

TeamWork - Seznamovací hry

Obsah textu

Toto je můj přítel
Babylonská věž
Ano!
Co jsi dělal víkendů?
Kde jsi?
Lžička a provázek
Závod kamionů
Řada očí
Pravda nebo lež?
Já jsem a znám ...
Dvojice rukou
Čí jsou to klíče?
Provázky v krabici
Věř mi, chytím tě
Sedni si mi na kolena
Neboj se, povedu tě!
Které jsem zvíře?
Líbíš se mi, protože...

Toto je můj přítel

Příprava: Žádná.

Délka hry: Jedna minuta pro každého hráče.

Prostředí: Místnost obvyklých rozměrů, hráči na sebe navzájem musejí vidět.

Hráči: Jednotlivci; skupina může mít libovolný počet osob, kteří budou sedět v kruhu.

Každý hráč představí ostatním osobu sedící vedle něj. Hráč má 60 sekund na to, aby řekl ostatním co nejvíce o svém sousedovi. Jméno by mělo být správné, všechny ostatní údaje mohou být vymyšlené. Vedoucí hry může dát hráčům na začátku hry několik minut na to, aby si vymysleli, co budou o svém sousedovi vyprávět, protože jinak budou hráči místo poslouchání přemýšlet o tom, co řeknou, až na ně přijde řada.

Zpětná vazba

Čím zvláštnější budou údaje o dané osobě, tím lépe si ostatní její jméno zapamatují, zejména tehdy, pokud je jméno během představování několikrát zopakováno. Buďte tvořiví, ale pozor, ať někoho nevedete do rozpaků!

Účel hry

Jedná se o seznamovací hru, která slouží ke dvěma účelům. Vzájemné představování cizích osob je vždy stresující a hrozí zapomenutí jména představované osoby. Pokud provedeme

představování neobvyklým způsobem, jména nám zůstanou v paměti. Dále slouží tato aktivita k odbourání počáteční nejistoty, protože se hráči nemusejí obávat, že řeknou něco nevhodného.

Varianty

Chcete-li zvýšit účinek této hry jako seznamovací aktivity a hráče během hry více pobavit, stanovte různé podmínky. Například: o svém sousedovi musí hráč uvést nejméně 10 údajů, ale nesmí přitom překročit limit 1 minuty. Ostatní mohou hráče při nedodržení této podmínky potrestat, například házet po něm pěnové míčky nebo jej postříkat vodní pistolkou (viz kapitola 6, kde najdete bližší informace). Stejný trest může následovat také v případě, že hráč nechtěně řekne pravdivou informaci.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆☆☆
Energie	☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆☆

□

Babylonská věž

Příprava: Dva bloky papír o formátu A4 (nebo dopisních papírů), dva fixy. Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli stát. Židle a stoly mohou být využity. Hráči: Dva týmy. Celkem alespoň 10 hráčů.

Rozdělte hráče do dvou skupin o stejném počtu hráčů (v případě většího množství hráčů r vadí, bude-li jedna skupina větší než druhá). Jedná se o závod na čas. Každý hráč družstva r píše na kousek papíru číslicí počet písmen, ze kterých se skládá jeho křestní jméno. Papír uchopí hráči do zubů a hlavami se poskládají tak, aby nejvýše od země měl hlavu hráč, který má nejmenší číslicí, a úplně u země bude mít hlavu hráč, který má největší číslicí. Mají-li d hráči stejný počet písmen ve jméně, tedy stejnou číslicí, budou mít hlavu ve stejné výšce I země. Všechny papírky musejí být obráceny napsanou číslicí k vedoucímu.

Zpětná vazba

Pokud některé družstvo nepochopí správně pravidla, musíte začít hrát od začátku. V případě většího počtu hráčů mohou hráči využívat stůl a židle, aby jejich věž mohla být dostatečně vysoká.

Účel hry

Tuto aktivitu můžete využít jako zahřívací nebo odpočinkovou. V naší knize je zařazena jako seznamovací, protože zahrnuje komunikaci a práci se jmény a protože využívá blízkého fyzického kontaktu, který je důležitý pro seznamování.

Varianty

Je-li počet hráčů menší než 10, vytvořte pouze jedno družstvo, které bude hrát na čas. Do hry bude záležet na počtu lidí -při počtu

9 lidí by měl být časový limit kolem 1 minuty .V mi zajímavé je průběh hry fotografovat nebo natáčet na kameru (využití fotoaparátu a videokamery viz kapitola 6). Prohlížení fotografií, ať už klasických, nebo v elektronické podobě, nebo záběrů videokamery , je vděčným a zajímavým námětem k hovoru o přestávkách. Dále možno zhodnotit snímky v rámci zpětné vazby a zdůraznit, jak důležité je překonání bar mezi hráči k dosažení cíle.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆☆

□

Ano!

Příprava: Žádná.

Délka hry: Jedna minuta.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby všichni hráči mohli stát v kruhu. Hráči: Jedna skupina, žádná omezení.

Hráči se postaví do kruhu, chytanou se za ruce a mírně se přikrčí. Vedoucí se zeptá: "Ano?" Hráči mu odpoví hlasitým: "Ano!" a přitom povyskočí. Otázka a odpověď se rytmicky střídají, přičemž "Ano!" hráčů je čím dál hlasitější a výskoky čím dál vyšší. Hra končí velmi hlasitým "ANO!" a vysokým výskokem všech hráčů.

Zpětná vazba

Vysvětlete hráčům, že jim tato hra asi bude připadat hloupá. Ale když člověk přichází s nějakými novými nápady nebo názory , také si může připadat hloupě. A protože chcete, aby váš tým byl originálnější a přicházel s inovacemi, chcete je naučit tento pocit (cítit se hloupě) překonávat. A tato hra, ať se zdá jakkoli hloupá, jim k tomu pomůže. Druhým účelem této hry je přinést do skupiny pozitivní náladu. I když se hráči mohou cítit směšně, uvědomují si, že se tak cítí i ti ostatní, uvolní se a odbourají negativní pocity .

Účel hry

Jako u mnohých seznamovacích her, tato aktivita má v sobě i prvky zahřívací a odpočinkové. Je důležité vysvětlit hráčům psychologické pozadí hry , protože jinak se ke hře budou někteří hráči (zejména ze země, kde není zvykem své pocity dávat najevo, tedy například Britové) sta- vět negativně. Objasněte hráčům, jak je důležité nebát se přicházet s originálními nápady a ne- cítit se přitom hloupě. Dodáte jim pozitivní energii a sblížíte je.

Varianty

Je dobré zahrát si hru ještě jednou poté, co jste provedli analýzu (zpětnou vazbu). Nyní hráči znají psychologický podtext hry a mohou si ji více prožít. Toto opakování hry velmi doporučujeme, pokud máte dostatek času (jinak se jedná o velmi rychlou aktivitu). Chcete-li do hry zahrnout aspekt seznamování, místo "Ano?" řekne 1 hráč své jméno a jako odpověď na něj všichni hráči tímto jménem zavolají. Hráči se rychle za sebou střídají, dokud se všichni

nepředstaví.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆

□

Co jsi dělal víkendů?

Příprava: Žádná.

Délka hry: 30 sekund na každého hráče.

Prostředí: Místnost obvyklých rozměrů, podmínkou je, aby na sebe hráči navzájem viděli. Pokud je to možné, uspořádejte stoly do kruhu nebo do tvaru písmene U. Hráči: Jednotlivci; počet hráčů je libovolný, všichni sedí v kruhu.

Každý hráč uvede na papír svoje jméno a napíše, co dělal o víkendů (může napsat pravdu nebo si něco vymyslet). Papír předá hráči, který sedí vpravo vedle něj. Hra začíná tím, že jeden z hráčů řekne podle papírku, který dostal od souseda, jméno souseda a co tento soused dělal o víkendů. Pokračuje hráč po jeho pravé ruce, který představí osobu podle papírku, který získal, řekne, co dělala o víkendů, a dále zopakuje informace, které uvedl první hráč. Další hráč opět představí svého souseda a pak musí zopakovat údaje o předchozích dvou osobách. Postupně tedy roste řetězec jmen a informací.

Zpětná vazba

Tato hra využívá neustálého opakování jmen hráčů k tomu, aby si hráči navzájem dobře zapamatovali svá jména.

Účel hry

Podobně jako hra "Toto je můj přítel") je tato aktivita především určena k tomu, aby si členové nového týmu navzájem dobře zapamatovali svá jména. Téma hry (víkend) může být pro hráče zajímavé, protože se liší od běžných pracovních témat. Údaje o tom, co dělali spoluhráči o víkendů, ať už smyšlené nebo pravdivé, mohou být pro ostatní inspirující.

Varianty

U skupin s více než 10 hráči můžete začít od 11. hráče s novým řetězcem, protože jinak je pro hráče, kteří si musejí zapamatovat delší řetězec, hra velmi stresující. Kromě toho jména posledních hráčů nejsou tolikrát zopakována jako u hráčů, kteří hrají mezi prvními. Dobré je také za- hrát si druhé kolo hry, a to tak, že se papírek s informacemi posune tentokrát o dvě místa do- leva, takže v tomto kole hovoří hráči o svém sousedovi po levici. Dbejte na to, aby hráč, který přišel na řadu jako poslední, a měl tedy nejdelší řetězec, ve druhém kole začínal.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆☆☆
Energie	☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆



Kde jsi?

Příprava: Dva seznamy hráčů. jeden s náhodným. neabecedním pořadím, jména hráčů jsou očíslována směrem od vrchu dolů. Druhý stejný seznam je rozdělen na jednotlivé proužky papíru. na každém proužku je jméno a u něj stejné číslo jako na prvním seznamu.

Délka hry: Pět minut a více.

Prostředí: Dostatek místa k tomu. aby hráči mohli stát.

Zkontrolujte nejprve. jestli jména na seznamu souhlasí s přítomnými hráči, ale neprozrazujte, kdo je kdo. Během hry by hráči neměli mít jmenovku a neměli by se oslovovat správnými jmény. Dejte každému z hráčů proužek papíru s cizím jménem. Cílem hry je najít hráče, jehož jméno je na papírku, předat mu papírek a pak se hráči musejí postavit do řady podle čísel, která jsou na papírku (tedy číslo jedna stojí první, vedle něj dvojka atd.). Vedoucí neukazuje hráčům během hry celkový seznam. Hráči během hry nesmějí vyslovit své jméno.

Zpětná vazba

Cílem hry je splnit dva úkoly -poskládat jména podle čísel a spojit jméno s jeho nositelem. Pozorujte, jakým způsobem se tým rozhodl tyto úkoly splnit -snažili se nějak organizovat nebo hráli "naslepo"? Využili nějakou taktiku? Bylo provedení úkolů efektivní?

Účel hry

Tuto hru je nejlepší hrát s co největším počtem hráčů. Čím méně se hráči navzájem znají, tím lépe. Cílem hry není, aby každý hráč znal jména všech ostatních hráčů, ale seznámí se alespoň s některými. A osobu, jejíž mají na svém lístečku, si jistě zapamatují velmi dobře. Při hře může vzniknout velký hluk, když všichni začnou vyvolávat nahlas jména na svých papírcích.

Varianty

Nejlépe je, když hru hraje celá skupina společně. Je také možné rozdělit hráče do družstev, a to tehdy, když je počet hráčů velmi vysoký. Dejte pozor na to, abyste na svém seznamu měli jména osob, které budou hrát. Je také možné mít několik seznamů s různým pořadím hráčů. Na konci hry mohou hráči říct všechna jména nahlas ve správném pořadí podle seznamu pomůže to lépe si jména hráčů zapamatovat a zároveň můžete zkontrolovat, zda byl úkol proveden správně.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆☆

□

Lžička a provázek

Příprava: Pro každé družstvo jednu kávovou lžičku přivázanou na provázku. (Délka provázku je asi 2 metry na každého člena družstva.)

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli stát vedle sebe.

Hráči: Dvě nebo více družstev; nejméně čtyři nebo pět hráčů v každém družstvu.

Dejte každému družstvu lžičku s provázkem. Jde o závod na čas. Cílem je co nejrychleji provázek dvěma částmi oblečení (jednou ve vrchní a druhou ve spodní polovině těla) každého hráče. Poslední hráč přiváže po provléknutí svým oděvem volný konec provázku zpět ke lžičce. Upozorněte hráče na to, že v případě, že za provázek zatáhnou příliš rychle, mohou na holé kůži jiných hráčů způsobit odřeniny.

Zpětná vazba

Mějte připraveny malé odměny pro vítězné družstvo, ale i pro ostatní družstva, aby neztratila motivaci pokračovat v soutěži, když první družstvo zvítězí. Nezapomeňte komentovat během hry i po jejím skončení všechny zajímavé pozice a důmyslná provléknutí oblečením, které družstva vymyslela. Pokud někteří hráči provlékali provázek směrem zespodu nahoru, upozorněte je, že zvolili těžší variantu, a zeptejte se jich, jaký k tomu měli důvod.

Účel hry

Tato hra dodává hráčům energii, přesto ji zařazujeme jako seznamovací proto, že se hráči při ní dostávají do velmi blízkého fyzického kontaktu a zejména proto, že nutnost přemýšlet, kudy provlékat provázek, odstraňuje bariéry mezi hráči. Toto odstraňování bariér pokračuje i ve fázi vytahování provázku. Tato hra se hraje na večírcích s cílem uvolnění zábran mezi hosty, ale hrát ji můžete i s obchodními týmy.

Varianty

Téměř krutá může být varianta, kdy jsou lžičky před hrou ponechány v ledničce. Raději je ale nenechávejte v mrazicím boxu.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆☆



Závod kamionů

Příprava: Jeden hráč se zavázanýma očima v každém družstvu; překážková dráha (nebo dvě stejné).

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatečný prostor k vytvoření dvou stejných překážkových drah, ve kterých by mohli zároveň běžet hráči z obou skupin.

Hráči: Dvě nebo více družstev; mohou hrát i poměrně malé skupiny.

Podstatou hry je závod kamionů. Hráči ve družstvu se rozdělí do dvojic. V případě lichého počtu hráčů v družstvu soutěží jeden hráč dvakrát. Jeden hráč z dvojice nese druhého hráče na zádech. Takto musejí překonat vytvořenou překážkovou dráhu. Pak se vrátí na start a pokračuje další dvojice z jejich družstva. Hráč, který nese druhého, má zavázané oči a musí se spolehnout na pokyny toho, kterého nese na zádech. Šátek, kterým se zavazují hráčům oči, slouží jako štafetový kolík. Další dvojice z daného družstva nesmí vyrazit na překážkovou dráhu, dokud se předchozí dvojice nevrátila a nezavázala jim oči. Překážkovou dráhu můžete vytvořit z jakýchkoli předmětů, stačí třeba naskládat stoly a židle do cesty soutěžícím dvojicím. Pokud máte dostatek místa a pokud hrají dvě skupiny hráčů, můžete vytvořit dvě stejné překážkové dráhy pro obě družstva.

Zpětná vazba

Hráči by měli hlasitě povzbuzovat dvojici, která právě překonává překážky, tím se vytvoří přátelská atmosféra a kromě toho bude mít dvojice ztíženou komunikaci mezi sebou - budou se hůř slyšet. Vítězné družstvo by mělo být odměněno. Na závěr hry zjistěte, jak se mezi sebou dorozumívaly páry ve vítězném družstvu. Pohovořte s hráči o tom, jak se jim hra líbila a jak se v jednotlivých rolích cítili.

Účel hry

Při této hře vzniká hodně hluku a hráči se hodně pohybují, což znamená zvýšení hladiny energie a následně zlepšení pracovního výkonu. Uplatňuje se zde také seznamovací funkce, jednak celého družstva jako týmu, ale zejména ve dvojici, která musí společně překonat překážkovou dráhu.

Varianty

Nejvíce variant získáte upřesňováním pravidel komunikace ve dvojici, která překonává dráhu. Zkuste například zakázat mluvení. Nebo si zahrajte druhé kolo, kde si hráči vymění role. Při této variantě dbejte na to, aby hráči ve dvojicích měli přibližně stejnou hmotnost. Měli byste také dát zřetelně najevo, že má-li kdokoli z hráčů nějaké zdravotní problémy nebo omezení, nemusí se hry

zúčastnit. (Není například vhodné, aby hrály těhotné ženy.)

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆☆

□

Řada očí

Příprava: Žádná.

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli vytvořit dvě řady.
Hráči: Hrají dvojice hráčů, celkový počet je libovolný.

Rozdělte hráče do dvou řad. Hráči stojí čelem k sobě. Dívají se do očí osobě, která stojí na- proti nim. Je-li lichý počet hráčů, připojí se vedoucí hry. Cílem hry je "uslyšet", co říká druhý člen dvojice. Je však zakázáno mluvit nahlas. Hlavním dorozumívacím prostředkem jsou oči. Hráči by měli využít co nejvíce také "řeči" ostatních částí těla. Sdělení mohou být různá, od: "Co to tady dělám?", až po: "Můžu vás po hře pozvat na skleničku?" Hráči se musejí soustředit na to, co jim jejich protějšek "říká". (Nezapomeňte na úsměv!)

Po 30 až 40 sekundách se hráči v jedné řadě posunou o pět míst směrem vpravo a hráči ve druhé řadě o pět míst směrem vlevo. Pak se hra opakuje. Toto střídání provedou hráči čtyřikrát nebo pětkrát.

Zpětná vazba

Tato aktivita se liší od ostatních seznamovacích her tím, že jejím cílem není zjišťování faktů. Místo toho se zaměřuje na překonávání bariér mezi hráči. Není totiž možné zachovávat si k ně- komu neosobní postoj, když se mu díváte hluboko do očí. Toto sdělte hráčům po ukončení hry.

Účel hry

Účelem hry je, jak již bylo řečeno, překonávání bariér, a dále tato hra urychluje komunikaci mezi hráči. Zkuste například ihned po této hře nechat hráčům prostor k tomu, aby spolu mohli vzájemně hovořit.

Varianty

Místo řad hráčů je možno vytvořit jednotlivé dvojice, to však omezí vzájemné poznávání hráčů pouze na partnera ve dvojici. Po této hře může následovat některá z dalších her .Ať už zvolíte jakoukoli variantu, nezapomeňte vždy nechat po ukončení neverbální části dostatek času na to, aby hráči mezi sebou mohli promluvit. Jinou variantou je postavení hráčů (celého týmu) v kruhu. Zde však hrozí možnost, že některý hráč nenajde protějšek. Hráči se také při hře mohou držet kolem ramen, to ale na druhé straně omezí možnost mluvit "celým tělem".

Budování týmu	★ ★ ★
Seznamování	★ ★ ★ ★
Energie	★ ★
Kreativita	★
Zábava	★ ★



Pravda nebo lež?

Příprava: Žádná.

Délka hry: Deset minut.

Prostředí: Jakákoli místnost.

Hráči: Jednotlivci; skupina může mít libovolný počet hráčů, kteří sedí v kruhu.

Hráči dostanou několik minut na přípravu. Mají si připravit tři "údaje" o sobě, dva z nich jsou nepravdivé, jeden je pravdivý.

Hráč, na kterém je řada, pak řekne svoje jméno a první údaj. Pak znovu své jméno a druhý údaj a nakonec naposledy zopakuje své jméno a sdělí třetí údaj. Ostatní hráči musejí poznat, který údaj byl pravdivý (jeden po druhém vyjádří svůj názor). Pak se teprve dozvedí správnou odpověď. Takto uvede o sobě tři údaje každý z hráčů. Všichni si zároveň počítají, kolikrát uhodli, který údaj byl pravdivý.

Nakonec vyhodnotte, který z hráčů získal nejvíce bodů za správné uhodnutí pravdivého údaje.

Zpětná vazba

Opakování jména před každým údajem zvyšuje pravděpodobnost, že si hráči navzájem zapamatují svá jména. Velmi snadno zapomenete jméno osoby, když se vám představí jedenkrát. Když ale uslyšíte toto jméno třikrát po sobě, zapamatujete si je. Upozorněte hráče, že čím méně pravděpodobné jsou uváděné údaje (zejména ty pravdivé), tím je hra zábavnější.

Účel hry

Tato hra umožní, aby si všichni hráči zapamatovali navzájem svá jména, protože je uslyší několikrát. Zajímavé mohou být také údaje, které o sobě jednotlivé osoby uvádějí.

Varianty

Tuto hru mohou hrát dvojice hráčů. Nejprve se každý z dvojice snaží zjistit o svém protějšku co nejvíce zajímavých údajů. Potom vybere ten nejpozoruhodnější a k němu si vymyslí dvě lži. Takto připravené tři údaje o svém partnerovi pak přednese zbytku skupiny, dále se hraje podle výše uvedených pravidel.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆

□

Já jsem a znám ...

Příprava: Míček (tenisový nebo jiný podobné velikosti). Délka hry: Deset minut.

Prostředí: Místnost, kde mohou hráči stát v kruhu.

Hráči: Jednotlivci; skupina může mít libovolný počet hráčů, kteří stojí v kruhu.

První hráč drží míček a řekne: „Já jsem a znám “. Pak hodí míček někomu jinému. Ten řekne: „Já jsem a znám ...“ tentokrát však jméno známé osobnosti musí začínat na písmeno, na které začínalo jméno nebo příjme- ní předchozí známé osobnosti. Například: „Já jsem Ivo Krejčí a znám Dominika Haška.“ Další hráč: „Já jsem Eva Nováčková a znám Helenu Vondráčkovou.“

Když hráč dostatečně rychle žádnou osobnost nevymyslí, vystoupí z kruhu ven a předá míček hráči, který stojí vlevo vedle něj. Vyhrává hráč, který zůstane v kruhu.

Zpětná vazba

Hráči, kteří zůstanou mezi posledními, mají pravděpodobně největší míru pohotovosti a také dobrou paměť na jména.

Účel hry

Při této hře se nepředpokládá, že si hráči zapamatují mnoho jmen svých spoluhráčů, protože se všichni spíše soustředí na jména osobností. Hra se hraje spíše pro zábavu.

Varianty

Když některý hráč vypadne ze hry, můžete dovolit hráči, který je po jeho levici a dostává míček, aby začal hru od začátku (písmena osobností tedy nemusejí souhlasit). Zde má hráč možnost vymyslet těžké zadání a tím vyřadit své spoluhráče ze hry. Hrajete-li hru s týmem, který se navzájem zná, můžete vynechat část věty „Já jsem...“. Také je možno trvat na tom, že křest- ní jméno následující osobnosti musí začínat na souhlásku, kterou začíná příjmení předcházející osobnosti -například Michelle Pfeiffer, Paul Newman. Jiná varianta: jméno i příjmení musejí začínat stejným začátečním písmenem. Také je možno specifikovat, jestli platí pouze jména skutečných postav , nebo i jména osob z knih, filmů apod.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆



Dvojice rukou

Příprava: Žádná.

Délka hry: Tři minuty.

Prostředí: Místnost, hráči stojí v kruhu.

Hráči: Jednotlivci; skupina může mít libovolný (sudý) počet hráčů.

Tato hra je velmi jednoduchá. Cílem je utvořit dvojice. Na začátku hry stojí všichni hráči v kruhu. Zavřou oči. Na pokyn vedoucího jdou pomalu směrem dovnitř kruhu. Jednu ruku mají nataženou vpřed, druhá ruka je za zády. Až jsou všichni velmi těsně blízko sebe v kruhu, najdou poslepu něčí ruku, uchopí ji a jako dvojice vyjdou směrem z kruhu ven.

Zpětná vazba

Velmi často je potřeba rozdělit tým do dvojic, například pro nějakou hru, která se hraje ve dvojicích. Rozdělování do dvojic bývá nepříjemné. Využijte této hry nebo následujících dvou „Či jsou to klíče?“ (3.12) a "Provázky v krabici" (3.13) a zjistíte, že vytváření dvojic může být velmi zábavné. Někdy vzniknou dvojice, které by při přirozeném rozdělování ve skupině nikdy nevznikly, na druhé straně však zabráníte vytváření dvojic, jež se dostatečně znají i z běžného života.

Účel hry

Tato aktivita není čistě seznamovací, ale tvoří první stupeň pro další seznamovací hry, kdy je potřeba rozdělit hráče do dvojic. Každopádně však blízkost hráčů během hry způsobí překonání bariér a může dojít i ke zvýšení hladiny energie u hráčů.

Varianty

Někteří hráči mohou chtít být ve dvojici s konkrétní osobou ze skupiny, a proto mohou podvádět a hrát s otevřenými očima. Proto můžete zavázat všem hráčům oči, nebo můžete hráče rozdělit do menších skupin, ve kterých si tuto hru zahrají, a osoby, které nechcete, aby spolu tvořily pár, dáte do různých podskupin. Také můžete hráčům přikázat, aby se několikrát se zavřenými očima otočili kolem dokola předtím, než zamíří ke středu kruhu. Nebo si mohou hráči již se zavřenými očima vyměnit místo se sousedy. V každém případě musí vedoucí hráče nasměrovat tak, aby všichni po odstartování zamířili dovnitř kruhu.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆☆



Čí jsou to klíče?

Příprava: Žádná.

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby všichni hráči mohli stát v kruhu.

Hráči: Jednotlivci; skupina může mít libovolný (sudý) počet hráčů, kteří stojí v kruhu.

Jedná se o jednoduchou hru. Cílem je vytvoření dvojic. Všichni hráči stojí v kruhu čelem ven. Vedoucí přidělí každému z hráčů po řadě číslo jedna nebo dvě. Všichni hráči s číslem jedna hodí doprostřed kruhu svoje klíče od auta nebo od domu. Hráči s číslem dvě jdou ke klíčům a jedny si vyberou. Pak musejí najít majitele vybraných klíčů a vytvořit s ním dvojici.

Ano, možná jste o této hře už slyšeli, nebo jste ji sami hráli někde na večírku. Jedná se o jednoduchou hru s cílem vytvořit dvojice hráčů. Hrává se například na seznamovacích večírcích. Zahrajte si ji kdykoli můžete!

Zpětná vazba

Vedoucí se může zmínit o tom, že při této hře náhodně vytvořené páry se později staly partnery i ve skutečném životě. Zvýšíte tím přitažlivost hry .

Účel hry

Účelem této aktivity je do jisté míry odstraňování bariér .Lépe je využít jí jako prvního kroku pro další hru, která se hraje ve dvojicích. Podobně jako u "Dvojice rukou" (C3.11) se při této hře hráči pobaví a při hledání majitele klíčů se snaží jen podle pohledu na svazek, který drží v ruce, odhadnout, kdo je asi majitelem klíčů a kdo tedy bude jeho partnerem ve dvojici.

Varianty

Místo přidělování hráčům čísel jedna a dvě můžete říct hráčům, aby vytvořili sami vlastní dvojice, aniž byste jim předem řekli pravidla hry. Potom začnete hrát hru a využijete jí k rozdělení původně vytvořených dvojic. Klíče nejsou podmínkou pro tuto hru -můžete použít jakékoli osobní předměty, hra může být ještě zajímavější. Tato varianta nastává i v případě, že někteří hráči u sebe nemají klíče. Vedoucí hry může mít také několik svazků klíčů navíc, které zapůjčí hráčům.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆☆

□

Provázky v krabici

Příprava: Jakákoli krabice. Z krabice vede tolik provázků, kolik je hráčů (viz níže).

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli stát v kruhu.

Hráči: Jednotlivci; skupina může mít libovolný (sudý) počet hráčů.

Jedná se o jednoduchou hru. Cílem je vytvoření dvojic. Nejlépe je hrát tuto hru na začátku školení nebo na začátku lekce, proto je dobré mít krabici s provázky dopředu nachystanou. Vedoucí před hrou položí krabici na zem a položí do ní provázky tak, aby oběma konci vyčnívaly ven a sahaly až do míst, kde budou hráči stát v kruhu. Tyto konce by neměly být naproti sobě, ale snažte se provázky v krabici různě proplést. Pak pozvete hráče, aby vytvořili kruh a uchopili oběma rukama provázek, který leží před nimi. Když každý z hráčů drží konec nějakého provázku, na pokyn vedoucího všichni hráči za provázek zatáhnou, provázek se zvedne z krabice a hráči, kteří drží dva konce téhož provázku, spolu utvoří dvojici.

Zpětná vazba

Příprava hry je jednodušší, než se zdá. Efekt této hry, potřebujeme-li náhodné vytvoření dvojic, je značný. Kromě toho můžeme tuto hru hrát několikrát po sobě, potřebujeme-li vytvořit zcela jiné dvojice.

Účel hry

Tato hra sama o sobě neslouží k překonávání bariér mezi hráči, ale je prvním přípravným, a přitom zábavným, krokem pro další seznamovací hry. Hráči také mohou začít svůj konec provázku smotávat do klubíčka a tím se přibližují ke svému spoluhráči.

Varianty

Máme-li pevnější provázek, hráči mohou vsedě nebo vestoje na pokyn vedoucího za provázek silněji zatáhnout a spolehnout se na druhého hráče, že je udrží. Nebo jeden z hráčů si provázek přitahuje druhého přes místnost k sobě. Jiná varianta: jeden z dvojice přiváže provázek k židli, na které sedí, a druhý jej přitahuje i s židlí. Pokud nachystáte poněkud delší provázky, mohou oba hráči rychle smotávat svůj konec provázku a soutěžit, který z nich namotá více. Další varianta: provázky můžete vytvořit tak, že svázete pevně k sobě dva kratší provázky různých barev, čímž popletete hráče.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆



Věř mi, chytím tě

Příprava: Žádná.

Délka hry: Tři minuty.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby všichni hráči mohli stát ve dvojicích. Hráči: Dvojice.

Hráči ve dvojici střídavě padají, přičemž partner je musí zachytit. Jeden hráč z dvojice stojí zády k druhému. První stojí chodidly u sebe, paže podél těla a pomalu padá dozadu. Partner stojící za ním jej musí chytnout. Na začátku hry nenecháme partnera padat dlouho, chytíme ho brzy, později jej můžeme nechat padat déle. Musíte hráčům vysvětlit nebezpečí, že by při špatném zachycení mohlo dojít ke zranění hráče. Dbejte, aby nikdo z hráčů nemohl spadnout na hranu stolu, židli nebo jiný ostrý předmět. Než budete tuto hru hrát, proveďte všechna nutná bezpečnostní opatření. Měli byste si být vědomi zodpovědnosti, kterou na sebe berete.

Zpětná vazba

Padání dozadu je pro člověka velmi nepříjemné. Pokud zcela nevěříte svému partnerovi, stůjte s nohama mírně od sebe nebo rozpažte ruce. Při této hře nikdy nedošlo k žádnému vážnému zranění (jen někdy někdo napůl upadne, což způsobí všeobecné veselí. Je-li čas, popovídejte si s hráči o tom, jak se cítili -při padání a chytání.

Účel hry

Tato hra je postavena na vzájemné důvěře mezi hráči. Důvěra mezi členy týmu je pro tým jako celek nezbytná. Zároveň tato hra slouží k překonávání bariér mezi hráči.

Varianty

Pokud si hráči v týmu velmi věří a jsou fyzicky zdatní, mohou je partneři nechat padat hodně dlouho a chytat je až těsně nad zemí. V ideálním případě by se mohly při hře využít matrace. V každém případě dbejte na dostatek místa a bezpečí hráčů.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆



Sedni si mi na kolena

Příprava: Žádná.

Délka hry: Dvě minuty.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli stát v kruhu těsně vedle sebe. Hráči: Skupina hráčů; nejméně 8 až 10 lidí.

Hráči stojí bokem v kruhu za sebou tak, že se dívají na záda osoby, která stojí před nimi. Na pokyn si všichni hráči podřepnou a sednou si na kolena osoby, která stojí za nimi. Tento pohyb by měli provádět všichni hráči pomalou a současně, vedoucí je provází slovem, zejména poslední fázi -sednutí. Zdůrazněte, že nevadí, když si někdo sedne dřív, cílem hry je, aby se dělali všichni hráči.

Zpětná vazba

Mnoho hráčů tuto hru jistě zná. Těm, kteří ji budou hrát poprvé, se bude zdát nemožné, aby si všichni hráči v kruhu sedli vzájemně na kolena a kruh přitom nespádl. Tato aktivita je pro hráče velmi zábavná, ale vyžaduje vzájemnou spolupráci.

Účel hry

Tato aktivita přinutí hráče k pohybu. Je také účinnou zkouškou vzájemné důvěry a spolupráce. Stačí, aby se našla pouze jedna osoba, která si nevěří nebo nevěří osobě, které si má sednout na kolena, a cíle hry nedosáhnete. Pokud zpočátku budou hráči padat, nechejte je hru několikrát zopakovat, dokud se jim nepovede udržet kruh.

Varianty

Mnohem náročnější je varianta hry, kdy si hráči nesedí navzájem na kolena, ale naklánějí se vzad, jakoby padali, a zároveň podpírají hráče před sebou, aby na ně nespádl. Před touto variantou je však vhodné zjistit si, jestli jsou hráči pojištěni, a jak vysoká je jejich pojistka... Když hráči úspěšně zvládnou variantu s usednutím na kolena spoluhráče (viz výše) pod vedením vedoucího, mohou se v udílení pokynů střídat samotní hráči. Jiná varianta: hraje se bez mluvení. Hráčům se to bude zdát příliš těžké, namítněte, že bez mluvení neznamená bez zvuků. Pokud to stále nepůjde, řekněte jim, ať si sami domluví pořadí zvuků a jejich význam. Tato varianta zvyšuje kreativitu hráčů a nutí je ke vzájemné spolupráci.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆☆



Neboj se, povedu tě!

Příprava: Pásky na zavázání očí (poloviční počet než bude počet hráčů). Hrajte v době, kdy je možno dát hráčům přestávku na kávu nebo čaj, v blízkosti by měl být nápojový automat. Délka hry: Patnáct minut.

Prostředí: Dostatek místa pro volný pohyb hráčů. **Hráči:** Dvojice hráčů.

Potřebujete sudý počet hráčů. Polovině hráčů zavážete oči. Každému z těchto hráčů přidělíte jednoho hráče z druhé poloviny, která nemá zavázané oči. Vytvoří se tak dvojice, kde hráč se zavázanýma očima je jeden hráčem, který vidí. Tato hra by se měla hrát v době, kdy je vhodné udělat si přestávku na kávu nebo na čaj. Osoba, která nevidí, by měla dělat všechny činnosti, které se dají o přestávce dělat -dát si nápoj nebo svačinu, jít na toaletu, povídat si s ostatními..., to vše pod vedením druhého člena dvojice.

Zpětná vazba

Na konci přestávky věnujte pět minut zpětné vazbě a popovídejte si s hráči o hře. Jaké to by- 10 se zavázanýma očima? Byli ti hráči, kteří viděli, opravdu pomoci pro nevidící? Co se ukázalo jako nečekaně složité? Jak se cítili hráči, kteří vedli nevidící?

Účel hry

Tím, že ke hře využijete přestávky, můžete této aktivitě věnovat delší čas, než ostatním aktivitám popsaným v této knize. Tato hra má v sobě silné prvky budování vztahů v týmu a překonávání bariér. Mezi hráči vzniká vazba díky vzájemně sdílenému zážitku a díky tomu, že jedna z osob nevidí a je nucena se zcela spolehnout na partnera. Tyto prvky jsou pro překonávání bariér klíčové. Obvykle také hra dodá hráčům energii pro další práci. Nezanedbatelný je také aspekt zábavy při této hře. A především -hráči stráví přestávku užitečněji, než kdyby, jako obvykle, telefonovali, nebo seděli zachmuřeně na židli a s nikým se nebavili.

Varianty

Existuje velké množství příležitostí, kdy hrát tuto hru. Záleží na prostředí, ve kterém se nacházíte, na hráčích... Autoři knihy hráli tuto hru s účastníky školení celý večer, včetně doby večeře a času po večeři. Hru můžete hrát v hotelu, ale i v uzavřeném konferenčním centru; vždy bude mít na hráče silný dopad.

Budování týmu	★★★★
Seznamování	★★★★
Energie	★★★
Kreativita	★
Zábava	★★★



Které jsem zvíře?

Příprava: Není nutná, ale můžete si připravit stopky nebo velké hodiny a jakýkoli zdroj hluku. **Délka hry:** Dvě a půl minuty na každého hráče.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby si hráči mohli sednout do kruhu. **Hráči:** Skupina.

Dejte hráčům dvě minuty na to, aby si vymysleli, které zvíře, podle jejich názoru, je nejlépe vystihuje. Měli by být schopni zdůvodnit svoji volbu, jaké má zvíře charakteristické rysy, se kterými jinými zvířaty se snese a která jsou naopak jeho nepřáteli, a proč. Po dvou minutách každý z hráčů řekne svoji charakteristiku ostatním v časovém limitu 30 sekund.

Zpětná vazba

Vedoucí hry musí velmi bedlivě sledovat čas a nenechat žádnému z hráčů na jeho představení více než uvedených 30 sekund. Nejúčinněji působí, zapnete-li po uplynutí limitu zdroj hluku (viz kapitola 6). Upozorněte hráče, aby se snažili podat všechny požadované informace v daném limitu.

Účel hry

Jedná se o efektivní seznamovací aktivitu, během které se hráči neobvyklým a zábavným způsobem navzájem seznámí a něco o sobě ostatním prozradí.

Varianty

Hráči mohou být vybaveni stříkácími pistolemi s vodou (za předpokladu, že hrajete venku a za pěkného počasí; čerstvý vzduch je zásobárnou energie) a hráče, který nestihne požadované údaje říct za 30 sekund, mohou postříkat vodou. Zajímavá je varianta, kdy vyzvete hráče, aby se přesadili tak, aby seděli co nejbliže pro ně "přátelským" zvířatům, a co nejdále (řekněme alespoň dál než 2 metry) od svých "nepřátel". Tato varianta dodá hráčům energii k další práci a zajistí, že hráči při hře budou více poslouchat ostatní a že se nebudou jen soustředit na to, co sami řeknou.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆



Líbíš se mi, protože...

Příprava: Žádná

Délka hry: Deset minut

Prostředí: Libovolné.

Hráči: Jedno nebo více družstev, čtyři až sedm hráčů v družstvu.

Tato hra je specifická, protože i když patří mezi seznamovací, je třeba, aby se hráči již do jisté míry navzájem znali. Dejte hráčům čas na přípravu, budou jej potřebovat. Nejlépe bude, když jim oznámíte pravidla této hry o něco dříve před tím, než ji budete hrát.

V průběhu samotné hry každý hráč řekne každému hráči ve svém družstvu: "Líbíš se mi, protože..." a uvede jeden důvod, proč je mu daná osoba sympatická, nebo proč si jí váží. Je velmi důležité, aby hráči byli upřímní. Toto je třeba hráčům zdůraznit, protože věta svádí hráče k žertování, aby tím zakryli své rozpaky.

Zpětná vazba

Tuto hru je velmi účinné hrát po několika dnech, které členové nového týmu strávili společně, nebo například na konci výjezdního školení a podobných akcí. Důležitá je velikost týmu je-li skupina poměrně malá, je tato aktivita příliš osobní; naopak u velkých skupin postrádá smysl, protože hráči se nemohou blíže se všemi seznámit.

Účel hry

Tato aktivita může působit poněkud křečovitě a bude od hráčů vyžadovat značné úsilí k tomu, aby ji zvládli. Říkat lidem do očí hezké věci je obtížné, zejména pokud danou osobu příliš rádi nemáme. Tento úkol je těžký, ale výsledkem je posílení vazeb mezi jednotlivými členy týmu. Ne všechny týmy jsou schopny hrát tuto hru. Vedoucí pozná, jestli jsou vztahy mezi členy skupiny vhodné k tomu, aby se tato hra dala zahrát, aniž by došlo k nepříjemnému pocitu na obou stranách. Mohou se vyskytnout také jednotlivci, kteří odmítnou hru hrát. Všimněte si, že jen velmi málo hráčů považuje tuto hru za zábavnou, její přínos pro vztahy mezi hráči je však velmi vysoký.

Varianty

Budete-li mít více času, můžete zvýšit počet důvodů, které hráči uvádějí, z jednoho na dva nebo tři. Více důvodů není možné uvést o osobě, kterou hráč nemá rád, proto zůstaňte vždy na této hranici. Někdy se stává, že díky této hře se spřátelí osoby, které spolu předtím příliš dobře nevycházely.

Budování týmu	★★★★
Seznamování	★★★★
Energie	★
Kreativita	★
Zábava	★



Teamwork - Zahřívací hry

Obsah textu



Závod s kancelářskými sponkami
 Volejbal s nafukovacím míčem
 Kouzelný tunel
 Přijela k nám pout'
 Na ostrově
 Rozplétání uzlů
 Vysvobod' se z pout!
 Hollywood
 Když chlapec potká dívku
 Dostihy
 Energie v kruhu
 Kouzlo
 Výměna stráží
 Lidský automat
 Je mi poněkud těsno...
 Dostanou se ovečky do ohrady?
 Kouzelný koberec
 Závod nafukovacích balonků
 Umíš počítat?
 Přilep krávkě ocas!
 Co máme společného
 Obři, čarodějnice a trpaslíci
 Štafeta
 Závod magnetů

Závod s kancelářskými sponkami

Příprava: Dvojnásobný počet kancelářských sponek na papír než je počet hráčů.
 Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli stát ve dvou řadách.

Hráči: Dvě stejně velká družstva; libovolný počet hráčů.

Rozdělte hráče do dvou družstev. Každé družstvo stojí v řadě a každý hráč má dvě kancelářské sponky. Cílem hry je co nejrychleji spojit všechny kancelářské sponky do řetězu. První hráč v každé řadě spojí své dvě sponky a předá sousednímu hráči. Když je řetěz posledním hráčem na konci řady dokončen, musí být poslán zpět prvnímu hráči, a to tak, aby opět prošel rukama všech hráčů družstva. Když řetěz převezme první hráč, zakřičí celé družstvo nahlas "kancelářská sponka".

Zpětná vazba

Vedoucí by neměl v pokynech pro hru hráčům říct, jestli si mají svoje dvě sponky spojit dříve, než k nim dorazí řetěz. Kdyby se hráči konkrétně na toto zeptali, odpovězte, že jste už všechna pravidla řekli. Sledujte pak při hře, kteří z hráčů si svoje dvě sponky nespojili, protože si nebyli jisti, jestli mohou nebo ne - toto chování může souviset s opatrností při přijímání nových podnětů.

Účel hry

Soutěživý charakter této hry způsobuje zvýšení energie u hráčů. Řekněte hráčům, ať se navzájem povzbuzují, hráči, kteří již nemají sponky, se mohou pohybovat podél řady, podporovat své spoluhráče, čím více pohybu a hluku, tím lépe pro načerpání energie. Pro vítězné družstvo si můžete připravit balíček bonbonů.

Varianty

Existuje mnoho variant. Můžete dát hráčům více než dvě sponky. Nebo poté, co celý řetěz dorazí k prvnímu hráči, musejí ho hráči opět rozložit na jednotlivé sponky. Místo přidělení určitého počtu sponek každému z hráčů můžete dát celému družstvu hromadu sponek a soutěžit, které družstvo v daném časem utvoří delší řetěz. Jednou z nejoblíbenějších variant je vytvoření dlouhého řetězu, spojením dvou konců k sobě vytvoření kruhu, do kterého se vejde celé družstvo.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆

□

Volejbal s nafukovacím míčem

Příprava: Nafouknutí nafukovacího míče. Délka hry: Pět až deset minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli stát po obou stranách řady stolů. Hráči: Dvě (přibližně) stejně velká družstva; libovolný počet hráčů.

Pokud nejsou stoly v místnosti uspořádány do řady, dejte hráčům nejprve tento úkol. Bude to první úkol pro tým, všimněte si, jak si jej zorganizují. Pak rozdělte hráče do dvou družstev, každé družstvo stojí podél jedné strany řady stolů. Družstva přehazují míč soupeřům přes stůl. Po každé, když se míč dotkne podlahy nebo stěny, získává bod soupeř. Každý tým se může míče dotknout pouze jednou a pak musí míč přehodit k soupeřům. Při rozehrávce vedoucí hodí míč odrazem o stůl, záleží na šikovnosti hráčů, jestli se jim podaří míč chytit dřív než soupeři.

Zpětná vazba

Tato hra je čistě zahřívací. Není špatné, když jsou hráči vítězného týmu odměněni balíčkem bonbonů. Ještě lepší je nechat si vyrobit křiklavé nálepky se slovy VÍTEŽ a PORAŽENÝ, které si hráči na sebe nalepí. Způsobí to všeobecné veselí. Kromě toho je zajímavé, že poražení obvykle nosí svoji nálepku déle než vítězové.

Účel hry

Účelem hry je fyzická interakce a pohyb. Nebojte se hrát tuto hru i v místnosti, kde je zdánlivě málo místa -to, že si hráči navzájem zavazují v pohybu, je často rozesměje. Tuto hru si zahrajte nejlépe odpoledne, kdy hráči jsou poněkud unavení. Uvidíte, jak se probudí.

Varianty

V polovině hrací doby můžete nechat hráče, ať si vymění strany .Hraje-li větší počet hráčů, rozdělte je na menší družstva, aby měli všichni šanci dostat se k míči. Stoly však nechejte v jedné řadě, hra bude zábavnější. Je-li místnost příliš úzká, zahrajte si tuto hru ve větším prostoru, nebojte se veřejných míst -hráči se bojí, aby neprohráli a tak vynakládají více energie.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆

□

Kouzelný tunel

Příprava: List papíru formátu A4 (nebo dopisního papíru) pro každé družstvo. Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby dvě družstva mohla být navzájem dobře oddělena, nebo dvě různé místnosti.

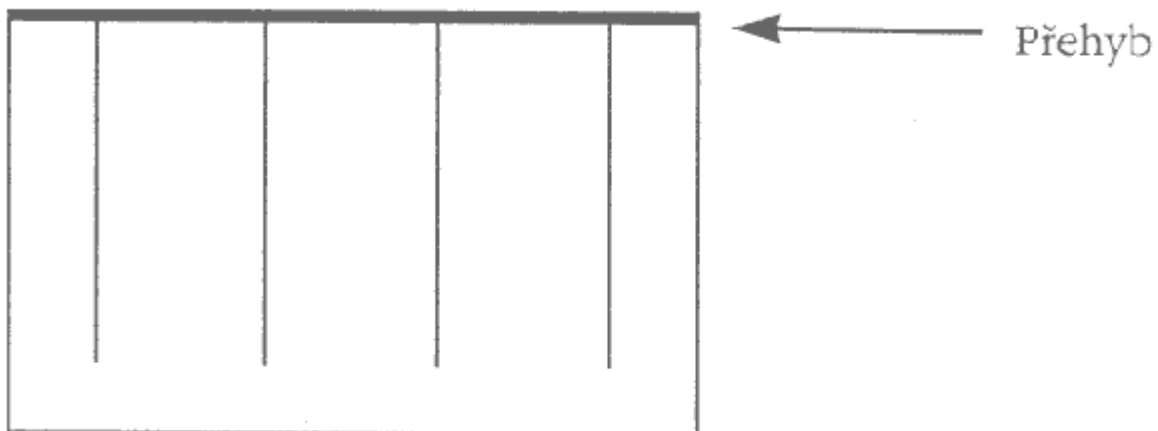
Hráči: Nejméně dvě družstva; ne více než pět nebo šest hráčů v jednom družstvu.

Rozdělte hráče do družstev .V každém družstvu by nemělo být více než pět nebo šest hráčů. Každé družstvo dostane list papíru. Úkolem je, aby se celé družstvo protáhlo dírou v papíru. Díra musí být uvnitř papíru. Hráči nesmějí použít žádné pomůcky. První družstvo, které to dokáže, vyhrává.

Zpětná vazba

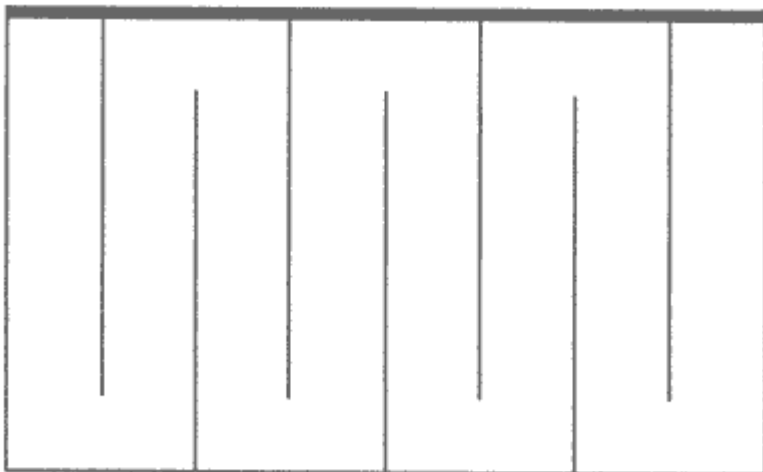
Zdůrazněte hráčům, že úkol je jen zdánlivě nesplnitelný , že řešení existuje. Týmy by měly sou- těžit odděleně, protože jakmile jedno družstvo přijde na řešení, ostatní je mohou napodobit. Když si s úkolem žádné družstvo do pěti minut neporadí, ukažte hráčům řešení. Pokud některé družstvo úkol splní, nechejte hráče předvést řešení ostatním.

Řešení: Přeložte papír na dvě poloviny. Čtyřikrát roztrhněte takto složený papír podle nákresu, ale tak, aby na protějším konci zůstalo několik centimetrů neroztrženo.

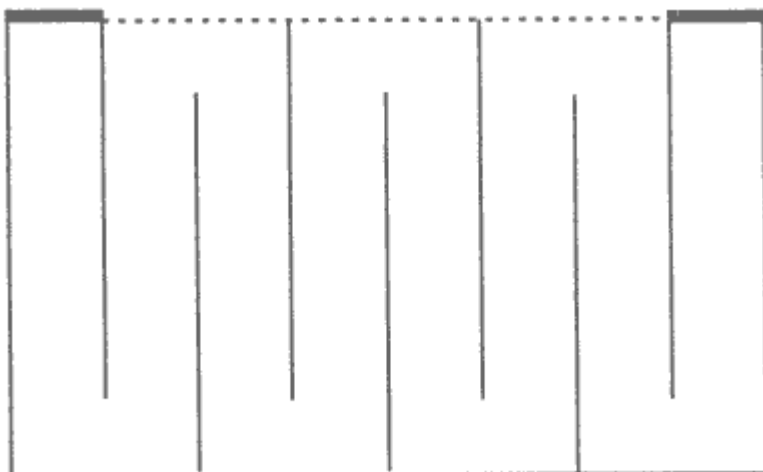


□

Dále roztrhněte papír třikrát v opačném směru, mezi původními čtyřmi roztrženími. Opět nechejte na protějším konci několik centimetrů neroztržených.



Nyní roztrhněte papír v místě hlavního přehybu podle obrázku. Opět nechejte na obou koncích několik centimetrů neroztržených. Když potom list papíru opatrně rozevřete, vznikne vám kruh z papíru, kterým se jednotliví hráči mohou provléknout. Vedoucí hry by si to měl sám před hrou vyzkoušet.



Účel hry

Za předpokladu, že družstvo vyřeší úvodní hádanku, je velmi zajímavé sledovat, jak si hráči pomáhají při provlékání papírovým kruhem. Počáteční řešení problému nedodává hráčům příliš mnoho energie, jde spíše o to, jak si družstvo poradí s neobvyklým úkolem, než o hru na probuzení hráčů.

Varianty

Pokud družstvo splní úkol velmi rychle, dejte jim k dispozici menší kousek papíru.

Budování týmu ★★

Seznamování ★

Energie ★★

Kreativita ★★

Zábava ★★



Přijela k nám pout'

Příprava: Mnoho nenafouknutých balonků (alespoň tři pro každého hráče). Délka hry: Tři minuty.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby se hráči mohli v místnosti pohybovat a nepřekážel jim nábytek.

Hráči: Nejméně dvě družstva, nejlépe maximálně sedm nebo osm hráčů v jednom družstvu.

Rozdělte hráče do družstev. Každé družstvo dostane určitý počet nenafouknutých balonků. Pro každého hráče by měly být nejméně tři balonky, ale raději více. Družstva bez jakýchkoli pomůcek nafukují svoje balonky a po nafouknutí je prasknou. Jakmile balonek praskne, družstvo zakřičí číslo, které odpovídá počtu dosud prasknutých balonků. Vyhrává družstvo, které v daném časovém limitu nafoukne a praskne největší počet balonků (nebo praskne všechny přidělené balonky před uplynutím limitu).

Zpětná vazba

Všimněte si, že tým, který se rozhodl nenafoukovat balonky úplně ve snaze ušetřit si čas, brzy zjistí, že je mnohem těžší tyto balonky prasknout. Dále si všimněte, jak si družstva svoji práci organizují -každý nafukuje a praská, nebo jsou funkce rozděleny? Analyzujte svoje poznatky získané pozorováním.

Účel hry

Tato hra dodává hráčům velké množství energie. Při hře jsou hráči hodně fyzicky aktivní. Mnoho lidí považuje nafukování balonku před ostatními za stresující okamžik, a proto vydává ještě větší množství energie k úspěšnému splnění úkolu. Hra je velmi hlučná -hrajte ji tam, kde hluk nevádí okolí.

Varianty

Je lepší, když hru hrají pouze dvě družstva, což je u velkých skupin lidí poněkud obtížné. Pokud by ale hrálo více lidí, vznikl by velký zmatek a hluk, který by mohl být až nepříjemný. V takovém případě je lepší rozdělit fázi nafukovací a fázi praskání balonků. Tato varianta hry se dá hrát dvojím způsobem: Buď vedoucí určí dobu nafukování a praskání balonků (například dvě minuty nafukujte a jednu minutu budete praskat balonky), nebo, což je zajímavější, nechá vedoucí samotné družstvo, aby se rozhodlo, kdy přejde od nafukování k praskání, ale jakmile začnou jednou praskat balonky, nesmějí se už vrátit k nafukování.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆☆



Na ostrově

Příprava: Jeden nebo dva listy papíru (A4 nebo dopisní 110 papíru) pro každé družstvo. Délka hry: Dvě minuty.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli utvořit družstva.

Hráči: Nejméně dvě družstva, v každém družstvu alespoň šest hráčů. Celkový nejvyšší počet hráčů není omezen.

Rozdělte hráče do družstev. Snažte se vytvořit co nejméně družstev, v jednom družstvu může být až 30 hráčů. Položte před každé družstvo list papíru. Je-li v družstvu méně než 5 hráčů, použijte polovinu papíru formátu A4 pro každé družstvo. Je-li v družstvu mezi 5 až 10 hráči, použijte celý list formátu A4, pokud je v družstvu více hráčů, použijte odpovídající počet listů papíru slepených k sobě. Cílem hry je, aby celé družstvo stálo na svém listu papíru. Žádná část těla se nesmí dotýkat podlahy mimo papír, ani se hráči nesmějí opírat o nábytek. Mohou se pouze přidržovat navzájem.

Zpětná vazba

Pokud je hra pro soutěžící příliš snadná, zmenšete jim papír na polovinu. Hra má smysl pouze tehdy, je-li při ní napětí a musí-li se hráči navzájem podpírat a držet. Tato hra je velmi rychlá a je tedy možno ji několikrát opakovat.

Účel hry

Podobně jako všechny dobré zahřívací hry, tato hra zvedne hráče ze židlí, zahrnuje v sobě tělesnou aktivitu, ale i nutnost spolupráce mezi členy družstva. Také je zábavná. Pokud je papír opravdu malý, berou to hráči jako skutečnou výzvu a musejí vymyslet, jak dostat všechny členy družstva "na ostrov".

Varianty

Obvykle je cílem hry, aby všechna družstva splnila úkol. Jinou možností je hrát o to, kdo bude první. Podle celkového počtu hráčů je možno také zahrát si variantu, kdy na závěr všichni hráči ze všech družstev zkusí zahrát si hru dohromady jako jedna skupina.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆☆



Rozplétání uzlů

Příprava: Žádná.

Délka hry: Tři minuty.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli vytvořit kroužky.

Hráči: Družstva se šesti, osmi nebo deseti hráči. Ideální počet je osm hráčů v družstvu. Podmínkou je sudý počet hráčů -v případě lichého počtu hráčů se vedoucí musí zapojit do hry.

Rozdělte hráče do družstev o sudém počtu hráčů. Ideální počet hráčů v družstvu je osm, ale v případě potřeby může být počet 6 nebo 10 hráčů. Družstva utvoří kroužky, hráči stojí čelem do kruhu. Každý hráč natáhne pravou ruku dovnitř kruhu a chytí se za ruku s hráčem naproti sobě. Pak natáhne levou ruku a chytí se s jiným hráčem v družstvu. Každé družstvo je nyní zasukovaný uzel. Cílem je rozvázat uzel tak, aby vznikl původní kruh hráčů. Při rozplétání mohou hráči otáčet rukou, ale nesmějí se pustit.

Zpětná vazba

Tato hra je velmi snadná pro čtyři hráče, obtížnější pro šest až osm hráčů, poměrně složitá pro deset a hraničící s nemožností pro dvanáct hráčů. I když je rozpletení technicky možné, při hře samotné je někdy nutno, aby se alespoň na jednom místě hráči rozpojili.

Účel hry

Hra na rozplétání uzlů je výbornou zahřívací aktivitou. Spojuje pohyb s potřebou praktického myšlení a týmové spolupráce (při hře se hráči hodně uvolní a smějí se). Dochází také k fyzickému kontaktu, je zde tedy prvek překonávání bariér, hráči se navzájem různě kroutí a zaujímají neobvyklé polohy, ale soustředí se na splnění úkolu -rozpletení uzlu více, než na vzájemné poznávání.

Varianty

Máte-li dostatek času, předved'te hráčům na malé skupince, jak snadné je rozplétání. Ne vždy se dá tato hra hrát v místnosti, kde se například hráči školí. Autoři této knihy zjistili, že je velmi zajímavé hrát tuto hru v místnostech přístupných veřejnosti. Hráči se více snaží, přemýšlejí, kombinují. Pokud je váš tým, například na školení, příliš unavený a nečinný, vezměte jej ven, na čerstvý vzduch a zahrajte si zde tuto hru. Uvidíte, jak rychle se skupině vrátí energie.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆☆



Vysvobod' se z pout!

Příprava: Pouta z provazu nebo kus provazu delší než 1 metr pro každého hráče. Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa, viz pokyny pro hru. Hráči: Dvojice.

Provazová pouta mají délku minimálně 1 metr (lépe delší) a na každém konci smyčku. Smyčky by měly být tak velké, aby jimi hráč mohl lehce protáhnout ruku tam a zpět. Pokud nemá vedoucí hry předem připravená provazová pouta, může být jejich výroba první etapou hry .

Rozdělte hráče do dvojic. Každý hráč má jedna pouta. Zůstane-li lichý hráč, zapojí se vedoucí do hry také. Jeden z dvojice zasune obě ruce do svých pout. Druhý zasune jednu ruku do jedné smyčky svých pout, pak svoje pouta volným koncem provlékne mezi svázanýma rukama a tělem druhého hráče a do druhé smyčky svých pout zastrčí druhou svoji ruku. Oba hráči se nyní musejí dostat od sebe, rozplést se, "osvobodit se". Nesmějí však vyjmout ruku ze smyček, nesmějí provaz rozvazovat ani stříhat.

Autoři této knihy byli svědky mnoha "geniálních" (ale pravidly nepovolených) řešení. "Správné" řešení je následující: druhý hráč vezme střed svých pout, požádá prvního, aby skrčil prsty jedné ruky a přetáhne střed svých pout přes tyto prsty. Pak svoje pouta přes hřbet ruky prvního hráče snadno vytáhne. Vidíte! A jste volní. Pokud se vám zdá, že toto řešení nemůžete použít, protože máte pouta příliš stažená, uvolněte je.

Zpětná vazba

Jen velmi málo lidí přijde na správné řešení. Ti, kdo to dokázali, nesmějí tajemství prozradit ostatním. Tato hra velmi vhodně navazuje na hru "Rozplétání uzlů" (C4.6), která je uvedena na předchozí straně. "Rozplétání uzlů" totiž probíhá na základě "rozplétání lidí", nikoli provazu, jako je tomu zde. Na konci hry nezapomeňte předvést správné řešení.

Účel hry

Dotýkání se a blízký kontakt mezi hráči je velice účinný při překonávání bariér. Výsledek záleží na přístupu hráčů. Někteří hru pojmu jako duševní cvičení, zůstanou stát a budou se snažit vymyslet řešení. Jiní se budou snažit přímo vyprostit.

Varianty

Prvek seznamování se hráčů navzájem při hře může být posílen například tím, že během rozplétání, osvobozování, musejí zjistit o svém partnerovi dva údaje, které ostatní hráče překvapí.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆☆☆☆
Zábava	☆☆☆



Hollywood

Příprava: Líčidla, divadelní rekvizity, bižuterie, části nebo celé divadelní kostýmy. Délka hry: Patnáct minut.

Prostředí: Nejlépe samostatná místnost pro každé družstvo, v opačném případě co nejvíce místa.

Hráči: Nejméně tři družstva, v každém družstvu tři až pět soutěžících.

Rozdělte hráče do družstev .Potřebujete nejméně tři družstva a nejméně tři hráče v každém družstvu. Na celkovém počtu hráčů a družstev nezáleží. Družstvo si zvolí jednoho hráče, který bude ostatními namaskován do podoby nějaké známé osobnosti. Vedoucí hry může vymezit oblasti, ze kterých mají hráči osobnosti vybírat, nebo může výběr zcela ponechat na každém družstvu. Vítězí to družstvo, které má nejlépe namaskovaného hráče; při hodnocení si všimněte a oceňte nahlas různé detaily shody s originálem.

Zpětná vazba

Tato hra je velmi vhodná pro méně oficiální příležitosti nebo pro seznamování. Navod'te při hře uvolněnou atmosféru, všichni hráči by se měli podílet na maskování spoluhráče. Dbejte na to, aby se maskovaná osoba necítila jako skutečná oběť. Bud'te připraveni na všechno! Autorům této knihy se jednou při této hře stalo, že se hráči vzbouřili a vrhli se na vedoucí a namaskovali je.

Účel hry

Hra má v sobě prvek soutěživosti, ale pravým účelem je pobavit hráče. Hráč, který je maskován, by se měl ke své roli přihlásit dobrovolně, protože se může někdy cítit jako skutečná oběť. Paradoxně, čím více se lidé stydí, tím častěji se hlásí jako dobrovolníci při těchto hrách. Hrajete-li hru s nově vzniklým týmem, mohou hráči realizovat svoji představu vedoucího týmu.

Varianty

Můžete hrát tuto hru bez rekvizit a vyzvat hráče, aby využili všech dostupných prostředků, předmětů běžné potřeby a své fantazie k namaskování hráčů. Výsledky jsou méně divadelní, ale hráči museli být v tomto případě mnohem vynalézavější. Zvolíte-li tuto variantu, nechejte hráčům před začátkem hry asi pět minut na to, aby mohli z dostupných míst shromáždit potřebné rekvizity .Za určitých okolností, např1Klad při výjezdním školení, může mnoho družstev pracovat zároveň a pověřená osoba vše natáčí na videokameru, záznam si později mohou hráči pustit, ovšem pouze se svolením namaskované osoby .

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆☆☆
Zábava	☆☆☆



Když chlapec potká dívku

Příprava: Žádná.

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli stát ve dvou řadách. Hráči: Dvě družstva, nejméně tři hráči v každém družstvu.

Rozdělte hráče do dvou řad. Pokud se naskytá přirozené dělení v rámci skupiny, můžete ho využít. Cílem hry je, aby družstva vytvořila příběh s názvem "Když chlapec potká dívku". Příběh vzniká tak, že hráč jednoho družstva řekne jedno slovo, následuje hráč z opačného družstva se svým slovem, a takto se hráči střídají podle toho, jak jsou vedle sebe v řadě. Příběh končí na konci řady. Jedno družstvo se může snažit vytvářet příběh šťastný, druhé družstvo naopak příběh s pesimistickým koncem.

Jsou-li družstva malá, můžete hrát několikrát dokola (musíte ale hráčům dopředu oznámit, kolikrát na ně přijde řada). Kvalita této hry se zlepšuje, čím častěji ji hráči hrají.

Zpětná vazba

Tato hra nemá obvykle vítěze ani poraženého. Když ji hráči hrají poněkolikáté, dokáží obě družstva přetahovat děj příběhu na svou stranu. Pokud vedoucí má pocit, že by měl vyhlásit vítěze hry, musí být při vyhlášení opatrný, protože na výsledku se vlastně podílejí obě družstva. Lepší je odměnit obě družstva malou odměnou.

Účel hry

Tato hra může zvýšit hráčům hladinu energie, ale může také působit zcela opačně. Když se hra povede, hráči se u ní velmi dobře pobaví. Když ale hráči hrají poprvé, nebo nemají pro hru předpoklady, spíše rozpačitě postávají. Nehrajte hru s očekáváním, že po jejím skončení budou hráči plní energie. Vyzkoušejte ale hru několikrát opakovat a uvidíte, že výsledek bude mnohem lepší než při první hře.

Varianty

Můžete vymyslet jakýkoli název příběhu. Podmínkou je pouze, aby byl dostatečně otevřený a umožňoval větší množství dějových linií. Pokud řešíte ve skupině nějaký problém, může se to v námětu hry odrazit.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆☆☆



Dostihy

Příprava: Dostihová dráha (viz níže) o délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k vytvoření překážkové dráhy. Hráči: Jednotlivci; celkový počet hráčů. Libovolný.

Hráči stojí kolem vedoucího. Ten se chystá na dostihy. Může hráčům předem říct, že to, co budou dělat, jim asi připadne hloupé, ale že podtext hry je zcela vážný. Když koně běží závod, musejí překonávat různé překážky; úkolem hráčů je imitovat koně.

Hráči zaujmou postoj jako žokej, který jede na koni. Úderem dlaní na stehna vytvářejí hráči zvuk připomínající cválání koně. Pak procházejte společně překážky na dráze. Například:

- podjetí pod nízkou větví - hráči si dřepnou a rukou nad hlavou znázorní větev;
- přeskok přes plot - hráči přitáhnou otěže, vysoko vyskočí a dopadnou do podřepu;
- zatáčka vlevo - hráči se nakloní v sedle doleva a přitáhnou otěže;
- zatáčka vpravo - hráči se nakloní v sedle doprava a přitáhnou otěže;
- stromy těsně vedle vlevo/vpravo - hráči mávnou rukou vedle hlavy vlevo/vpravo;
- "podívej, támhle je nějaký stařec" - hráč zastaví koně, promne si pomyslný plnovous a vyjádří projev nesouhlasu starce s tím, jak někdo může takhle jezdit na koni (tato vložka funguje jen jednou během hry);
- tryskem do cíle - hráč pobízí koně k co nejrychlejšímu běhu na cílovou čáru.

Zpětná vazba

Úspěch této hry záleží na obratnosti vedoucího, nakolik dokáže hráče vtáhnout do hry. Ujistěte se, že hráči chápou smysl této hry, která je má uvolnit a dodat jim energii - a právě zdánlivá hloupost hry je pro uvolnění nejlepší. Uvidíte, jak budou hráči reagovat. Pokud po minutě nebo dvou uvidíte, že hra nefunguje, přestaňte ji hrát a začněte s naprostou odlišnou aktivitou.

Účel hry

Tato hra dokáže hráče uvolnit a rozproudit v nich energii, zahrnuje v sobě tělesnou aktivitu i pobavení. Když se většina hráčů do hry zapojí, je zbývajícím jednotlivcům trapné nečinně přihlížet a zapojí se taky.

Varianty

Výše je uvedeno jen několik námětů na možné "překážky na dráze". Fantazii se zde meze nekladou, ale připravte si vše dopředu - při předvádění nesmíte zaváhat.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆

□

Energie v kruhu

Příprava: Žádná.

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli stát v kruhu.

Hráči: Jednotlivci; Libovolný počet hráčů, tak, aby mohli stát v kruhu.

Hráči se postaví do kruhu. Řekněte hráčům, že někteří lidé věří, že lidským tělem vedou dráhy, kterými proudí energie. Jedná se zejména o Číňany a Japonce. Po kruhu, ve kterém nyní hráči stojí,

bude nyní putovat určité množství energie jako po dráze.

Vytvořte rukama imaginární kouli naplněnou energií a podejte ji hráči, který stojí vlevo vedle vás. Vysvětlíte hráčům, že každý, komu tato koule projde rukama, může do koule buď energii přidat, nebo si z koule energii vzít, podle toho, jak se právě cítí. Když koule doputuje zpět ke startu, může vedoucí změnit tvar a posílat nyní například krychli, nebo předmět s lepivým povrchem, předmět, který páchne apod. Také mohou hráči místo posílání smyšleným předmětem začít házet.

V dalším kole před předáním předmětu tleskněte. Snažte se zrychlovat tleskání a tím tedy i předávání. Dále při předávání zakřičte (něco hlasitého a krátkého). Hru můžete ukončit tím, že tleskají nebo křičí všichni hráči.

Zpětná vazba

V malých skupinách tato hra není tak zábavná. Nejmenší doporučený počet je osm nebo deset hráčů. Hraje-li menší skupina a hráči se již znají, možná znají i tuto hru, a nebudou se při ní tak dobře bavit, jako kdyby pro ně byla nová.

Účel hry

Protože hráči stojí v kruhu, hra má také výrazný účinek na rozprouzení energie. Účelem je, aby se hráči co nejvíce do hry zapojili a hráli ji "celým tělem". Dále dochází při hře k překonávání bariér mezi hráči a k uvolnění.

Varianty

Již v popisu pravidel hry je uvedeno několik variant. Hru začněte jednoduchým předáváním koule s energií, dále už záleží na vaší fantazii. Pokud se vám zdá, že by někteří hráči mohli mít námítky proti východním filozofiím, můžete předávat pouze smyšlenou kouli, nikoli kouli naplněnou energií. Můžete měnit tvar a materiál posílaného předmětu.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆



Kouzlo

Příprava: Žádná.

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Jedna židle pro družstvo s pěti hráči a dostatek místa okolo židle. Hráči: Pětičlenná družstva.

Rozdělte hráče do pětičlenných družstev. Největší hráč z družstva si sedne na židli. Zbytek družstva stojí okolo židle. Spojí ruce dlaněmi k sobě, propletou prsty na obou rukou a nechají natažené oba ukazováčky. Dva z hráčů umístí své dva natažené ukazováčky pod kolena sedící osoby (každý z nich si stoupne k jednomu kolenu sedícího), další dva hráči dají své ruce do podpaží sedícího hráče. Pak by se měli pokusit zvednout sedícího hráče pouze na svých ukazováčkách. Většina družstev, pokud ne všechna, úkol nezvládne.

Nyní řekněte hráčům, aby zvedli ruce nad hlavu sedící osoby a aby nad ní kroužili rukama a snažili se tak "absorbovat energii osoby, která je zvedána". Tuto aktivitu musejí provádět tak dlouho, dokud je nezačnou lehce bolet ruce. Nyní rychle zopakujte zvednutí sedící osoby. Mnoho družstev, možná všechna, osobu zvednou.

Autoři této knihy sami neznají vysvětlení tohoto jevu. Může to souviset s adrenalinem nebo s pohybem zvednutých paží. Můžete si to také zkusit s jedním družstvem dopředu, někdy před- tím, než budete hru hrát se skupinou, abyste si byli jisti, že to opravdu funguje.

Zpětná vazba

Když se hra povede, působí jako kouzlo. Družstvo je přesvědčeno, že ani druhý pokus se nepovede, a nakonec se to ukáže snadné.

Účel hry

Tato hra vyvolává v hráčích smích, údiv a pobavení. Nepochybně hráči požádají vedoucího o vysvětlení. Protože autoři této knihy vám nemohou uspokojivé vysvětlení podat, musíte si poradit sami, buď si něco vymyslet, nebo přiznat, že nevíte, nebo říct, že je to kouzlo předávané ve vaší rodině z generace na generaci, které nikdy nikomu nesmíte prozradit!

Varianty

Můžete vymyslet různé varianty vysvětlení daného "zázraku", ale aktivita samotná žádné varianty nemá.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆☆



Výměna stráží

Příprava: Hrací plán pro každé družstvo (viz níže). Délka hry: Deset minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči v družstvu mohli utvořit řadu. Hráči: Družstva o šesti nebo osmi hráčích.

Hráči se rozdělí do družstev po čtyřech, nejlépe však po šesti nebo osmi hráčích. Je-li lichý počet hráčů, zapojí se do hry i vedoucí nebo jako poslední hráč družstva bude stát odpadkový koš. Každé družstvo potřebuje hrací plán. Hrací plán tvoří řada čtverců, jeden čtverec pro každého hráče plus jeden čtverec navíc. Hráč se postaví na svůj čtverec a jeden čtverec zůstane volný. Jako hrací plán mohou sloužit čtverce z koberců, z papíru nebo z jiných materiálů. Čtverce si musíte připravit předem.

Družstvo se rozdělí na poloviny. Hráči jedné poloviny stojí za sebou v řadě. Hráči obou polovin stojí čelem k sobě, mezi oběma polovinami leží prázdný čtverec. Obě poloviny se střídají, cílem je, aby si hráči jedné poloviny vyměnili místa s hráči druhé poloviny. Hráč může postoupit pouze na volný čtverec. Ten může ležet přímo před hráčem, nebo na něj může hráč "skočit" přes hráče, který k němu stojí čelem. Nesmí však přeskočit více než jednoho hráče.

Zpětná vazba

Jakmile družstvo několikrát selže při plnění úkolu, může se zdát nemožné hru dohrát. Ujistěte hráče, že je to možné. Vedoucí by si tuto hru měl zkusit "nanečisto" například s šachovými figurkami nebo s jinými drobnými předměty, aby mohl v průběhu hry hráčům radit, pokud by se jim dlouho nedařilo uspět. Užitečná rada může být například ta, že by hráč neměl mít před sebou ničí záda, pokud ovšem není na čelní nebo zadní pozici, ani by hráč neměl mířit směrem pryč od hráče, který stojí obráceným směrem, pokud jej však nechce přeskočit. Nedávejte však rady příliš brzy.

Účel hry

Účelem této hry je podnítit tělesnou a duševní aktivitu hráčů. Může dojít také k zajímavým výměnám názorů mezi hráči v družstvu, kteří mají odlišný názor na to, jak situaci řešit.

Varianty

Pokud hráči úspěšně zvládli první variantu, můžete zkusit spojit dvě družstva dohromady a úkol bude tedy plnit dvojnásobné množství hráčů. Princip je stejný. Jen pravděpodobnost chyby se zvyšuje. Chcete-li zvýšit Wadinu energie hráčů, navrhněte jim, aby místo chození "skákali".

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆☆☆
Zábava	☆☆☆☆



Lidský automat

Příprava: Žádná.

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby se celá skupina mohla pohybovat.

Hráči: Jednotlivci; počet hráčů ve skupině je libovolný, hráči stojí v kruhu.

Všichni hráči stojí v kruhu. Libovolný hráč si stoupne doprostřed kruhu. Hráči budou stavět stroj, každý z hráčů bude jedna součástka tohoto stroje. Hráč stojící uprostřed je první součástkou. Každá součástka automatu se bude muset pohybovat a vytvářet nějaký zvuk (například mávat pažemi a klapat nebo kvílet). Jeden po druhém se hráči přidávají do stroje a začínají provádět svůj vlastní pohyb a vydávat svůj vlastní zvuk. Pohyb i zvuk se musí lišit od ostatních, kteří už jsou do stroje zapojeni. Každý hráč by měl být nějak připojen nejméně k jednomu z dalších hráčů a být synchronizován s jeho pohybem (například pohyb jedné ruky nového hráče následuje vždy po pohybu nohy někoho jiného).

Zpětná vazba

Ujistěte hráče, že se nemusejí cítit rozpačitě kvůli ostatním hráčům, kteří se ještě nezapojili. Ti nemusejí stát nečinně v kruhu, mohou se pohybovat a komentovat práci automatu, což může rozesmát ostatní hráče. Vytvoří-li skupina obzvláště pěkný a hlasitý automat, můžeme ji vyzvat, aby se přemístila z konferenční místnosti. například do hotelové haly, tím zvýšíme účinek hry.

Účel hry

Hra vypadá poněkud hloupě. Ale cílem je uvolnění hráčů a pokud to dokáží, zažijí velkou legraci a více se vzájemně sblíží. Tuto hru hrajte tehdy, pokud chcete zvýšit hladinu energie u členů svého týmu, pokud je chcete uvolnit a rozesmát.

Varianty

V případě, že hráči nejsou příliš vynalézaví, může vedoucí předem určit hráčům, jaký pohyb a zvuk mají vykonávat a vydávat. Velmi zajímavá je varianta, kdy v okamžiku, kdy jsou všichni hráči součástmi stroje, na pokyn vedoucího každý hráč začne vykonávat takový pohyb a vydávat takový zvuk, jaký doposud vykonával hráč před ním. Jiná změna je, že každý hráč musí být připojen ne k jednomu, ale nejméně ke dvěma dalším hráčům.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆☆☆



Je mi poněkud těsno...

Příprava: Dlouhý kus elastického materiálu (guma, apod.) se spojenými konci pro každé družstvo.

Délka hry: Pět až deset minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby i po rozdělení do družstev měli hráči kolem sebe prostor. Hráči: Čtyři až dvacet hráčů v jednom družstvu.

Rozdělte hráče do družstev. V družstvu by měli být nejméně 4 hráči a nejvíce dvacet hráčů. Mají-li hrát družstva s více než dvaceti hráči, vymyslí vedoucí další rozdělení.

Dejte každému družstvu smyčku z elastického materiálu. Může to být pružný provaz nebo elastická guma takové délky, aby se do této smyčky každý hráč vešel, ale aby mu nebyla volná, ale těsně jej obepínala. Cílem hry je, aby se všichni hráči, jeden po druhém, co nejrychleji pro- vlékli gumou. Družstvo, jehož všichni hráči se protáhli gumovou smyčkou nejrychleji, vyhrává.

Zpětná vazba

Jako u všech soutěžních her, prvek soutěživosti dodává aktivitě na přitažlivosti, které se těžko dosahuje nějakým jiným způsobem. Ved'te hráče k tomu, aby povzbuzovali své spoluhráče - mohou hlasitě fandit. Jako odměna pro všechny zúčastněné hráče může být balíček bonbonů, nálepky nebo jiné drobné ceny -pokud je to možné, odměnění by měli být všichni.

Účel hry

Tato aktivita vede ke zvýšení hladiny energie u hráčů a zejména v případě, že je obtížné dostat se ven, se hráči při hře mohou dobře pobavit.

Varianty

Je možné povolit nebo nepovolit pomoc od ostatních členů družstva. Autoři knihy zjistili, že je lepší, aby se hráči museli smyčkou provlékat bez cizí pomoci, protože v opačném případě byla hra příliš snadná. Máte-li na hru více času, můžete si zahrát jedno kolo bez pomoci ostatních spoluhráčů a druhé kolo s jejich pomocí. Hráči pak porovnají rozdíl. Pokud máte k dispozici větší smyčky, hráči se mohou provlékat smyčkou ve dvojicích (zkontrolujte, zda je to technicky proveditelné). Budete-li hrát ve dvojicích, utvořte dvojice náhodným výběrem (viz hry 3.11 až 3.13 pro vytvoření náhodných dvojic), aby byla hra zajímavější.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆☆☆



Dostanou se ovečky do ohrady?

Příprava: Pásku na zavázání očí pro každého hráče. Délka hry: Deset až patnáct minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli překonávat delší vzdálenost, ideální je hrát venku.

Hráči: Dvě družstva, libovolný počet hráčů.

Rozdělte hráče do dvou družstev. Cílem této zahřívací hry je, aby ovčák zavedl své stádo ovcí do ohrady.

Ovčák ovládá ovce pomocí pískání nebo slov, která nedávají smysl (např. "hejá"), nepoužívá pří- kazy vlevo, vpravo, atd. Každé družstvo se domluví na svých vlastních signálech. Družstvo vybere jednoho z hráčů -ovčáka. Ovčák si vytvoří ohradu -není nutné, aby byla příliš propracovaná. Ovce (zbývající členové družstva) jsou odvedeny do určité vzdálenosti od ovčáka a jsou jim zavázány oči. Pak vede ovčák své ovečky do ohrady.

Zpětná vazba

Tato aktivita vyžaduje velmi mnoho místa -obvykle jsou ideální podmínky pro hru venku. Bylo by možné hrát hru ve velkém sále, ale autoři knihy to nezkoušeli. Hra je zábavná nejen pro hráče samotné, ale i pro personál nebo jiné osoby , které hru pozorují.

Účel hry

Kromě toho, že hra poskytuje zábavu, je nutné, aby se hráči (ovčák -ovečky) mezi sebou do- kázali dorozumět a uměli si předem stanovit pravidla pro komunikaci. Hra bude zvláště poučná tehdy , bude-li jedno družstvo o mnoho horší než druhé -hráči rozeberou důvody .

Varianty

Obě družstva mohou běžet zároveň, nebo každé zvláště (na čas). Poběží-li společně, hra je zábavnější, protože se mohou mísit pokyny ovčáků pro své ovečky , nebo se dokonce hráči se zavázanýma očima mohou srazit. Ovce se mohou navzájem držet. Pak jde o výrazně snadnější variantu. Pokud hráčům nedovolíte, aby se vzájemně drželi, musíte dovolit ovčákovi, aby oslovoval své ovce jmény, aby daní hráči věděli, že mluví právě na ně (ale neměli by používat správná jména). Využijete-li tuto variantu, musíte počítat s tím, že hra zabere více času. Varianta pro větší družstva je volba dvou nebo čtyř hráčů, kteří se stanou ovčáckými psy. Nemají zavázané oči a pohybují se jenom na povel. Ovce si nyní nevšímají pokynů ovčáka a klid- ně se pasou a čekají na zaštěkání nebo dotyk psa.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆☆

□

Kouzelný koberec

Příprava: Menší kus koberce, rohožka nebo kus silné látky (tak velký, aby se na něj vešlo celé družstvo).

Délka hry: Deset minut.

Prostředí: Dostatek místa v prostoru s povrchem, který klouže. Hráči: Družstva, v každém dva až šest hráčů.

Jedná se o závody na kobercích po dané dráze s jasně stanoveným startem a cílem. Rozdělte hráče do družstev .Každé družstvo dostane koberec, rohožku nebo kus silné látky (počítejte s tím, že se může při hře zničit). Pro družstva s více než šesti hráči je tato hra velmi obtížná, takže se pokuste utvořit menší družstva.

Družstva musejí stát na koberci a přesunout se po stanovené dráze. Mohou se pohybovat jakýmkoli způsobem, žádnou částí těla se však nesmějí dotknout podlahy , kterou nepokrývá kobereček.

Zpětná vazba

Počítejte s tím, že pravděpodobně při této zahřívací hře zničíte kobereček nebo rohožku a také s tím, že hráči budou padat. Proto dopředu stanovte, jestli je za spadnutí nebo dotknutí se podlahy nějaký trest (například návrat na start) nebo jestli stačí, aby se družstvo pouze poskládalo zpět na podložku. Při této hře není nutno hráče odměňovat. Autoři této knihy považují za nejrychlejší způsob pohybu ten, kdy jeden hráč družstva stojí vpředu a drží okraj podložky a ostatní hráči zároveň povyskočí. Při výskoku všech hráčů hráč vpředu zároveň posune podložku směrem dopředu. Je také možno na podložce místo skákání klouzat.

Účel hry

Jedná se o velmi pohybovou hru, která je vynikající pro zvýšení energie hráčů. Je zvláště vhodná pro menší družstva. Mohou se však také objevit drobné konflikty mezi hráči v případě, že družstvo nedokáže zkoordinovat svůj pohyb.

Varianty

Pokud máte pouze jednu podložku, soutěží družstva po jednom a vedoucí měří čas. Tato varianta je méně vhodná, protože družstva, která přijdou na řadu později, mohou sledovat neúspěšné pokusy svých soupeřů a vyvarovat se jejich chyb. Také dochází ke zbytečným prostožům při čekání, než na hráče dojde řada.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆☆



Závod nafukovacích balonků

Příprava: Jeden nebo dva nafukovací balonky pro každého hráče. Délka hry: Tři minuty (při větším počtu hráčů hra trvá déle).

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby si všichni hráči mohli stoupnout do řady. Hraje-li větší počet hráčů, rozdělí se do menších skupin a stačí méně místa. Hráči: Jednotlivci.

Hráči stojí v řadě, každý má balonek, který se od ostatních liší (barevně nebo tím, že si na něj hráč napsal své jméno). Hráči nafouknou balonky, nezavazují je a vypustí je směrem před sebe. Čí balonek doletí nejdál od řady hráčů, ten je vítěz. Chcete-li, můžete dát každému hráči dva balonky.

Zpětná vazba

Tato hra slouží pouze pro rozptýlení. Ujistěte hráče, že skutečným cílem hry je pouze pobavení a rozptýlení, jinak jim hra může připadat hloupá. Také se naopak může stát, že se hráčům hra zalíbí a nebudou se moci od ní odtrhnout. V tomto případě je chvíli nechejte, ale ne příliš dlouho -pak už by se jednalo o ztrátu času. Malé odměny pro vítěze jsou vítány, nejsou však nezbytné.

Účel hry

Cílem této hry je uvolnění a rozptýlení hráčů, hra se často hraje na večírcích. Zvyšuje energii hráčů, a to nejen tím, že se hráči při hře smějí, ale také proto, že přestanou na chvíli myslet na problémy. Po skončení této hry je například možné začít řešit s týmem zcela odlišný problém než před začátkem hry.

Varianty

Tato hra se může také hrát ve družstvech. Pak vítězí družstvo, jehož hráči balonek doletěl nejdál. Také je možno sečíst vzdálenosti všech hráčů v družstvu. Družstvo s nejvyšším součtem vyhrává. Hrajete-li v dlouhé místnosti, můžete vypouštět balonky několikrát po sobě (hráč se vždy postaví na to místo, kam mu doletěl balonek). Také je možno hrát na čas. balonek hráče musí doletět za stanovenou čáru na zemi, hráč opakuje pokus tak dlouho, dokud se mu to nepodaří. Vítězí hráč s nejkratším časem.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆☆☆



Umiš počítat?

Příprava: Žádná.

Délka hry: Dvě minuty.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli stát v kruhu. Hráči: Jednotlivci.

Všichni hráči stojí v kruhu a tleskají do rytmu. Rytmus je poměrně rychlý, asi dvě tlesknutí za sekundu. Jakmile se všichni hráči vžijí do rytmu, začnou potichu počítat. Každé číslo zároveň s tlesknutím. Počítá se od jedné do deseti, pak zpět od deseti do jedné. Pak znovu. Mezi jednotlivými řadami čísel vedoucí doprovází hráče slovy, například: "Tak jedeme, teď od jedné do deseti a potom zpět, a ...jedna, dvě..." Potom vedoucí nebo hráči předřkávají čísla od jedné do deseti v cizích jazycích (a opět dvakrát tam a zpět).

Zpětná vazba

Hráči si vedou dobře při počítání v mateřském jazyce, ale při počítání v cizích jazycích se pletou a nastává zmatek.

Účel hry

Účelem hry je zvednout hráče ze židlí a uvolnit je. Když se začnou plést při počítání v cizích jazycích, nakonec se rozesmějí. Velká výhoda této aktivity spočívá v tom, že pro ni nepotřebujete žádnou přípravu, je rychlá a dá se hrát téměř kdekoli.

Varianty

Chcete-li hru trochu prodloužit, po nacvičení základní varianty vyprávějte hráčům, že podobným způsobem se vyučovalo kdysi v kostele zpívání žalmů v chóru. Žalmy se zpívaly ve dvou částech po deseti notách. Pochválíte hráče, že když jim tak dobře šly číselné řady (ať už je to pravda nebo ne), tak si hru ztíží tím, že čísla budou zpívat. Hra se tedy bude hrát úplně stejně, jen číslo hráč zazpívá. Začněte od nejnižšího tónu pro číslo 1 a skončete u nejvyššího pro číslo 10. (Snažte se, aby všichni hráči dokázali zazpívat i nejvyšší tóny.)

Budování týmu	★
Seznamování	★ ★
Energie	★ ★ ★
Kreativita	★
Zábava	★ ★ ★ ★

□

Přilep krávě ocas!

Příprava: Pro každé družstvo jeden velký obrázek krávy, jeden šátek na zavázání očí a jeden předmět (kus lana, smotané noviny, apod.), který se jedním koncem dá nalepit, představující kravský ocas.

Délka hry: Pět minut. Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby se hráči mohli pohybovat a aby se mohli dostat k ob- rázku krávy upevněnému na zdi.

Hráči: Nejméně dvě družstva, raději však čtyři nebo více družstev. V družstvu je libovolný počet hráčů.

Zavažte jednomu z hráčů v každém družstvu oči a dejte mu do ruky kravský ocas. Každé družstvo má svůj obrázek krávy na zdi. Úkolem družstva je zavést hráče se zavázanýma očima k obrázku krávy, který patří jejich družstvu a tento hráč pak musí přilepit krávě ocas na správné místo. Jediný zvuk, který může družstvo vydávat, je bučení. Než začnete hrát, nechejte po vysvětlení pravidel hráčům asi minutu na to, aby si domluvili, co jednotlivé druhy a hlasitosti bučení budou znamenat. Pak zaveďte hráče se zavázanýma očima co nejdál od jeho obrázku krávy. Pokud se hráčům nepodaří po pěti minutách ocas přilepit, nechejte je hrát ještě pár minut a pak hru ukončete.

Zpětná vazba

Úkol, který mají hráči splnit, není lehký. Kromě toho se zvuky jednotlivých družstev navzájem

prolínají, což může hráče rušit. Je zajímavé sledovat způsob dorozumívání v jednotlivých družstvech. Pro vítězné družstvo připravte odměnu, pro poslední družstvo cenu útěchy .

Účel hry

Hráči musejí vydávat při hře hodně energie (všichni hráči při hře stojí. Je třeba pouze překonat na začátku hry nepříjemný pocit z toho, že hráči mají "bučet". Při hře by měli hráči využít co nejvíce možností, jak bučením vyjadřovat pokyny (intenzita, výška hlasu). Důležitá je i koncentrace -hráči se nesmějí nechat rušit zvuky ostatních družstev .

Varianty

V naší hře navrhuje přilepit kráve ocas. Pro tuto hru můžete využít i jiná zvířata, například oslíka. Důležitý je zvuk, který zvíře vydává. Dalšími variantami mohou být i předměty, (dopravte raketoplán do vesmírné stanice, zastrčte párek do rohlíku tak, aby vznikl hot dog a podobně). V těchto případech musí ale vedoucí (nebo hráči) vymyslet zvuky , kterými se budou hráči dorozumívat. Jiná varianta: na stěně visí pouze jeden obraz krávy pro všechna družstva společný (při této variantě se zvyšuje obtížnost hry, dochází ke zmatkům a srážkám).

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆☆
Zábava	☆☆☆☆



Co máme společného

Příprava: Žádná.

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli procházet kolem sebe. Hráči: Všichni hráči tvoří jedno družstvo.

Všichni hráči se postaví. Vedoucí řekne hráčům, aby utvořili skupinky podle daného kritéria. Ve skupinách budou hráči, jejichž příjmení začínají stejným písmenem. Další kolo: utvořte skupinky hráčů se stejnou značkou auta. Skupinky musejí být vytvořeny v co nejkratším čase (přibližně za jednu minutu). Dále vytvoří hráči skupinky například podle barvy spodního prádla, které mají ten den na sobě. Po několika kolech hra končí.

Zpětná vazba

Při prvním kole dejte hráčům na vytvoření skupin delší čas. Čím více kol, tím méně času budou pak hráči potřebovat. Zpočátku se hráči ptají každý každého, dokud některý z hráčů nepřevzme velení, (například stoupne si na židli nebo na stůl a vyvolává písmena nahlas). Čím více je hráčů, tím těžší je skupiny vytvářet. Vedoucí hry sleduje chování hráčů (kdo převzal organizaci a podobně). Autoři této knihy vyzkoušeli, že lze tuto hru úspěšně hrát i při počtu několika stovek lidí.

Účel hry

Tato hra zvyšuje energii hráčů. Hodí se výborně v okamžiku, kdy cítíte, že váš tým dlouho pracoval a nyní usíná. Po této aktivitě budou všichni hráči opět soustředění a plní energie pro řešení dalších úkolů. Autoři této knihy hrají tuto hru s lidmi, kteří celé odpoledne sedí na přednášce. Při této hře zmizí únava a lidé se cítí odpočatí.

Varianty

Můžete si vymyslet jakákoli kritéria pro vytváření skupinek. (Některá kritéria mohou být příliš obecná, například věk nebo pohlaví.) Barva spodního prádla je vynikající jako poslední před skončením hry, hráči zůstanou plní energie. Můžete ale vymyslet i méně "lechtivá" kritéria, záleží na tom, s jakými hráči hrajete. Jiným ukončením hry může být například barva pyžama.

Budování týmu	★
Seznamování	★★
Energie	★★★★
Kreativita	★★
Zábava	★★★★



Obři, čarodějnice a trpaslíci

Příprava: Žádná.

Délka hry: Pět až deset minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli stát ve dvou řadách (popřípadě aby se mohli otočit).

Hráči: Dvě družstva, nejméně tři hráči v každém družstvu (autoři knihy hráli tuto hru s více než 200 hráči).

Rozdělte hráče do dvou družstev. Družstva stojí naproti sobě čelem k sobě. Vysvětlete pravidla. Obři, čarodějnice a trpaslíci je variantou hry "Kámen, nůžky, papír". Obři porazí čarodějnice tím, že je bouchnou do hlavy. Čarodějnice porazí trpaslíky tím, že je proklejí. Trpaslíci porazí obry tím, že pokleknou a pěstičkami tloučou obry do kolen. Rozhodnou-li se členové družstva, že budou obři, musejí všichni mávat rukama nad hlavou a hlasitě křičet. Rozhodnou-li se, že budou čarodějnice, musejí pronášet kletby chraplavým hlubokým hlasem. Budou-li členové družstva trpaslíci, kleknou si a boxují pěsti a křičí: "Ni, ni, ni, ni!" Vedoucí hry předvede všechny role hráčům.

Dejte hráčům čas na to, aby se dohodli, jak zařídí, aby všichni začali předvádět tutéž postavu zároveň. Tým, jehož hráči nepředvedou všichni stejnou postavu, prohrává. Jinak se hraje stejně jako u hry "Kámen, nůžky, papír". Vedoucí počítá do tří a pak musejí všichni hráči každého družstva předvést stejnou postavu. Hraje se na tři nebo pět vítězství.

Zpětná vazba

Vedoucí si všímá, jak se hráči v družstvu mezi sebou domlouvají na tom, jakým způsobem se budou dorozumívat, aby předvedli všichni stejnou postavu a navíc postavu, která zvítězí. Ně- která družstva vymýšlejí složité strategie, jiná to nechají náhodě.

Účel hry

Jedná se o hru, která dodá hráčům velmi mnoho energie a zlepší náladu hráčů.

Varianty

Můžete změnit pravidla hry tak, že družstvo, které zvítězí, musí ulovit jednoho (nebo více) z protivníků. Hráči jsou pak ještě aktivnější, ale je zde riziko zranění v menších místnostech. Pokud se rozhodnete pro tuto variantu, najděte si vhodnou místnost, nejlépe bez nábytku.

Budování týmu	★★★
Seznamování	★★
Energie	★★★★
Kreativita	★★
Zábava	★★★★



Štafeta

Příprava: Vízitka, hrací karta, pivní tácek nebo podobná pevná podložka (budete-li soutěžit ve více

družstvech, potřebujete odpovídající počet vizitek, karet a tácků). Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli stát v kruhu nebo v řadách, pokud budete závodit.

Hráči: Všichni hráči tvoří jedno družstvo, nebo rozdělte hráče do družstev.

Možná vám bude připadat nepatřičné hrát tuto hru v době, kdy se lidé potýkají se strachem z možného přenosu AIDS, oparu nebo jiných onemocnění. Přesto ji zde uvádíme. Můžete však zvolit některou z níže uvedených variant.

Všichni hráči stojí v kruhu s rukama za zády. První hráč uchopí vizitku, kartu nebo pivní tácek mezi zuby a předá ji sousedovi vedle sebe, který ji ústy převezme a pošle dál. Cílem je, aby předmět co nejrychleji obešel všechny hráče.

Zpětná vazba

Tato hra vznikla původně jako hra pro večírky a oslavy narozenin. Zvyšuje energii hráčů. Je dobré, když se hráči mezi sebou znají. V opačném případě by u hráčů mohla vzbuzovat poměrně velké rozpaky .

Účel hry

Hráči se při hře uvolní, zasmějí a načerpají energii. Pokud se hráči navzájem znají jen částečně, může hra sloužit také pro překonání bariér.

Varianty

Místo kruhu mohou hráči stát v řadách. Mohou soutěžit, které družstvo (řada) pošle předmět nejrychleji od prvního k poslednímu hráči v řadě. Jiná varianta: hráči mohou posílat míčky, nafukovací balonky nebo ovoce pomocí loktů, kolen, hlavy nebo ramen. Předtím, než hru začnete hrát, přesvědčte se, jestli je daná varianta proveditelná. Kolena, hlava a ramena vyžadují bližší fyzický kontakt mezi hráči, v tomto případě tedy bude hra sloužit zároveň pro odstranění bariér. Naopak může vyvolat nepříjemný pocit u hráčů, kteří se neznají.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆
Zábava	☆☆☆☆

□

Závod magnetů

Příprava: Několik silných válcovitých magnetů

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Místnost s co největší magnetickou tabulí. Hráči: Jednotlivci nebo malá družstva.

V ideálním případě by magnety mohly mít různé barvy a každý hráč by měl svoji vlastní barvu magnetu.

Pokud jsou magnety dost silné, můžete je spustit směrem dolů po magnetické tabuli a magnety se budou kutálet. Hráči soutěží o to, čí magnet docestuje dál po místnosti poté, co se skutálel po stanovené dráze na magnetické tabuli. V případě, že magnet spadne z magnetické tabule před stanoveným bodem, pokus se nepočítá.

Zpětná vazba

Tato hra vypadá poněkud divně a zdá se, že nemá nic společného s reálným životem. Zlepšuje však náladu hráčů a přenesení jejich pozornost od dlouho řešeného problému zcela jiným směrem. Hráči si při hře odpočinou. Tuto skutečnost je třeba hráčům vysvětlit, jinak považují hru za hloupou.

Účel hry

Účelem hry je, aby si hráči odpočinuli, zasmáli se a soustředili pozornost na něco jiného. Pokud hraje malý počet hráčů, zahrajte si některou z níže uvedených variant, posílíte tím vzájemné vztahy mezi

hráči v týmu.

Varianty

Hru mohou hrát jednotlivci, nebo družstva. Pokud hrajete v družstvech, každý hráč družstva zkusí magnet poslat na dráhu. Vítězí družstvo, jehož hráči se magnet dokutálel nejdále. Je nutné, aby se hry zúčastnili všichni hráči z družstva. Hru můžete hrát nejen s magnety, ale i s jinými předměty, například s plastovými zvířátky s lepkavými končetinami, které můžete posílat dolů po okně, po tabuli nebo po stěně. Dáte-li hráčům dostatek času, budou neustále trénovat a zdokonalovat svoje pokusy .V případě, že nemáte k dispozici magnety nebo výše uvedené hračky, využijte nakloněné roviny (nakloňte stůl nebo magnetickou tabuli) a posílejte na- příklad míčky.

Budování týmu	★★
Seznamování	★
Energie	★★★
Kreativita	★
Zábava	★★★★ <input type="checkbox"/>

TeamWork – Odpočinkové hry

Obsah textu

[Stavba věže](#)
[Divné věty](#)
[Jazykolamy](#)
[Kup si mě!](#)
[Kdy mám narozeniny?](#)
[Kreslíme zvířata](#)
[Co mě přivede do varu](#)
[Od "A" do "Z"](#)
[Závody letadel](#)
[Namaluj mi obrázek](#)
[Abstraktní kresba](#)
[Magický čtverec](#)
[Budu vám vyprávět příběh](#)
[Navigátor](#)
[Reklamní slogany](#)
[Neřešitelný úkol](#)
["Šmejď roku"](#)
[Nástroje budoucnosti?](#)

Stavba věže

Příprava: Role nebo archy balicího papíru, větší množství novin, lepicí páska pro každé družstvo.

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby se hráči mohli pohybovat.

Hráči: Dvě nebo více družstev, tři nebo čtyři hráči v každém družstvu.

Hráči se rozdělí do družstev, v každém družstvu jsou tři nebo čtyři hráči. Ke hře potřebujete nejméně dvě nebo více družstev. Družstva musejí ve stanoveném čase z papíru nebo novin a za pomoci lepicí pásky postavit co nejvyšší samostatně stojící věž. Na konci stanoveného časového limitu musí věž stát bez jakéhokoli podpírání ze strany hráčů.

Zpětná vazba

Může dojít k situaci, že ve hře nebude jednoznačný vítěz - strop může zabránit zvyšování věže. V takovém případě vchází do hry umělecké hledisko, nebo bude několik vítězů současně. Pokud některá z věží vypadá obzvlášť chatrně, vyzvěte protihráče, aby do ní zkusili fouknout, jestli spadne. To, že věž při foukání spadne, nezmění pořadí družstva, pokud jeho věž byla největší. Vhodné je odměnit hráče sladkostmi, například balíčkem bonbonů.

Účel hry

Účelem hry je, aby hráči spolupracovali při řešení úkolu - stavbě věže. Především ale hra slouží k tomu, aby hráči přenesli pozornost na řešení jiného úkolu, a tím si odpočinuli. Zvýší se tím také jejich aktivita, koncentrace a hladina energie.

Varianty

Můžete umožnit hráčům stavět věž v různých částech budovy (chodby) nebo zcela mimo budovu. Pak budou věže vyšší a soutěž zajímavější. Při hře venku by neměl vát silný vítr. Můžete také prodloužit časový limit, nebo zdůraznit estetické hledisko místo výšky. V tomto případě mohou hráči při stavbě využít i jiných předmětů, například kancelářských potřeb, výška zde nebude hrát roli. Místo balicího a novinového papíru můžete použít také tapetu nebo papír do kopírky. Místo lepicí pásky mohou hráči použít sponky na papír, pak ale dejte na stavbu více času.

Budování týmu ★★★★★

Seznamování ★★

Energie ★★★

Kreativita ★★★

Zábava ★★★★★



Divné věty

Příprava: Žádná.

Délka hry: Tři minuty.

Prostředí: Jakékoli.

Hráči: Dva nebo tři hráči v každém družstvu.

Rozdělte hráče do malých družstev. Vítězí družstvo, které vymyslí (velmi) krátký příběh, ve kterém se slovo "a" objeví pětkrát těsně za sebou, a přesto příběh (věta, souvětí) bude dávat smysl. Jakmile je družstvo s úkolem hotovo, vedoucí vyzve hráče, aby příběh přečetli nahlas. Ostatní družstva poslouchají, teprve pak se vrátí ke své práci.

Zpětná vazba

Při prvních pokusech buďte trochu shovívaví, i když nebudou zcela splňovat vaše očekávání. Pochvalte hráče, ale nechejte ostatní družstva dále pracovat a hledat jiné možnosti. Pokud žádné družstvo úkol za pět minut nesplní, odměňte alespoň nejzdařilejší pokusy a uveďte hráčům ilustrativní příklad. Nyní uvádíme příklad řešení úkolu: Smith a Jones, dva řezníci, chtějí nový nápis nad obchod. Výrobce nápisu však svou práci zkazil. Smith si jej zavola a řekl mu: "Nejsem spokojen. Chci, aby mezery mezi slovy Smith a "a" a "a" a Jones byly stejně veliké."

Účel hry

Nejedná se o hru, která hráčům dodá velké množství energie, takže je dobré zahrát si ji ve chvíli, kdy jsou hráči plni elánu do řešení neobvyklých úkolů, ale potřebují změnu zaměření. Tento požadavek je dobrou přípravou pro kreativní práci, kdy se člověku v hlavě může zrodit více nápadů najednou. Vedoucí může přidat aktivitu pro zvýšení energie tím, že vyzve hráče, aby při řešení úkolu místo sezení u stolu odešli do různých částí místnosti.

Varianty

V případě, že některé družstvo vyřešilo úkol velmi rychle, (nebo pokud se chcete hráčům pochlubit), zvyšte počet "a" na sedm. Zde budou muset možná být pravidla trochu benevolentnější. Příklad: Vycházejme z podobného příběhu. Nyní je potřeba vyrobít nápis pro charitativní výlet. Opět jsou špatně mezery mezi slovy. "Chci, aby mezery mezi slovy Opava a "a" a "a" a Aš byly stejně veliké.

Budování týmu	★
Seznamování	★★
Energie	★★
Kreativita	★★★★
Zábava	★★★

□

Jazykolamy

Příprava: Žádná.

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Jakékoli.

Hráči: Dvě až čtyři družstva, nejméně dva hráči v každém družstvu.

Rozdělte hráče do družstev. Neměla by být více než čtyři družstva (jinak bude hra trvat déle). V každém družstvu musí být nejméně dva hráči. Hráči mají tři minuty na to, aby vymysleli co nejlepší a originální jazykolam. Ve zbytku času (2 minuty) vyzkoušejí hráči svůj jazykolam na hráčích z ostatních družstev, kteří se musejí postavit a říct jazykolam protihráčů třikrát co nejrychleji za sebou. Družstvo, které vymyslelo nejlepší jazykolam, vyhrává cenu (je-li k dispozici).

Zpětná vazba

Po hře si povykládejte s hráči o tom, co podle vašeho a jejich názoru má mít dobrý jazykolam: opakování hlásek a rychlé střídání polohy mluvidel při vyslovování hlásek, podobná slova a podobně. Příkladem je známá věta: Šel pštros s pštrosicí. Nechejte hráče, ať si tuto větu řeknou několikrát rychle za sebou a ať přitom vnímají, co se děje při vyslovování hlásek.

Účel hry

Účelem hry je zvýšit hladinu energie u hráčů. Většinou se hráči také hodně zasmějí, a to jak při vymýšlení jazykolamu, tak při tom, když vymyšlený jazykolam říkají ostatní hráči. Po hře se také hráči dozvědí, co je vlastně podstatou jazykolamu; málokdo se totiž nad takovými věcmi zamýšlí.

Varianty

U této hry neexistuje mnoho variant. Pouze v té části hry, kdy hotový jazykolam musejí říct protihráči, můžete zvolit buď variantu, kdy jazykolam říká celé družstvo protihráčů, nebo pouze jeden z družstva, nebo všichni členové družstva postupně. Bude-li hrát malý počet hráčů, všichni by měli být odměněni. V případě velkého počtu hráčů nechejte říkat jazykolam celé družstvo.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆☆☆
Zábava	☆☆☆☆



Kup si mě!

Příprava: Žádná.

Délka hry: Deset minut.

Prostředí: Jakékoli.

Hráči: Maximální celkový počet je 10 hráčů.

Pošlete hráče, ať si kdekoli mimo místnost, ve které se hraje, seženou jakýkoli předmět. Mají na to dvě minuty. Mělo by to být něco zajímavého a také něco, co se dá předávat z ruky do ruky. Když se všichni hráči vrátí s nějakým předmětem, mají 30 sekund na to, aby svůj předmět prodali: musí zdůvodnit, proč by si ostatní měli právě jeho předmět koupit. Osoba, která svůj předmět prodá nejlépe, vyhrává. Ideální počet hráčů je kolem sedmi, protože při větším počtu hráčů se ostatní, kteří čekají, až na ně přijde řada, mohou začít nudit. Po skončení hry by měli hráči vrátit předměty zpět.

Zpětná vazba

Všímejte si, jestli mají jednotliví hráči předpoklady k prodeji zboží a jak umějí jednat s ostatními lidmi.

Účel hry

Již první část hry, kdy hráči musejí vyjít ven z místnosti a najít nějaký předmět, velmi zvyšuje energii hráčů. Při druhé části, prodeji, může opět dojít k poklesu energie, protože aktivní je vlastně pouze osoba, která svůj předmět nabízí k prodeji. Proto je nutné, aby druhá část trvala co nejkratší dobu. Je vhodné, aby prodávající hráč stál a také aby ostatní hráči prodej

komentovali a vedli s prodejcem dialog. Hlavním účelem této hry je odvedení pozornosti, například od dlouhodobě řešeného problému, zcela jiným směrem. Vyzvěte hráče, aby si některé nápady a prodejní dialogy pamatovali, mohou jim třeba pomoci při řešení skutečného pracovního problému.

Varianty

Pokud podmínky neumožňují, aby hráči získali předměty mimo danou místnost, musejí "prodávat" některou ze svých osobních věcí. Zde však ztratíte výhodu toho, že hráči mohou odejít z místnosti. Velmi zajímavá je varianta, kdy hráči prodávají některou část svého oblečení, kterou si předtím musejí vysvléknout. V ideálním případě nechejte hráče odejít z místnosti, aby si mohli část oděvu vysvléknout, možná se dočkáte překvapení, co všechno budou hráči prodávat.

Budování týmu	★
Seznamování	★★
Energie	★★★
Kreativita	★★★★
Zábava	★★★★



Kdy mám narozeniny?

Příprava: Šátky k zavázání očí (není nezbytné -viz varianty).

Délka hry: Pět až deset minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli vytvořit řadu a procházet kolem sebe.

Hráči: Nejméně pět hráčů v družstvu.

Rozdělte hráče do družstev, nejlépe po pěti v každém družstvu. Hráči každého družstva mají za úkol postavit se do řady podle toho, v jakém pořadí v roce mají narozeniny. Problém je, že hráči mají zavázané oči a nesmějí mluvit. Dejte družstvům asi pět minut, aby se hráči mezi sebou domluvili, jakou taktiku použijí (nesmějí si samozřejmě říct rovnou datum svého narození). Potom jim zavažte oči. Hráči si v rámci družstva vymění místa, zamíchají se. Nyní bude tři minuty ticho, během kterého se hráči pokusí úkol splnit. Pokud si družstvo myslí, že úkol splnilo, dají to hráči najevo zdvižením rukou. Vedoucí si všímá, v jakém pořadí družstva skončila, ale nechá dohrát všechny týmy až do vypršení časového limitu.

Zpětná vazba

Nezapomeňte zkontrolovat skutečné datum narození hráčů - při hře mohlo totiž dojít k chybě. Pohovořte několik minut s hráči o tom, jaký postup při řazení zvolili a proč - uvidíte, že každé družstvo zvolilo jinou strategii.

Účel hry

Tato aktivita v sobě spojuje kreativní myšlení a zvýšení energie hráčů. Díky zavázaným očím se hráči více soustředí na ostatní smysly, což zvyšuje jejich energii a také působí při překonávání bariér mezi hráči.

Varianty

Máte-li ke hře dostatek času, můžete ji zpestřit ještě tím, že v průběhu prvních pěti minut budou hráči jednotlivých družstev vyrábět šátky nebo

jiné prostředky pro zavázání očí svým soupeřům. V této fázi se budou hráči soustředit na zcela jiný úkol než doposud, například při přednášce. V tomto případě je možno také hrát tuto hru zcela bez přípravy, stačí mít pouze k dispozici materiál pro šátky na zavázání očí. Nemusí ale jít vždy o šátky. Účinnou pomůcku pro zakrytí očí vyrobíte také třeba z papíru, lepicí pásky a podobně. Autoři knihy zkoušeli hrát tuto hru a nedali hráčům možnost domluvit se předem na způsobu dorozumívání, ale výsledek nebyl uspokojivý, a proto tuto možnost nedoporučujeme.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆☆
Energie	☆☆☆☆
Kreativita	☆☆☆☆
Zábava	☆☆☆



Kreslíme zvířata

Příprava: Čtyři velké archy papíru.

Délka hry: Šest minut.

Prostředí: Nejméně dva stoly (raději čtyři) a dostatek místa k tomu, aby se hráči mohli kolem stolů volně pohybovat.

Hráči: Nejméně čtyři hráči.

Rozdělte hráče do družstev o stejném počtu hráčů, pokud je to možné. Položte na stoly čtyři archy papíru. Máte-li čas, předem rozdělte každý papír třemi vodorovnými čarami na čtyři části. Každé družstvo nakreslí do vrchního pruhu hlavu libovolného zvířete a potom přeloží papír tak, aby obrázek nebylo vidět a aby byly vidět pouze konce dvou čar, tvořících krk zvířete (toto hráči provedou za 45 sekund). Pak se přesunou hráči k sousednímu stolu a na nově získaný papír nakreslí horní část těla svého zvířete. Opět přeloží papír, přesunou se k dalšímu, do třetího pole nakreslí dolní část těla, přeloží, přemístí se a na spodní část papíru nakreslí nohy/ocas a opět přejdou k původnímu stolu. Každé družstvo má nyní před sebou svůj původní papír, rozloží jej a připevní na stěnu. Potom během jedné minuty hráči v družstvu vymyslí povídání o vytvořeném zvířeti, jaké je a jaký má význam pro jejich družstvo. Pak dostane každé družstvo časový limit 30 sekund na to; aby představilo své zvíře ostatním.

Zpětná vazba

Všimněte si, jak popis zvířete souhlasí s jeho obrázkem. Při této hře lze velmi těžko určovat vítěze. Pokud budete chtít vyhlásit vítěze, odměňte nejpodivnější nebo nejveselejší komentář.

Účel hry

Jedná se o odpočinkovou hru. Pohyb od stolu ke stolu a omezený limit na nakreslení zvířete zvyšuje energii hráčů a představování hotových zvířat a zdůvodnění, proč vypadají právě tak, jak vypadají, stimuluje kreativitu hráčů. Kromě toho se hráči při hře pobaví, jednak díky vtipnému komentáři svých protihráčů a jednak pravděpodobně i díky jejich malířským dovednostem.

Varianty

Místo zvířete je možno kreslit lidskou postavu, ale výsledek není možné tak dobře a vtipně komentovat jako u zvířat. Důležité je nevynechat druhou část hry, tedy popis vzniklé kresby, protože právě tehdy se nejvíce projevuje kreativní myšlení hráčů. Pokud hrajete s odpovídajícím počtem hráčů, stanovte pravidlo, že každý hráč namaluje jednu část (aby se každý hráč bezprostředně hry zúčastnil).

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆☆☆☆
Zábava	☆☆☆

□

Co mě přivede do varu

Příprava: Archy papíru nebo blok pro každé družstvo.

Délka hry: Deset minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby se hráči mohli rozdělit do více družstev.

Hráči: Nejméně dvě družstva hráčů, ne více než pět hráčů v jednom družstvu.

Rozdělte hráče do družstev, v ideálním případě tři až pět hráčů v každém družstvu. Oddělte jednotlivá družstva co nejvíce od sebe, využijte posuvných přepážek, nebo různých koutů místnosti. Každé družstvo stráví pět minut diskutováním o tom, "co hráče nejvíc přivede do varu". Vyzvěte hráče, aby byli co neoriginálnější. Družstvo by mělo vymyslet co nejvíc námětů, přičemž náměty mohou být velmi odvážné a mohou být z jakékoli oblasti lidského života. Po této diskusi družstvo vybere jeden z vyslovených námětů, který by si přáli, aby se jim v reálném životě opravdu stal. Všechna družstva se sejdou opět dohromady. Každé popíše nebo zahraje vybranou situaci ostatním. Ostatní družstva musejí přijít s náměty, jak tuto situaci uskutečnit.

Zpětná vazba

Když družstva předkládají své náměty ostatním, zakažte všem hráčům negativní připomínky - mohou pouze chválit. Také je možno danou situaci částečně modifikovat. Například pokud je nastolena situace, kdy chtějí hráči někoho zabít (což je neuskutečnitelné), může jim například jiné družstvo navrhnout, aby raději zbavili tohoto člověka práce.

Účel hry

Účelem hry je zvyšovat kreativitu hráčů. Tím, že jsou nastoleny neobvyklé situace, hráči jsou nuceni zbavit se zavedených norem, klišé a způsobů myšlení a řešení problémů a musejí zcela zapojit svoji fantazii a tvořivost. Výsledkem jistě bude mnoho neuskutečnitelných nápadů, ale hráči si dokážou, že jejich myšlení dokáže vybočit ze zajetých kolejí, a že někdy zdánlivě neřešitelná situace může mít překvapivé řešení. Nacházet tato řešení není cílem hry, ale může k němu také dojít.

Varianty

Často dosáhnete ještě větší originality nápadů, když necháte uskutečňovat "divoké" nápady jednoho hráče po druhém. To však vyžaduje další čas navíc, asi pět minut. Nebo můžete místo jednoho námětu z každého družstva vybrat více, například pět, o kterých budou všechna družstva diskutovat, toto však také zabere více času. Všechny náměty píše hráči na papír nebo do bloku a o přestávce je můžete připevnit na tabuli nebo dát na stůl, aby si je ostatní hráči mohli prohlédnout, můžete je vystavit i na místě přístupném veřejnosti.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆
Energie	☆☆
Kreativita	☆☆☆☆
Zábava	☆☆☆☆



Od "A" do "Z"

Příprava: Nejméně tři tabule na zdi nebo přenosné tabule. Nejméně jednu pastelku, fix nebo pero různé barvy pro každé družstvo.

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Zasedací nebo školící místnost.

Hráči: Minimálně dvě družstva, ne více než pět nebo šest hráčů v každém družstvu.

Rozdělte hráče do družstev. Každé družstvo má přidělenou barvu. Družstvo dostane jednu pastelku, fix nebo pero dané barvy, nebo (je-li to možné) dostane každý hráč svoji vlastní pastelku, fix nebo pero dané barvy. Rozestavte přenosné tabule nebo využijte nástěnných tabulí. Pod horní okraj na každou tabuli napište nadpis (například název filmu, města, jména filmových hvězd a podobně). Hráči mají tři minuty na to, aby svojí barvou psali na tabule slova podle zadání (názvy filmů, atd.). Žádný ze zápisů, který hráč napíše, nesmí začínat stejným písmenem, které již někdo jiný předtím napsal (např. Brno, Bratislava).

Zpětná vazba

Po vypršení časového limitu hráči urychleně odejdou od tabulí (už nesmějí nic dopisovat). Spočítají (podle barvy) platné zápisy členů svého družstva. Všichni hráči společně pak projdou zápisy na tabulích a všimnou si nejhlupejších nebo naopak nejzajímavějších zápisů.

Účel hry

I když hra patří mezi odpočinkové, zahrnuje v sobě prvky, kdy hráč musí vstát ze židle a přemýšlet, musí se přemísťovat k jiné tabuli a hlavně hráči musejí být rychlí, aby mohli využít co nejvíce lehkých začátečních písmen dřív, než jich využijí jejich protihráči. Tento prvek stimuluje hráče k rychlému a efektivnímu uvažování a zvyšuje energii hráčů. Ujistěte se, že žádný z nadpisů na tabulích se nevztahuje k problému, kterým se hráči před začátkem hry zabývali.

Varianty

Je vhodné, aby vedoucí vybral a napsal taková témata, o kterých má alespoň nějaké vědomosti, protože může být povolán jako rozhodčí v případě sporu. Další témata: vybavení domácnosti, řeky, státy, historické

postavy, smyšlené postavy, názvy knih, umělci atd. Budete-li mít na přípravu více času, můžete na tabule pod nadpisy předeepsat začáteční písmena pod sebe od "A" do "Z".

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆☆☆☆
Zábava	☆☆☆



Závody letadel

Příprava: List papíru formátu A4 (nebo dopisní papír) pro každého hráče.

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Obvyklá školicí nebo zasedací místnost.

Hráči: Nejméně dvě družstva, pokud možno nejvýše pět nebo šest hráčů v každém družstvu.

Rozdělte hráče do družstev. Každé družstvo dostane tolik listů papíru, kolik má hráčů. Potom mají všichni hráči tři minuty na to, aby každý poskládal z papíru letadlo. Během těchto tří minut se hráči také musejí rozhodnout, které letadlo bude reprezentovat jejich družstvo, aniž by ovšem letadlo měli možnost vyzkoušet. Po uplynutí této doby zvolení zástupci družstev povstanou a hodí do vzduchu svoje letadla. Vítěz (tedy ten, komu letadlo doletělo nejdále), obdrží malou odměnu. Velmi vhodnou odměnou je levný malý model letadla.

Zpětná vazba

Je zcela jistě možné, že každé družstvo má více letadel, která by mohla zvítězit. Jedním z cílů tohoto cvičení je, aby si hráči uvědomili, že často neexistuje jedno jediné správné řešení problému - ale hráči si musejí zvyknout na to, že si musejí jedno řešení vybrat a smířit se se svojí volbou a ne neustále pochybovat a přemýšlet o tom, jestli by jiná varianta nebyla lepší.

Účel hry

Nejedná se o typickou odpočinkovou hru, při které by hráči velmi rychle načerpali energii. Tuto aktivitu lze ale výborně využít k tomu, aby si hráči uvědomili, že nelze stále přemýšlet a řešit problémy stejným způsobem, ale že existují jiné možnosti. Vybrat letadlo reprezentující tým, aniž by hráči vyzkoušeli, zda létá, je velmi důležitá část hry. Umožňuje to hráčům uvědomit si, že existuje více než jedno správné řešení a také riziko, které je v každé volbě obsaženo.

Varianty

V žádném případě nedovolte hráčům, aby vyzkoušeli, jak letadla létají (z výše uvedených důvodů), než hra začne. Po skončení hry však můžete hrát druhé kolo, kdy zkusí hodit své letadlo všichni hráči. Chcete-li, aby hráči načerpali hodně energie, a v případě příznivého počasí, zahrajte si tuto hru venku. Letadla mohou být také vypouštěna z vhodného mostu nebo z balkonu.

Budování týmu ★★

Seznamování ★

Energie ★★

Kreativita ★★

Zábava ★★ □

Namaluj mi obrázek

Příprava: Větší množství předkreslených obrázků nebo kartiček zobrazujících různé předměty.

Délka hry: Pět až deset minut.

Prostředí: Stoly, u nichž hráči sedí naproti sobě. Pokud použijete přenosnou tabuli, uspořádejte stoly a židle tak, aby polovina hráčů seděla zády k této tabuli.

Hráči: Dvojice.

Rozdělte hráče do dvojic. Jeden z hráčů bude popisovat, druhý kreslit. První hráč má za úkol popsat předmět na obrázku (kartičce), ale pouze pomocí geometrických tvarů, jejich vzájemného postavení a umístění na obrázku. Hráč nesmí uvést žádnou nápovědu týkající se toho, k čemu předmět slouží nebo z čeho je vyroben. V ideálním případě by hráč, který popisuje obrázek, neměl vidět, co jeho spoluhráč kreslí.

Například, je-li na obrázku dům, hráč popíše obrázek jako velký čtverec s trojúhelníkem na jeho vrchní straně. Trojúhelník je položen základnou na vrchní straně čtverce a okraje trojúhelníka mírně přesahují (základna trojúhelníka je tedy delší než strana čtverce). Uvnitř velkého čtverce jsou čtyři malé čtverce... a podobně. Uvidíte, jak velmi obtížné je namalovat podle těchto pokynů alespoň základní obrysy předmětu na obrázku.

Zpětná vazba

Vítězem se stává dvojice, jejíž předmět na obrázku se nejvíce podobá předloze. Vyzvěte všechny dvojice, aby si navzájem ukázaly svoje pokusy, bude to zdrojem všeobecného veselí.

Účel hry

Tato odpočinková hra neslouží k přílišnému zvýšení energie hráčů, ale doporučujeme ji spíše tehdy, chcete-li, aby si hráči odpočinuli od řešení nějakého problému.

Varianty

Tuto hru můžete hrát bez přípravy, místo kartiček s obrázky předmětů stačí na papír napsat slova (např. dům). Inspiraci čerpejte v knihách pro děti - obrázky jsou zde jednoduché a budou se hráčům dobře popisovat. Máte-li málo obrázků nebo málo místa, hrajte variantu, kdy jeden hráč popisuje a všichni ostatní kreslí ten stejný obrázek.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆
Kreativita	☆☆☆
Zábava	☆☆☆ □

Abstraktní kresba

Příprava: Žádná.

Délka hry: Pět až deset minut.

Prostředí: Stoly, u nichž hráči sedí naproti sobě.

Hráči: Dvojice.

Rozdělte hráče do dvojic. Jeden z hráčů bude popisovat, druhý kreslit. První hráč nakreslí nějaký předmět a to tak, že ve své kresbě využije nejméně jednu kružnici a nejvýše 10 jiných libovolných čar. Tyto čáry nemusejí být přímky. Potom tento hráč popisuje svému spoluhráči to, co nakreslil. Stejně jako ve hře Namaluj mi obrázek využívá k popisu pouze geometrické tvary, jejich vzájemnou polohu a umístění na obrázku. Spoluhráč se pokouší podle popisu obrázek nakreslit. V ideálním případě hráč, který popisuje, nevidí, co jeho spoluhráč kreslí. Je samozřejmé, že první hráč kreslí svoji kresbu také tak, aby mu spoluhráč na papír neviděl.

Zpětná vazba

Tato hra funguje stejně jako předchozí hra "Namaluj mi obrázek". Rozdíl spočívá v tom, že v této hře může popisující osoba ovlivnit složitost úkolu. Výhodou je, že pro hru nepotřebujete žádnou přípravu. Výsledné kresby jsou mnohem odlišnější od originálu než u hry "Namaluj mi obrázek".

Účel hry

Vítězem se stává dvojice, jejíž předmět na obrázku se nejvíce podobá předloze. Vyzvěte všechny dvojice, aby si navzájem ukázaly svoje pokusy, bude to zdrojem všeobecného veselí.

Varianty

Je zřejmé, že námi uvedený požadavek 1 kružnice a 10 čar je pouze jednou z možností. Záleží jen na vedoucím, jaká kritéria zadá pro danou hru. Můžete dokonce zadat i celý seznam požadavků, včetně geometrických tvarů, jako jsou čtverec, obdélník a podobně. Jiná zajímavá varianta: předem jsou zadány požadavky (například jedna kružnice, jeden trojúhelník, dvě přímky, dva body a jedna vlnitá čára). Oba hráči namalují podle těchto požadavků svůj vlastní obrázek a pak si je teprve navzájem popisují. V tomto případě oba namalují svůj obrázek, pak jeden z nich popisuje svůj obrázek spoluhráči, který jej zkouší nakreslit, a potom se vymění. Je také možno střídat tuto variantu s postupem uvedeným výše nebo v předchozí hře.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆
Kreativita	☆☆☆
Zábava	☆☆☆

□

Magický čtverec

Příprava: Žádná (nebo příprava kartiček).

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: stal pro každého hráče nebo družstvo.

Hráči: Jednotlivci nebo malá družstva.

Tuto hru mohou hrát jednotlivci nebo malá družstva, záleží na tom, jaký je cíl vedoucího. Hrají-li jednotlivci, dostávají prostor pro samostatnou duševní práci. Zvolíte-li variantu v týmech, uplatní se při hře nácvik řešení problémů v týmu.

Cílem hry je vytvořit magický čtverec z číslic od jedné do devíti. Číslice musejí být ve třech řadách po třech a musejí být uspořádány tak, aby jejich horizontální, vertikální i diagonální součet byl vždy 15.

Řešení je:

8	3	4
1	5	9
6	7	2

Nebo naopak:

2	7	6
9	5	1
4	3	8

□

Zpětná vazba

Při hře pravděpodobně zjistíte, že někteří hráči budou tuto hru považovat za triviální, zatímco jiní třeba ani úkol nevyřeší. Pokud bude úkol pro vaše hráče těžký, prodlužte časový limit a počkejte, dokud úkol nevyřeší více než jeden nebo dva hráči. Hrajete-li hru jako týmovou aktivitu, bude hodně záležet na struktuře týmu, jestli a jak rychle družstvo dokáže dosáhnout cíle.

Účel hry

Tato hra slouží jako odpočinková, chcete-li, aby si členové týmu oddechli, nebo chcete-li změnit náladu v týmu. Pokud členové vašeho týmu byli dosud delší dobu zabráněni do intenzivní činnosti, například do řešení nějakého problému, a nyní potřebují odpočinek, použijte tuto hru. Dále můžete hru využít v případě, že váš tým je poněkud rozčilený nebo zneklidněný a vy jej potřebujete uklidnit.

Varianty

Hráči mohou čísla napsat na papír, nebo si vedoucí může předem připravit malé kartičky s číslicemi od jedné do devíti a hráči je pouze poskládají do správné sestavy. Předem připravené kartičky se osvědčí při hře ve družstvech, protože každý hráč má možnost míchat s postavením číslic a

obhájit si své řešení.

Budování týmu	★ ★
Seznamování	★
Energie	★
Kreativita	★ ★ ★
Zábava	★ ★

□

Budu vám vyprávět příběh

Příprava: Žádná.

Délka hry: Deset minut.

Prostředí: Dostatek místa k tomu, aby hráči mohli sedět v kruhu nebo alespoň aby se navzájem slyšeli.

Hráči: Všichni hráči tvoří jedno družstvo.

V této hře se všichni hráči podílejí na vyprávění příběhu. Vedoucí zvolí námět příběhu. Vyberte takový námět, který nabízí mnoho asociací a který zapojí fantazii hráčů. Může jít o tradiční příběh zasazený do netradičního prostředí, nebo o námět zcela originální. Například můžete zadat námět "Červená Karkulka jde na každoroční schůzi akcionářů", nebo "Elektrické banány" a podobně. Pak vedoucí vyzve jednoho hráče, aby začal vyprávět příběh a po několika větách (není nutno přesně stanovit počet vět - mezi jednou a dvanácti) předá slovo hráči vedle sebe. Cílem hry je, aby příběh dovyprávěl poslední hráč ve skupině. Nevadí, bude-li děj trochu "přitažený za vlasy", hráči by však měli dodržet námět.

Zpětná vazba

Autoři knihy zjistili, že když byl v námětu nějakým způsobem obsažen vztah mezi muži a ženami, hráči hráli s větším zaujetím.

Účel hry

Tuto hru můžete využít jako výchozí bod pro příležitosti, kde budou muset účastníci (například školení) využít vlastní fantazie. Tato hra velmi podněcuje představivost. Nebo naopak může hra sloužit jako odpočinek od řešení vážných problémů.

Varianty

Většina variant je postavena na tom, jakým způsobem se střídají vypravěči příběhu. Může jít o osobu, sedící vedle právě vyprávějího hráče. Nebo může vypravěč sám zvolit osobu, která bude pokračovat (tím je zaručeno, že všichni hráči dávají pozor, protože neví, kdy na ně přijde řada). Nebo může dalšího hráče vybrat vedoucí. Jiná varianta: určete, že předtím, než vypravěč předá slovo dalšímu hráči, zakončí svoji část například přídavným jménem. (Tedy například: ...a ona držela obrovskou... atd.). Vedoucí může během hry přidělovat body například za to, když hráč vyvolá svojí částí vlnu smíchu, nebo když dokáže děj příběhu vrátit zpět k námětu, nebo když velmi trefně naváže na předchozího hráče.

Budování týmu	☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆
Kreativita	☆☆☆☆
Zábava	☆☆☆



Navigátor

Příprava: Mapa a seznam míst pro každé družstvo.

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Stůl pro každé družstvo.

Hráči: Jedno nebo více družstev, dva až šest hráčů v každém družstvu.

Připravte pro každé družstvo stejnou mapu. Můžete využít autoatlas, nebo mapy v měřítku 1 ku 50 000. Před začátkem hry najde vedoucí na mapě pět míst vzdálených od sebe co nejdál. Mohou to být malé vesničky, pamětihodnosti i větší města. Vedoucí napíše seznam těchto míst na tabuli nebo na papírky a dá každému družstvu stejný papírek se seznamem. Cílem hry je najít a vymyslet, jak by se dala procestovat daná místa na mapě v pořadí, které je uvedeno na tabuli nebo na papírku. Hráči tak vlastně vytvoří itinerář cesty (výletu). Vyzvěte hráče, aby si sami mezi sebou zorganizovali a rozdělili práci. Bude-li hrát jen jedno družstvo, mají hráči za úkol místa najít do pěti minut.

Zpětná vazba

Jakmile první z družstev najde všechna místa a vytvoří itinerář, hra končí. Hráči tohoto družstva vysvětlí svůj plán ostatním. Ti budou jejich cestu sledovat na svých mapách a mohou vítěze kritizovat. Pokud se vítězové dopustí ve svém řešení vážné chyby, hra pokračuje. Hra bude ještě zábavnější, slíbíte-li vítězům odměnu (například malý kompas pro každého člena vítězného družstva).

Účel hry

Nejedná se o hru na zvýšení energie, ale tým je nucen vypořádat se se složitým úkolem - najít místa a naplánovat cestu. Velmi důležitou součástí úkolu je v tomto případě správné rozdělení úkolů mezi členy týmu. Hry s mapou jsou vždy dobré pro stimulaci kreativního myšlení, ale kromě toho slouží i jako aktivity odpočinkové.

Varianty

Hrají-li družstva s větším počtem hráčů a máte-li k dispozici dvě místnosti, zahrajte si hru jako štafetu. Rozdělte hráče do dvou družstev - každé má mapu a je v jiné místnosti. První družstvo vymyslí itinerář (pět míst, která mají hráči postupně navštívit), ale neuvede jména míst, jen je popíše. Druhý tým musí doplnit jména míst.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆
Energie	☆☆
Kreativita	☆☆☆☆
Zábava	☆☆



Reklamní slogany

Příprava: Vymyslet jeden námět na reklamní slogan pro každé družstvo.

Délka hry: Pět minut.

Prostředí: Stůl pro každé družstvo.

Hráči: Družstva o dvou až šesti hráčích.

Každé družstvo dostane námět, pro který musí vymyslet slogan. Hráči mají čtyři minuty na to, aby vymysleli účinný slogan. Pak vyzkouší každý tým svůj slogan na ostatních hráčích. Nejlepší slogan vyhrává. Úkol hráčů je obtížný, protože náměty budou většinou předměty velmi obtížné na prodej. Vedoucí se musí snažit vymyslet hodně zvláštní náměty se zřetel na profesní zaměření hráčů. Například:

- Zabiják Vlado se chce stát starostou;
- prodej levné elektroniky na Dálný východ; .
- prodej tablet proti nadýmání;
- prodej papírových válečných lodí námořnictvu.

Zpětná vazba

Zbude-li čas, nechte hráče vysvětlit, jakým způsobem svůj slogan vytvářeli. Obvykle počáteční nadšení vede do slepé uličky. Jak dosáhli konečné podoby sloganu? Byla volba demokratická nebo autokratická? Došli hráči ke sloganu společně nebo byl slogan nápadem jediného hráče? Na tyto otázky neexistuje správná odpověď, ale vedoucí i ostatní hráči si při tomto rozhovoru vzájemně lépe porozumějí.

Účel hry

Čím hloupější bude námět, tím více energie budou muset hráči vynaložit pro vytvoření sloganu. Tato hra patří mezi odpočinkové a zároveň oživuje kreativní myšlení. Zpětná vazba umožňuje účastníkům analyzovat, jak probíhala jejich spolupráce při plnění zadaného úkolu.

Varianty

Hra se hraje lépe s různými náměty pro různá družstva, náměty by však měly mít něco společného. Chcete-li ušetřit čas, dejte hráčům pro vytvoření sloganu omezený časový limit. Jiná varianta: dejte hráčům více času, budou vymýšlet rýmovaný slogan, nebo velkoplošnou reklamu, prohlášení pro tisk, reklamu do novin. Hráči mohou také svoji reklamu "zahrát" Pokud hráči budou hrát, vyzvěte je ke krátké, spíše improvizované scénce. V těchto případech je totiž velmi obtížné "zahrát" krátkou vtípnou reklamu, i když takové amatérské vystoupení může být velmi vtípné.

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆☆
Energie	☆☆☆
Kreativita	☆☆☆☆
Zábava	☆☆☆



Neřešitelný úkol

Příprava: Tenisový míček nebo jiný míček podobné velikosti.

Délka hry: Tři minuty.

Prostředí: Jakékoli.

Hráči: Libovolný počet.

Jeden hráč má míček. Cílem hry je, aby se každý hráč dostal do kontaktu s míčkem, ale hráč jej nesmí podat svému sousedovi. Vedoucí hry nesmí hráčům napovídat, jak to mají udělat (zvednout se ze židlí, použít stolu atd.). Hraje se na čas. Změřte hráčům čas, ve druhém kole musejí totéž stihnout za poloviční čas. Pokud budete hrát ještě třetí kolo, vyzvěte hráče, aby to zvládli za tři sekundy .

Zpětná vazba

Pokud hráči nevědí, jak na to, nenápadně jim po chvíli poradte, že nemusejí pořád zůstat sedět na svých místech. Většina způsobů, jak urychlit posílání míčku, zahrnuje házení (s tím související upuštění míčku) nebo rychlé posílání - například kutálení míčku z jedné dlaně do druhé tak, že se dlaně postupně naklánějí a míček se kutálí kolem dokola po kruhu. Nejrychlejším způsobem je položit míček doprostřed mezi hráči, ti se nakloní nad něj a velmi rychle a letmo se jej zároveň (možno také postupně dotknou).

Účel hry

Účelem této hry je, aby si hráči uvědomili (a je třeba, aby to vedoucí řekl všem nahlas), že omezení, která nás svazují při našem snažení dosáhnout nějakého cíle, si často klademe pouze my sami. Nikdo hráčům neřekl, že mají zůstat na svém místě, přesto to téměř všichni při prvních pokusech udělají. Dále je zajímavé (a zase je třeba to hráčům zdůraznit), že snaha urychlit řešení problému (zkrácení časového limitu) nevede vždy k nejlepšímu řešení, zatímco krátkodobé odložení může pomoci. Také by si hráči ze hry měli vzít poučení, že úkol, který se zpočátku zdá zcela neřešitelný, má nakonec velmi jednoduché řešení. Kromě tohoto poučení hra dodá hráčům také malé množství energie.

Zpětná vazba

Neexistuje příliš mnoho variant. Snad jen posíláným předmětem může být cokoli. Předmět by měl být malý a neměl by být křehký, aby se s ním dalo házet. Může dokonce mást hráče tím, že bude napovídat možné řešení (například létající talíř).

Budování týmu	☆☆☆
Seznamování	☆
Energie	☆☆
Kreativita	☆☆☆☆
Zábava	☆☆☆



"Šmejd roku"

Příprava: Žádná.

Délka hry: Deset minut (možná déle).

Prostředí: Místnost s přenosnou tabulí, na kterou vidí všichni hráči.

Hráči: Libovolný počet hráčů.

Cílem hry je vymyslet co nejvíce důvodů, proč si zadaný produkt, skupina produktů nebo služba zaslouží označení "Šmejd roku" (vedoucí může použít šetrnější označení, pokud se mu dané slovo zdá příliš silné). Pokud vedoucí zadá jako cílový produkt výrobek nebo službu, se kterou mají hráči osobní pracovní zkušenosti, tím lépe.

Zpětná vazba

Jen máloco dokáže v lidech zvednout takovou hladinu adrenalinu, jako to, když mohou někoho nebo něco kritizovat. Tato aktivita učí hráče nacházet argumenty a připravuje je na situace, ve kterých se mohou opravdu ve skutečnosti ocitnout - když musejí bránit výrobky nebo služby své firmy.

Účel hry

Tento typ odpočinkových aktivit umožňuje hráčům připravit se například na generační výměnu názorů, se kterou se mohou ve skutečnosti setkat, zejména snaží-li se například prosadit zlepšovací návrh. Tato hra plní dvě funkce: za prvé zvyšuje energii hráčů a učí je vyslovovat své názory nahlas. Za druhé, při hře založené na kritice skutečného výrobku nebo služby, které hráči osobně znají, se vytvoří seznam připomínek, jenž může sloužit jako podklad při dalším, tentokrát pracovním, setkání.

Zpětná vazba

Tato hra může končit vyhlášením "Šmejdu roku", nebo toto vyhlášení může být jen částí, na kterou bude navazovat další, pracovní, část. Volba produktu, skupiny produktů nebo služby se může lišit. Důležité je připomenout, že se hráči mají zaměřit pouze na negativní stránky produktu, služby. Vedoucí může vybrat buď vlastní výrobky nebo služby firmy, ze které hráči pocházejí, nebo produkty konkurence. Pokud je cílem vedoucího stmelit hráče v tým, zvolte produkt konkurence, nebo politiku, zásady a zákazy, které uplatňuje konkurence. V případě, že právě pracujete s týmem na zdokonalení vlastního výrobku nebo služby, dejte hráčům ke kritice právě je, i když to nemusí být všem příjemné.

Budování týmu	★★★★
Seznamování	★★
Energie	★★
Kreativita	★★★★
Zábava	★★★



Nástroje budoucnosti?

Příprava: List papíru pro každé družstvo.

Délka hry: Deset minut. Prostředí: Jakékoli.

Hráči: Jedno nebo více družstev, tři až šest hráčů v družstvu.

Vedoucí vybere jeden specifický, konkrétní problém. Měl by být dramatický - stavba Stonehenge, narovnáni šikmé věže v Pise atd. Tento problém je společný pro všechna družstva.

Hráči v každém družstvu si posílají list papíru. První hráč napíše jakékoli přídatné jméno (velký, zelený atd.), papír přeloží, aby nebylo vidět, co napsal, a předá sousedovi. Ten napíše podstatné jméno (kladivo, párek atd.) a znovu přeloží. Další hráč napíše předložku "s", další hráč nějaké přídatné jméno a tak dále. Vedoucí si připraví tak dlouhý řetěz slov, aby papír obešel všechny hráče (je-li v družstvu málo hráčů, půjde papír znovu dokola). Nejjednodušší je naplánovat si jednoduchý model - popis podivného nástroje, který můžete využívat stále znovu. Na příklad: "Velký elektrický mlýnek s těžkými lopatkami, který se pohybuje na kolečkách."

Když papír obešel všechny hráče, hráči si přečtou, jaký podivný nástroj jim vyšel a mají minutu na to, aby se rozhodli, jakým konkrétním způsobem využijí tento nástroj při řešení problému, uvedeného na začátku hry. Svoje řešení pak přednesou ostatním hráčům. Nejzdařilejší nápad vyhrává.

Zpětná vazba

Zdůrazněte tu část hry, kde hráči vysvětlují, jak by bylo možné řešit problém (připustíme, že jen velmi hypoteticky) pomocí jejich "nástrojů budoucnosti", i když se zpočátku zdálo nemožné, že by dokázali využít svého nástroje obhájit. Vyzvedněte potřebu přicházet i v běžném životě s velmi neobvyklými nápady na řešení problémů tam, kde obvyklé selhávají.

Účel hry

I když je zdánlivým cílem řešení problému pomocí podivných nástrojů, účelem této hry není vymyslet použitelné řešení daného problému (i když to by si jistě zasloužilo ocenění největší), ale navodit v hráčích atmosféru pro řešení skutečných problémů.

Zpětná vazba

Tuto hru mohou hrát hráči různým způsobem, například na počítači se speciálním programem nebo s využitím speciálních otáčecích kruhových papírových stojanů se slovy.

Budování týmu ★★

Seznamování ★

Energie ★★

Kreativita ★★

Zábava ★★

