

# Kenka Puppetgame

Zábavná hra v podobě duelu loutek vznikla jako rodinná spolupráce otce a syna, Petra a Radovana Vallových, a od svého uvedení na trh v roce 2022 si získala pozornost díky kreativitě i hlubokému kulturnímu přesahu. Svým multifunkčním celodřevěným provedením je Kenka navíc skvělým příkladem udržitelného přístupu k výrobě hraček. Hrací rám je navržen tak, aby šel využít i jako přepravní box, polička nebo jiný druh nábytku.

Pravidla Kenky jsou velmi jednoduchá a nekladou žádné věkové ani jazykové bariéry. Ve hře proti sobě stojí dvě loutky vybavené zbraněmi, jako jsou hole, **katany** či **naginaty**. Cílem souboje je sejmout masku z loutky spoluhráče a najít jeho úsměv za využití gravitace, kinetiky a tisíce let starého principu ovládnutí loutek zesponu. Figurky jsou tvořeny přesně 11 dřevěnými korálky, což jim umožňuje zaujímat reálné bojové pozice. Design hry navíc podporuje kreativitu a fantazii hráčů, kteří mohou pro své figurky vytvářet vlastní zbraně, masky a další příslušenství.

*„Účast na EXPO 2025 je pro nás završením jedné fáze naší cesty,“ říká autor a majitel Kenka Puppetgame Petr Valla. „Hra historicky patří do Asie a její design je inspirován japonskou kulturou. Je pro nás ctí i výzvou představit ji v českém pavilonu v Japonsku a zjistit, zda se líbí i Japoncům. Chceme ukázat, že hraní a tvorba mohou pomoci překonávat bariéry. Na základě dosavadní zkušenosti vím, že Kenka dokáže rychle prolomit **ostych** mezi lidmi. Doufáme, že podobné pozitivní přijetí zažijeme i v Japonsku.“*

1. Vysvětlete, proč je v prvním odstavci Kenka označena jako multifunkční:

2. Zjistěte význam zvýrazněných slov ve druhém odstavci:

3. Které z následujících tvrzení vyplývá z textu?

- A) Kenka je společenská bojová hra.
- B) Kenka je pomůcka k výuce jazyků.
- C) Kenka je loutkové divadlo pro nejmenší.
- D) Kenka je dřevěná stavebnice pro dospělé.

4. Kenka při jejím provozování využívá jevy jedné z následujících disciplín. Které?

- A) fyziky
- B) chemie
- C) filozofie
- D) botaniky

5. Vysvětlete význam slova *ostych* ve třetím odstavci:

Řešení:

1. Např.: hrací rám má více možností využití; hráči mohou tvořit další části hry (masky, zbraně...) – podpora fantazie, tvořivosti
2. Katana – japonský samurajský meč; naginata – japonská samurajská zbraň (v současném Japonsku považovaná spíše za zbraň pro ženy)
3. A)
4. A) – kinetika, gravitace
5. např.: plachost, bojácnost, nesmělost, stydlivost, rozpačitost