

# SEZNAMOVACÍ HRY 1.

<i>Název</i> :	<b>PAVUČINA</b>
<i>Čas na hru</i> :	15 – 20 minut
<i>Cíl</i> :	seznámení, zlepšení komunikace, spolupráce
<i>Pomůcky</i> :	klubko příze
<i>Prostředí</i> :	místnost ( hřiště )
<i>Počet hráčů</i> :	4 a více
<i>Popis</i> :	Účastníci si stoupnou do kruhu. Za 1 minutu si každý promyslí, co by o sobě chtěl říct ostatním. Následně jeden z účastníků začíná hru (buď učitel sám nebo dá do ruky jednomu z účastníků klubko příze a ten začne) tím, že se představí a řekne krátce něco o sobě. Potom předá klubko někomu dalšímu (nejlépe hodí na protější stranu). Po krátké diskusi se pavučina zase rozplete : Dítě, které drží klubko, ho odkutálí(hodí) tomu, kdo mu ho poslal, a opakuje přitom jeho jméno a i to, co o sobě dotyčný řekl.
<i>Reflexe hry</i> :	chybí někomu pavučina?
<i>(vyhodnocení)</i>	jak se teď cítíš ? bylo těžké zapamatovat si jména? které vyprávění tě zvláště zajímalo?
<i>Zdroj</i> :	SKUPINOVÉ HRY PRO ŽIVOT, <i>Klaus W. Vopel, 2007</i>

<i>Název</i> :	<b>SEZNAMOVÁNÍ</b>
<i>Čas na hru</i> :	15 – 20 minut
<i>Cíl</i> :	seznámení, zlepšení komunikace (hrát v počátcích fungování skupiny)
<i>Pomůcky</i> :	tužka, papír
<i>Prostředí</i> :	místnost ( hřiště )
<i>Počet hráčů</i> :	6 a více (nejlépe sudý počet)
<i>Popis</i> :	Je to partnerská hra, při které každý člen skupiny představuje někoho jiného. Účastníky hry rozdělíme do dvojic (buď je rozdělí učitel nebo to udělají žáci sami). Jeden z dvojice se ptá toho druhého (asi 5 minut) na důležité informace, aby z nich mohl sestavit krátkou zprávu. Následně se vymění. Po 10 minutách si sedneme všichni do kruhu a každý představí partnera, se kterým vedl rozhovor. Postaví se za něj a všem řekne, co si o něm zapamatoval ( na konci představování se zeptejte, zda byla informace správná, nebo jestli představovaný nechce něco dodat).
<i>Reflexe hry</i> :	Tato hra zdůrazňuje individualitu hráčů. Nikdo nezůstane stranou a každý má příjemný pocit, že ho představuje někdo jiný. Jak se ti líbily otázky partnera? Co pro tebe bylo příjemnější- ptát se, nebo odpovídat? Co ses dozvěděl zajímavého o jiných kamarádech?
<i>Zdroj</i> :	SKUPINOVÉ HRY PRO ŽIVOT, <i>Klaus W. Vopel, 2007</i>

*Název* : **STATISTIKA I.**

*Čas na hru* : 15 minut

*Cíl* : seznámení se, zběhlost v komunikaci, soudržnost (hrát v počátcích fungování skupiny)

*Pomůcky* : -----

*Prostředí* : místnost ( hřiště )

*Počet hráčů* : 6 a více

*Popis* : Podle počtu zúčastněných se všichni postaví buď do 1 řady nebo 2 řad vedle sebe (mohou soupeřit o to, která řada bude dříve seřazena). Učitel stanoví kritéria, podle kterých se účastníci seřadí. Mohou se seřadit sestupně nebo vzestupně např. :

- podle abecedy (křestní jména)
- podle počtu písmen v křestním jméně (příjmení)
- podle velikosti
- podle délky vlasů
- podle měsíců nebo dní, kdy se narodili
- podle počtu sourozenců
- podle barvy oblečení trička (od nejsvětějšího po nejtmaší)
- podle počtu knoflíků, které má každý na šatech

Na závěr každého seřazení je nutná kontrola (hodnocení správnosti)- každý se představí.....

*Reflexe hry* : Usnadňuje zapamatování si jmen. Nutí hráče, aby se rychle dohadovali a dohodli.

*Zdroj* : HRY NA SEMINÁŘE A WORKSHOPY, *Susanne Beermann, Monika Schubach, 2009*

*Název* : **PAMĚŤ NA JMÉNA**

*Čas na hru* : asi 10 minut

*Cíl* : seznámení, vzájemné poznání, pohotová reakce

*Pomůcky* : -----

*Prostředí* : místnost ( hřiště )

*Počet hráčů* : 6 a více

*Popis* : Účastníci sedí v kruhu. Jeden řekne své jméno-jeho soused po levici pokračuje tím, že zopakuje první jméno a přidá své. Další zopakuje první, druhé a přidá své atd. Hraje se tak dlouho, až všichni účastníci zopakují celý kruh.

*Reflexe hry* : Jde především o paměť-lze připustit pomoc ostatních(někdy stačí zopakovat jen 4 poslední jména).

*Zdroj* : HRY PRO DOSPĚLÉ, Soňa Hermochová, 2004