná hra „vynalézání“ vlastních knih čtenářskou imaginaci stimulovanou náhodně přečteným úryvkem z neznámé knihy, které popisuje v publikaci *Jak mluvit o knihách, které jsme nečetli* Pierre Bayard (2010, s. 180–183).

⁷ Výjimečně se hra dotkne i např. intertextuální souvislosti, když v rámci jedné „výzvy“ (karty, kterou si může předčítající „průvodce“ vzít jako dobrovolnou komplikaci za vyšší odměnu) se náhle čte „ze stránky se stejným číslem, ale v jiné knize“, čímž se implicitně v rámci partie protnou dva rozdílné fikční světy či literární kontexty a může (náhodně) dojít k nalezení nečekaných souvislostí

⁸ A to navzdory tomu, že hra samotná preferuje epickou prózu – jakkoli pravidla uvádí úpravy pro sbírku poezie či scénář a tvrdí, že lze operovat s kteroukoliv knihou (Winzenschtark, 2023, s. 2, 3, 16), zmiňují též, že ideálem je román (tamtéž, s. 5). A s lyrikou příliš nepočítá ani doplňkový prvek hry, „mise“ (opírá se zpravidla o sledování jazykových a grafických aspektů typičtějších pro naraci) či soubor knih v prezentačním i výukovém videu ke hře (viz pozn. č. 2) – Cervantesův *Důmyslný rytíř Dona Quijota de la Mancha*, *Petr Pan*, *Harry Potter* či *1984* – reprezentující jen úzkou oblast literatury (výpravnou prózu se zjevně fantazijními či „nerealistickými“ prvky).

⁹ „Formou“ autoři hry rozumí patrně vesměs náhodné jazykové či, paradoxně, grafické jevy textu: hráči mají např. posoudit, zda se v úryvku vyskytuje alespoň „1 slovo dlouhé 10 a více písmen“, „3 slova s ‚i/i‘ a současně ‚y/ý‘ v jednom slově“, „1 slovo obsahující 4 různé samohlásky (a, e, i, o, u,

jak vypadají jejich mentální operace nad textem (nakolik jsou analytické, nakolik oddělují domnělou „formu“ od „obsahu“ či „smyslu“ a nakolik jim „obsahové“ čtení vyhovuje; srov. Hárteřelová, 2023, zejm. s. 69), a iniciovat i následnou diskusi o nich. A může-li vyučující zajít v debatách o chápání literatury ještě dále, skýtá hra, její prezentace a pravidla ještě mnohé další kontroverzní podněty. Literatura je zde totiž představována jako nepřehledné, divoké území k objevování, prostor, v němž je *ukryto* něco cenného, v pravidlech se píše o „poslání objevovat svět slov a knih“,¹⁰ hledání „drahocenného, skrytého sdělení“¹¹ v srdci jazykové džungle,¹² to celé je rámováno jako „jedinečné zážitky a dobrodružství“ (tamtéž, s. 1). A hra otevírá i problém hodnoty literatury: doporučuje ke hře „použít opravdu *dobře napsanou* knihu“ (tamtéž, s. 5 [zvýraznil O. V.]), není však zřetelné, co je tím myšleno.¹³

Hra umožňuje jedincům vyzkoušet si své interpretační dovednosti a kolektivům zapříst rozhovor o literatuře a, zejm. po neúspěšných kolech, o tom, jak plastická a různorodá je recepce textu; zároveň může sloužit i jako motivace k četbě (pokud hráči operují s knihou, kterou předtím nečetli), popř. k opakované četbě těch titulů, které hráči znají spíše povrchově.¹⁴ A konečně je hra díky kooperativnímu a vcelku jednoduchému mechanismu i velmi otevřená různým didakticky motivovaným úpravám pravidel (např. zvýšení množství záložek, z nichž se přiřazuje jedna

y)“, „1 slovo, které je číslem.“, „1 slovo dlouhé 10 a více písmen“, „3 samostatná velká písmena“. Jen výjimečně se jedná o rys, který má potenciál být významnou charakteristikou textu („V úryvku se jedno slovo vyskytuje alespoň třikrát.“, „V úryvku jsou nejméně 2 různé postavy s jasně definovaným názvem.“, popř. „V úryvku textu 1 věta pokračuje nejméně na 3 řádcích.“).

¹⁰ Tento motiv hledání či objevitelství ostatně vyplývá i z názvu *Mezi řádky* – v originálním znění se hra jmenuje „Nové země“, jedná se však o slovní hříčku: v názvu *Nouvelles Contées* je výraznou verzálkou vyvedeno písmeno R, bez něž by název zněl „Nové povídky“ (*Nouvelles Contées*) – napodoben je tento dvojí význam (světy a slova, resp. krajiny a pasáže) ve vydání anglickém (*New Worlds*) i španělském (*Aventuras y Palsajes*), částečně snad i polském (*Nowe strony*) – a jiným, značně kreativním způsobem v německém (*Expedition ins WortReich*).

¹¹ Samo „skryté sdělení“ je herně nepodstatný, doplňkový prvek, který lze zhodnotit záležitost na pomezí anekdotičnosti a ezoteriky: hráči se v zásadě náhodným principem dostanou na jednu ze stránek knihy a „první celá věta na pravé straně knihy“ je ono „skryté sdělení“, které lze pak veřejně sdílet na dedikovaném místě na webových stránkách hry (Winzenschtark, 2023, s. 13).

¹² Ve videopoutávce (viz pozn. č. 4) figurují také slova „zorientujte se v džungli slov“.

¹³ Spíše doplňkovým prvkem hry jsou „hodnoty“ za úspěch ve hře: v nich se nad „vizitkami“, „obrázkovými knížkami“, „letištními romány“ či „bestsellery“ ocitá úroveň „klasické literatury“, vyššími hodnotami jsou pak úrovně „latinské mše přeložené do svahilštiny“ a „Encyklopedie Britannica“ (Winzenschtark, 2023, s. 20). Jakkoli se zjevně jedná o nadsázku, nelze si nevšimnout, nakolik čtenářsky nepřívětivé vyznívají ta díla, která byla synekdochicky zvolena za nejvyšší metu toho, kdo zkoumá knihy – v jakém ohledu lze pokládat encyklopedii za „lépe napsanou“ než „klasickou literaturu“?

¹⁴ K tomu ostatně sama hra vybízí již na krabici („Prozkoumejte své knihy!“).

k úryvku, stabilita rolí předčítajícího a hádajících ve skupině) – dostává se tak do pozice pomůcky s potenciálem být ve výuce literatury smysluplně využita. Zdaleka však není jedinou literárně relevantní hrou, jak shrne následující oddíl.

2 Kontext: deskové hry a literární dovednosti

V českém prostředí bylo vydáno již množství deskových (společenských) her, které jsou blízké výuce literatury a přemýšlení o fikčních světech. Jejich pestrost naznačím rozdělením do sedmi množin (A–G; těmito písmeny jsou značeny i příklady her a jejich stručné charakterizace v příložené tabulce).

První pomyslná skupina je spojena s konkrétními, zpravidla dobrodružnými, literárními díly (A), resp. jejich dějem, časoprostorem či postavami, a to někdy i ve svérázné kombinaci (jako v sérii *Unmatched*). Specifickým případem pak je, když jsou samy části konkrétního literárního díla hlavní součástí hry (jako např. *Rychlé šípy – trojdílné pexeso*), či hru bez významnějšího herního efektu doprovází literární citace (např. ve skupině F zmíněná *Black Sonata*) či texty vychází literaturu napodobující (např. mimořádná *Únikovka: Kafka*, popř. *Únikovka: R.U.R.*).

Jiné hry tematizují knihu jakožto médium (B) a některé se přitom na beletrii odkazují explicitně a s vynalézavými aluzemi (*Ex libris*).

Další skupinu lze vymezit jako využívající vypravěčství (C), přičemž některé takové hry dokonce napodobují vznik krátkých literárních děl (*Co-mix*) či pracují i s protonaratologickými kategoriemi v konkrétních příbězích (*Pohádkáři*).

Při širším pohledu lze registrovat i takové hry, které operují s jazykem, resp. s hledáním nápaditých, výstižných slov, využíváním překryvů sémantických polí atp. (D) – i ty hry, které se odkazují i na znalosti literárních děl či dějin (E).

Samostatně, jak bylo naznačeno v úvodu, má smysl k literární výuce vztahovat hry s výrazným abduktivním prvkem (F), který lze pozorovat ve hrách s tajemstvím, se skrytým pohybem či tajnými rolemi (komplexně např. *Mysterium*) – a to i ve hrách blížících se naraci (*Černé historky*) či literatuře (*Similo: Pán prstenů* a další mutace této hry či shakespearovská *Black Sonata*).¹⁵

Odvětví láká i vyučující literatury. Vedle komerčních projektů se tak objevují i zjevně výukovým použitím motivované didaktické hry (G). Tyto projekty však ponechávám úmyslně stranou: jakkoli svůj účel jistě dokáží plnit, vzdělávací intence

¹⁵ U her využívajících abdukci je specifickou otázkou vyhodnocování hypotéz: některé hry jsou od praxe interpretování literatury vzdálené tím, že hráči odhadují jedno stanovené řešení, zatímco v jiných si interpretační stopy konstruují hráči navzájem a vyhodnocení se opírá o vzájemné posouzení přijatelnosti, plauzibility či adekvátnosti. Třetí možností pak je, že hra abdukci samotnou nehodnotí, ale staví ji do pozice výhodné (nebo dokonce pro úspěch nezbytné) herní operace (tak lze chápat např. do kategorie D zařazená *Krycí jména*).

v nich je zpravidla zřetelná, a pro žáky může být proto atraktivnější sáhnout po hře z běžné distribuce, která sama o sobě výukové cíle nesleduje.

Šíře možných způsobů zapojení takových deskových her do výuky (či školního prostředí) je pak závislá na konkrétním výukovém kontextu: absolvování partie zmiňovaných titulů je příležitostí k učení dovednostem, znalostem i postojům (zejm. při důkladné pozdější reflexi např. postupů při sestavování příběhu, fungování a prolínání významových polí slov, způsobu adaptace fikčních světů či porozumění žánru, aluzivnosti a intertextuality ad.), ale i nástrojem kultivované a přínosné relaxace.

Prameny

WINZENSCHTARK, Germain. *Mezi řádky* [pravidla deskové hry]. Praha: Asmodee Czech Republic, 2023.

Literatura

BAYARD, P. (2010): *Jak mluvit o knihách, které jsme nečetli*. Přel. P. James. Brno: Host.

CARROLL, T. (2015): How Board Games Got Literary: Books To Games and Back Again. *Literary Hub* [on-line, cit. 4. 3. 2024]. Dostupné z <<https://lithub.com/how-board-games-got-literary/>>.

CULLER, J. (2020): *Teorie lyriky*. Přel. M. Pokorný. Praha: Karolinum.

ECO, U. (2004): Únos v Uqbaru. *Meze interpretace*. Přel. L. Nagy. Praha: Karolinum, s. 165–176.

HÄRTELOVÁ, E. D. (2023): Nezůstat vně zpěvu. O dvou způsobech čtení básní a jejich místě v didaktice poezie. *Slovo a smysl*, ročník 20, č. 43, s. 67–78.

HEINZELOVÁ, L. (2019): *Didaktické pomůcky ve výuce literární výchovy* [diplomová práce]. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové.

Hrací karty Čte-Sy-Rád (2009): *Čtenářův sympatický rádce* [on-line, cit. 4. 3. 2024]. Brno: KISK FF MU. Dostupné z <<http://www.ctesyrad.cz/sites/default/files/souboryredakce/Hraci-karty-ctesyrad-lic-rub.pdf>>.

HNÍK, O. (2014): *Didaktika literatury: výzvy oboru (od textů umělecké povahy k didaktice estetickovýchovného oboru)*. Praha: Karolinum.

KOUCKÁ, K. (2020): *Využití deskových her v hodinách českého jazyka a literatury na 2. stupni ZŠ* [diplomová práce]. Liberec: Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická Technické univerzity v Liberci.

KURFÜRSTOVÁ, J. (2018): Gamifikace ve vzdělávání a zázraky, které neexistují. *EdTech KISK, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity* [on-line, cit. 4. 3.

- 2024]. Dostupné z: <<https://medium.com/edtech-kisk/gamifikace-ve-vzd%C4%9Bl%C3%A1v%C3%A1n%C3%AD-a-z%C3%A1zraky-kter%C3%A9-neexistuj%C3%AD-4f5f5c69c55b>>.
- MARCELLI, M. (1998). O abdukci. *Organon F*, ročník 5, příloha, s. 144–150.
- OBERT, V. (1998): Dialogický charakter školskej interpretácie literárneho textu. *Acta Nitriensiae*, ročník 1, č. 1, s. 205–217.
- POLÁKOVÁ, I. (2014): Dílna čtení a Hoď si kostkou. *Rodina a škola*, ročník 61, č. 6, s. 16–17.
- Rámcový vzdělávací program pro gymnázia [cit. jako RVP G, 2021]. In edu.cz [on-line]. 2021 [cit. 4. 3. 2024]. Dostupné z: <https://www.edu.cz/wp-content/uploads/2021/09/001_RVP_GYM_uplne_zneni.pdf>.
- SOCHOROVÁ, L. (2011): Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál RVP.cz* [on-line, cit. 4. 3. 2024]. Dostupný z: <<https://clanky.rvp.cz/clanek/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>>.
- VLASÁKOVÁ, G. (2020): *Literární karty – autorská didaktická hra ke středoškolskému vzdělávacímu obsahu literatury* [diplomová práce]. Ústí nad Labem: Pedagogická fakulta Univerzity Jana Evangelisty Purkyně.

Mgr. Ondřej Vojtíšek, Ph.D.

Ústav české literatury a komparatistiky Filozofické fakulty UK v Praze, ZŠ a SŠ
Jedna radost Poděbrady

ondrej.vojtisek@ff.cuni.cz, ondrej.vojtisek@skola1radost.cz

ORCID: 0000-0002-5761-7330

Skupina	Hra	Charakteristika či výukově relevantní komentáře
Hry na motivy literárních děl (popř. s názvy adaptace) A	hry ze světa Středozemě	Na prvním místě a souhrnně budíž zmíněny hry využívající fikční svět děl J. R. R. Tolkiena: k jeho knižní podobě se vrací i herní adaptace vznikající až po úspěšném a známém zhlídnutí a to v hrách různorodých: karetních a plných vtaživých ilustrací (<i>Válka o prsten: karetní hra, Bitva o Středozem, Magic: The Gathering: Lord of The Rings – Tales of Middle-earth</i>), hranych na rozsáhlé mapě (a v rozsáhlé herní době: <i>Válka o Prsten, Pán prstenů: Osud společnosti</i>) i na plánu menším a v silně asymetrických soupeřících rolích (<i>Honba za Prstenem</i>) – anebo naopak v kooperaci všech hráčů (<i>Exit: Uniková hra – Pán prstenů, Strany nad Středozemí</i>), odlehčených (<i>Hobiti</i>) a jiných (srov. dále <i>Similo: Pán prstenů</i> v oddílu F). Mnohé z nich plodně shrnuje v osmnáctém dílu podcastu <i>Tam a zase zpátky</i> Lukáš Grygar a Patrik Hajda (7. 9. 2023, Youtube.com [on-line, cit. 4. 3. 2024]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6r_y8RCKrM>).
	<i>Les bratři Grimmů</i>	Základní princip této rozsáhlejší hry – stavění slámených, dřevěných či cihlových domků – je doplněn o množství postav, prostorů či propriet z pohádek grimmovských (Zlatá husa, Žabí princ, křišťálová koule, otrávené jídlo aj.), ale i andersenových (Malenka, Malá mořská víla) či z jiné, popř. i nepohádkové, literární tradice (Ali Baba, Aladin, džin, Robin Hood či Jack, zabiják obrů).
	<i>Malý princ: Udělej mi planetu!</i> / <i>Cesta ke hvězdám</i>	Jedna z kratších her na motivy této knihy (<i>Udělej mi planetu!</i>) je předložte blíže – hráči sestavují planetu Malého prince a určují její výslednou bodovou hodnotu na základě kombinace přítomných rekvizit a postav z příběhu (srov. též Heinzelová, 2019, s. 56–57) –, druhá (<i>Cesta ke hvězdám</i>) je vzdálenější, odvozuje se od filmové adaptace z roku 2015.
	<i>Pilíře země</i>	Ze série knih Kena Folleta, přestože je jeho jméno i na krabici hry, využívá hra pouze základní motiv stavby katedrál (k ní se hráči pokouší přispět vybudováním co neefektivnějších procesů výroby).
	<i>Robinson Crusoe: Dobrodružství na Prokletém ostrově</i>	Časově i materiálem poměrně rozsáhlou kooperativní hru lze sice hrát i v jednom hráči, ale – navzdory samotě jako jednomu z důležitých motivů knihy – hra počítá s tím, že se situací ztroskotání na pustém ostrově se v jednotlivých scénářích vypořádává skupina různých rolí. Z doslova jiné strany (ale také volně) pak námět zpracovává odlišně koncipovaná karetní hra <i>Pátek</i>.
	<i>Rychlé šipy – trojhlínné pexeso</i>	Hráči sestavují v obměněném principu hry pexeso trojice panelů pocházejících ze stejného komiksového příběhu Jaroslava Foglara (v kresbě Jana Fischera).

Skupina	Hra	Charakteristika či výukově relevantní komentáře
A Hry na motivy literárních děl (popř. s názky adaptace)	<i>Únikovka: Kafka, R.U.R., Rychlé šípy – Tleskač</i>	Tři jmenované tituly „únikových her“ se nachází na pomezí rébusu a deskových her, zato však se literatuře věnují velice explicitně. Vyniká z nich zejména <i>Únikovka: Kafka</i> , jež operuje s chaosem rozprostřených karet, z nichž mnohé obsahují rovnou několikerý motiv z textů Franze Kafky. Průběh hry je veden skládáním (volněji i úžeji) parafrázovaných pasáží z <i>Proměny, Procesu, Zámku a Ameriky</i> . Oproti jiným podobně na literaturu odkazujícím variantám <i>Únikovky</i> (R.U.R. a <i>Rychlé šípy</i> – <i>Tleskač</i> , které předlohami dělají službu spíše medvědí, jakkoli v obou případech s atraktivním herním materiálem průhledných karet či mapy Sínadel) je <i>Kafka</i> mimořádně dynamickou a spleťovou hrou, která má skutečné potenciál přilákat netriviálně k čtení těchto děl.
	<i>Unmatched</i>	Hra je zápasem „nesouditelných“ postav, mnohdy literárního původu – v češtině např. vyšly (vzájemně kombinovatelné) sady se Sherlockem Holmesem, Drákulou, dr. Jekylllem a Neviditelným mužem, resp. s Artušem, Medúzou, Alenkou a Sindibádem, v angličtině potom existuje třeba i dvojice Červená Karkulka – Běowulf.
	další hry ze sféry sci-fi či fantasy literatury	Světlu Pratchetty <i>Zeměplochy</i> , Herbertovy <i>Duny</i> , Lovecraftových povídek či <i>Harryho Pottera</i> J. K. Rowlingové považují za neúčelné vypisovat zvlášť, jelikož v nich jednak nenalézám specifitější případy vztahu k literární předloze – registruji je tedy pouze pro úplnost.
	v ČR nelokalizované hry	V cizojazyčné produkci je pochopitelně nabídka bohatší a zasahuje i odlišný segment literatury (dobře jej shrnuje např. Carroll, 2015), v zahraničí taktéž vychází i hry zaměřené na autory – např. <i>Shakespeare</i> (s materiálem jazykové nezávislým, resp. bez použití textu přímo ve hře). Se <i>Shakespearem</i> je také spojena hra využívající přímo jeden motiv („černou dámu“) a úryvky ze sonetů Williama Shakespeara (<i>Black Sonata</i> , srov. hry se skrytým pohybem v kategorii F).
	+ hry odvozené z adaptací literatury	Opět pouze okrajově zmíníme také hry – příznačně často odpovídající žánru fantasy, dystopie či science fiction –, které zjevně spíše odkazují na filmové či videoherní adaptace literatury: např. série <i>Zaklínač</i> či <i>Hra o trůny</i> , <i>Piknik u cesty</i> (hra S.T.A.L.K.E.R.) nebo <i>Metro 2033</i> .

Skupina	Charakteristika či výukově relevantní komentáře	
	Hra	
B	<i>Ex libris</i>	Ve hře, v níž je ne zcela jednoduchou a nápaditou mechanikou budována abecedně řazená knihovna, se vyskytují karty s více než pěti sty unikátními, humornými názvy „čarodějých“ knih, z nichž některé jsou jen slovní hříčkou. Mnohé však fungují i jako literární či kulturní reference („Sauron je gentleman“, která je založená na zvukové podobnosti (např. „Hoši od Zlobří řeky“, „Že života slizu“, „Drakonický dudák“, „Chaloupka strýčka gnóma“, „Hlodání ztraceného času“ a mnohé další) či na jiné variaci (např. „Baziliška Bystrouška“, „O myších a nelidech“, „Smrt krásných jednorozců“ aj.).
	<i>Přines si svou knihu</i>	Hra je založena na tom, že hráči v knize dle svého výběru hledá nejlepší reakci na vylosované zadání (např. „Facebookový status“, „Název nového populárního baru“ či doplnění věty „Smysl života je...“; srov. též Heinzelová, 2019, s. 59–61).
	hry s čistě materializovaným motivem knihy	V některých hrách je kniha tematizována jen jako artefakt (<i>Moje knihovnička</i> , popř. <i>Ulož svoje knihy</i>), nebo se stavá pouze grafickým prvkem, rekvizitou (<i>Velká kniha strašlivých čar</i> , <i>Knihla kouzel</i> ad.). Naopak funkčně pracují s knihou <i>Pohádkáři</i> (viz dále v oddílu C).
C	<i>Co-mix</i>	Hráči v týmech (dvojicích či jako jednotlivci) sestavují na stránku z šesti či devíti komiksových panelů (oboustranných karet) příběhy na zadané téma (resp. k jeho názvu, na němž se všichni hráči buď shodnou, nebo jej zvolí z nabídky v pravidlech – např. „Beží! Beží!“ či „Udělal ze mě zločince“). Ty následně vypráví a hodnotí (uspějí takové, které jsou v očích hráčů buď co nejvíce vzrušující, originální, nebo plynulé).
	<i>Myriorama</i>	Tyto sady obrázkových karet, které na sebe univerzálně navazují a vytváří tak mnohé kombinace krajiny či scény, mají původ v 19. století; ty v současnosti a zde vydávané (<i>Tajemné sídlo</i> , <i>Hluboké lesy</i>) vedou v několika variantách (podobně jako u hry <i>Story Cubes</i> , srov. výše) k vyprávění svého či navazovaného příběhu či, didakticky zajímavěji, k jeho předvádění. Některé realizace pak využívají i literární motivy (<i>Někonečná Odysea</i> ; knihou <i>Život a rázory blahorodého pana Tristrama Shandyho</i> je pak inspirována i karetní sada spisovatele a výtvarníka Toma Gaulda <i>The Endless Journey</i>).
	<i>Pohádkáři</i>	Velmi dětská, ale i literaturně velmi blízká hra (která obsahuje osm scénářů, krátkých „pohádek“ rozdělených po každé na deset karet) spočívá v přitazování karet zvířat (s různými lidskými emocemi ve tvářích) k zadaným rolím či funkcím vystavajícím v jednotlivých úsecích příběhu (např. „moudrý statec“, „šikovný učen“ „podezřelý cizinec“, „citlivý hrdina“, „vůdce karavany“ či „nešika“) – a v hráčském hlasování, který z obrázků antropomorfizovaných zvířat do dané role pasuje nejlépe. Tyto úseky „pohádek“ i zvolená zvířata se zároveň zasouvají do průhledných obálek v (jinak textuprosté) „knize“ (na rubové straně karet pak po otočení stránky knihy je vidět malý obrázek zvířete a pojmenování i jeho role, příběh a jeho „obsazení“ lze tak v průběhu či na konci jednoduše rekapitulovat).

Skupina	Hra	Charakteristika či výukové relevantní komentáře
C	<i>Story Cubes: Příběhy z kostek</i>	Hra sestává z kostek s piktogramy (vesměs odkazující ke konkrétům, potenciálně se symbolickým rozměrem), hráčovým úkolem většinou bývá (v různých variantách hry) z jejich hodu vybrat a konstruovat podle nich vlastní vyprávění.
	další hry založené na hráčem jazykově vyjadřované fantazii	Zfetelné, ale bez konkrétního vztahu k literatuře, např. <i>Dixit</i> či <i>Když sním</i> , viz dále v oddílu F.
D	<i>Jedním slovem</i>	Jednotliví hráči se pokouší napovědět jedním slovem napsaným na svou tabulku jednomu hadači zadaný termín tak, aby ho na první pokus uhádli – ale zároveň, aby se jejich napověda neshodovala s napovědou ostatních hráčů.
	<i>Krycí jména</i>	Hra s vyloženou mřížkou karet s různorodými slovy po hráčích vyžaduje, aby své spoluhráče navedli k označení (ale také neoznačení) některých z nich pomocí jednoslovných napověd, přičemž výhodné je přijít na takový termín, který vystihuje potřebných slov co nejvíce a zároveň neinterferuje se slovy nežádoucími.
E	<i>Česko: otázky a odpovědi a Kvízy do kapsy: Česká literatura</i>	Obě jmenované hry (vydané týž nakladatelstvím) obsahují jednoduše stovky otázek na kartách s šesti okruhy k danému tématu (a jsou tudíž vzájemně kombinovatelné): v nejvýrazněji literárně zaměřených <i>Kvízech do kapsy: Česká literatura</i> se těmito otázkami prověřuje především schopnost jmenovat autora, dílo, v menší pak s nimi spojeného ilustrátora, místa či literární postavy. Typově podobné dotazy na vnější literární znalosti obsahují zčásti i šířeji zaměřené karty <i>Kvízů do kapsy: Kultury</i> či <i>90. let</i> , resp. „kulturní“ položky na kartách <i>Česka: otázky a odpovědi</i> (stov. též Heinzlová, 2019, s. 53–54).
	dílčí „výskyt“ v dalších obecněji zaměřených znalostních hrách	Údaje o literatuře figurují pochopitelně i v dalších titulech; např. ve hře založené na rekonstrukci chronologického pořadí událostí <i>Timeline: Česko</i> . Tím, že se v ní jednotlivé karty usouvztažňují (nejde o izolované otázky – oproti předchozímu jmenovanému titulu), může být navíc zařazení literatury mezi jiné oblasti nápomocné pro budování představ o kontextu, v němž díla vychází.

Skupina	Hra	Charakteristika či výukově relevantní komentáře
F Hry s abduktivním uvažováním	hry s tajnými (zápornými) rollemi	Ze známých např. <i>Sabotér</i> , <i>Vlkodlaci z Temného hvozdů</i> , <i>Secret Hitler</i> či <i>The Resistance</i> . Všechny tyto hry jsou založeny na tom, že (zejména) ti hráči, kteří si nevylosovali škůdcovskou roli, potřebují vytvářet hypotézy, kdo ze spoluhráčů se jim pokouší škodit, a ty poté ze hry vyřadit – takže samozřejmě součástí je také formulace obhajoby vlastních hypotéz (či, ze strany záporných rolí, hypotéz falešných).
	hry se skrytým pohybem	Alespoň zčásti abduktivně musí nezbytně odhadovat i ti hráči titulů se skrytým pohybem, v nichž se snaží lokalizovat protihráče, jenž táhne po plánu pouze virtuálně, zápisem příslušného pole (např. velmi známý <i>Fantom staré Pralhy</i> či <i>Alke X</i>) či na vlastní mapě za zástěnou (<i>MIND MGMT</i> či zmiňovaná <i>Honba za Prstenem</i>). Zvláštní pozornost v tomto textu zasluhuje pak titul pro jednoho hráče <i>Black Sonata</i> (viz níže).
	<i>Black Sonata</i>	Titul distribuovaný on-line v tzv. režimu „Print & Play“ (a v tomto duchu také laicky a s využitím překladů Martina Hilského počestný, dostupné z: < https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/black-sonata-8141/k-stazeni/laicky-preklad-vetsiny-materialu-16230 >) nabízí v mapě alžbětinského Londýna pronásledování záhadné (resp. s žádnou historickou osobou s jistotou neztotožněné) postavy z Shakespearových sonetů, „černou dámu“ – a operuje tak nejen s abdukcí, ale i vysloveně literárním motivem. Sady karet na sobě navíc mají na sobě napsány z příslušných sonetů závěrečná dvojverší (na kartách „lokací“) či jiné části (na kartách „mlhy“).
	<i>Cluedo</i>	Hráči řeší zločin odhadem (vylosovaných karet) vraha, zbraně a místa činu. Pomocí odhadů probíhajících při pohybu herním prostorem i pozorováním tahů ostatních hráčů zpřesňují svou hypotézu tak, aby byli prvním, kdo tyto tři prvky správně určí.
	série <i>Černých historek</i>	Hra (v nespočtu různých vydáních a „barvách“ reprezentujících charakter příslušných narativů) sestává z karet, které jednomu vypravěči stručně nastiňují zpravidla podivnou a nepravděpodobnou událost, resp. její příčinu – ostatním hráčům (kteří by kartu ideálně ještě neměli znát) je pak předložena lapidární vylicená výsledná scéna či úsek děje, od které se pomocí uzavřených a dobře mříených otázek vypravěči pak mají za úkol dobrat toho, „co se stalo“. U her tohoto typu je ovšem ze stanoveného pohledu miry abduktivnosti potíž to, že kreativní vytváření hypotéz hráč může kompenzovat dlouhým mechanickým dotazováním.
	<i>Dixit</i>	V tomto známém (a ve škole relativně etablovaném) titulu jeden z hráčů vždy vybere kartu, kterou ostatním představí (pomocí příběhu, věty, slova, zvuku...), aniž by ji ukázal. Ostatní hráči pak ze svých karet vybírají takovou, která pro protihráče bude fungovat jako co nejsilnější distraktor – a naopak se pak pokouší odhalit z takto sestavené kombinace kartu původní.

Skupina	Hra	Charakteristika či výukově relevantní komentáře
F Hry s abduktivním uvažováním	<i>Když sním</i>	Oproti výše zmíněnému <i>Dixitiu</i> , s nímž některé mechanismy sdílí, je v roli dohadujícího se jen jeden hráč, který (s nasazenou maskou na spaní) odhaduje předměty na vyložených kartách – k tomu mu někteří spoluhráči poskytují nepřímé nápovědy, jiní však se ho pokouší zmást. Tento hráč tudíž souběžně konstruuje představu, co je mu napovídáno, pokouší se odlišovat falešné stopy i najít vzorec sociálních rolí spoluhráčů (aniž by v průběhu věděl, nakolik je v odhadování úspěšný) – a vytváří tak hypotézy na různých úrovních zároven.
	<i>Mysterium</i>	Hra spočívá v rekonstrukci dávného násilného zločinu a hráči (kromě jednoho, který je duchem poskytujícím vodítka v podobě víceznačných výjevů obrazových karet) zaujímají roli médií. Pokouší se tak pochopit vize „zavražděného“ spoluhráče (a vzhledem k tomu je i v pravidlech třikrát použit jinak výjimečný pojem „interpretovat“). Hra je dynamizována tím, že podle úspěšnosti je hráčům poskytováno různé množství těchto vizí, stop ve formě snově nejednoznačných obrazových výjevů (srov. též Heinzelová, 2019, s. 58–59).
	<i>Smilov: Pán prstenů a další</i> (i s literárním námětem: <i>Harry Potter. Běže...</i>)	Malá karetní hra s výrazným abduktivním potenciálem (nadto opět v mnoha mutacích, z nichž některé využívají literární fikční světy) staví jednoho z hráčů před úkol navést ostatní spoluhráče ke konkrétní kartě z nabídky (např. literárních či filmových postav) – a to postupně za pomoci napovídání karet k vyřazení (nejprve jednu, postupně však více, dokud nezbude jen dvojice). Spoluhráči tak odhadují nejen to, jak je nápověda myšlena, ale často také nutně, jaká úvaha či strategie za volbou stojí. Princip hry lze navíc s úspěchem využít k vytváření vlastních sad karet k jiným dílům, jež obsahují větší množství výrazných postav (např. k i v jiných hrách využitým Foglarovým <i>Rychlým šípům</i>).

Skupina		Hra	Charakteristika či výukově relevantní komentáře
		<i>Čtenářské karty</i> (Hrací karty..., 2009)	Tuto hru tvoří čtveřice karet ve skupinách literárních žánrů či druhů – např. „detektivky“ a „fantasy“, ale i „poezie“, „drama“ nebo „komix“ [sic!] –, na kartách pak kromě grafiky je i konkrétní dílo, autor – většinou angloamerického původu – a krátký úryvek (jiný produkt se stejným názvem pak srov. in Heinzelová, 2019, s. 54–56). Stejný pojem v názvu nese i komerčně vydávaný titul Petry Bubentíkové <i>Kouzelná cesta: Čtenářská a vyprávěcí karty pro rozvoj fantazie, tvořivosti a čtenářské gramotnosti</i> , jedna se ovšem ještě výrazněji o didaktickou pomůcku (a to především k narativním činnostem).
	Didaktické hry (uvedené v odborné literatuře, závěrečných pracích či jiných platformách věnujících se výuce literatury)	<i>Čtenářské kosky</i> (Poláková, 2014)	Hra obsahuje tři dvojice hracích kostek s otázkami – založenými na principech RWCT –, barevně rozlišených podle určitého před čtením, během ně (či po něm (přikládá dostupné v Poláková, 2014 či další z < https://zapojmevsechny.cz/storage/app/media/C%49%4Dten%C3%A1%C5%99sk%C3%A9A9%20kluby%20otazky-ze-ctenarskych-kostek.pdf%3F >). Srov. též <i>Čtenářské stránky</i> [on-line], dostupné z < ">https://122017.myshopet.com/> , a <i>Čtenářské kluby</i> [on-line], dostupné z < https://new.ctenarskekluby.cz/ >.
		<i>Literární karty</i> (Vlasáková, 2020)	Jednotlivé karty uvoňují dílo, které má být napovězeno spoluhráči, a formu této napovědy, a to přímočašeji – popis třemi klíčovými slovy, aktualizace a analogie ad. (Vlasáková, 2020, s. 52–53, 55) – i komplikovaněji (např. když má hráč určovat postavu podle otázky, kterou by napovídající spoluhráč této postavě položil (tamtéž, s. 54). Částečně jsou úkoly inspirovány právě Ondřejem Hníkem (tamtéž, s. 51–52).
		<i>Vyprávěcí hraji</i> (Hník, 2014, s. 81–88)	Hlavním herním materiálem zde jsou karty rozdané mezi hráče a určující výrazy, které mají být v zadaném tvaru využity při konstrukci příběhu (karty též stanovují, že jimi má být příběh posunut kupředu, jen menšina, 12,5 % těchto karet umožňuje děj pozdržet). Hráči pomocí libovolného počtu a v libovolném pořadí navazují ve „sdíleném autorství“ na jedno vyprávění (Hník, 2014, s. 83), to pak upravují i další karty určující roli či jiné interakce (předání slova aj.), srov. též Heinzelová, 2019, s. 61–63.
		další vlastní didaktické hry	Rada dalších vlastních her či „čestnářských“ variací známých her vychází z praxe vyučujících, např. čtveřice her „navržené v diplomové práci Kristýny Koucké (2020, s. 108–118) – ty jsou orientované zejm. znalostně, např. „Ukradené stránky“ (tamtéž, s. 115–116) však také pracují se sestavováním úryvků literárního textu – nebo šest tamtéž (s. 90–107) zmíněných her upravených jinými čestnáři.