

## SEZNAMOVACÍ HRY 2.

**Název :** ČILÁ STATISTIKA  
**Čas na hru :** 10 minut  
**Cíl :** uvolnění, vzájemné poznání, pohotová reakce  
**Pomůcky :** -----( seznam otázek pro účastníky- vedoucí )  
**Prostředí :** místnost ( hřiště )  
**Počet hráčů :** 6 a více  
**Popis :** Vedoucí hry si připraví otázky směřující k tomu, co by se hráči mohli zajímavého o sobě dozvědět. Hráči pak podle ohlášeného klíče vždy přeběhnou a vytvoří dva zástupy, jeden napravo a druhý nalevo. Tedy :

nalevo jde

kdo rád zpívá  
kdo na něco hraje  
kdo umí plavat  
kdo byl v zahraničí na studijním pobytu  
kdo se rád učí  
kdo má doma počítač  
kdo sleduje v TV zimní olympiádu  
kdo rád jí vegetariánskou stravu  
kdo rád fotografuje  
kdo má doma nějaké zvíře

napravo jde

kdo nerad zpívá  
kdo na nic nehraje  
kdo neumí plavat  
kdo nebyl v zahraničí na s. pobytu  
kdo se nerad učí  
kdo nemá doma počítač  
kdo nesleduje zimní olympiádu  
kdo nerad jí vegetariánskou stravu  
kdo nerad fotografuje  
kdo nemá doma žádné zvíře

Reflexe hry : Hra musí mít spád, aby nebyl čas na řeči. V debatě po hře si povídáme o tom, co kdo zjistil nového, co koho překvapilo nebo zaujalo na někom jiném.  
Zdroj : HRY NA PRO ZVLÁDÁNÍ AGRESIVITY A NEKLIDU, Zdeněk Šimanovský, 2002

**Název :** MÍSTO PO MÉ PRAVICI JE VOLNÉ  
**Čas na hru :** 10-15 minut  
**Cíl :** seznámení se, komunikace (hrát v počátcích fungování skupiny)  
**Pomůcky :** -----  
**Prostředí :** místnost ( hřiště )  
**Počet hráčů :** 8-20 členů  
**Popis :** Všichni sedí v kruhu. Jedno místo zůstává volné. Hráč sedící nalevo od prázdného místa začíná slovy : „Místo po mé pravici je volné, chci, aby tam seděl(a)....., protože .....“(uvede důvod volby).

Reflexe hry : Usnadňuje zapamatování si jmen. Zlepšuje komunikaci. Je důležité, aby se všichni hry zúčastnili (je proto dobré, aby se hry účastnil i vedoucí- může průběh hry do jisté míry regulovat).  
Zdroj : HRY PRO DOSPĚLÉ, Soňa Hermochová, 2004

*Název* : **KROKY VPŘED**  
*Čas na hru* : 10-20 minut  
*Cíl* : seznámení, (hrát v počátcích fungování skupiny)  
*Pomůcky* : seznam otázek  
*Prostředí* : místnost ( hřiště )  
*Počet hráčů* : 5 a více  
*Popis* : Hráči stojí v půlkruhu a na otázky vedoucího vždy vystoupí ti, jichž se otázka týká. Zůstane zde stát, dokud vedoucí nedá pokyn k návratu. Než se hráči vrátí na svá místa, může vedoucí komentovat například počet hráčů, kteří vystoupili, může požádat o bližší konkretizaci některého z hráčů.

### **SOUBOR OTÁZEK :**

Kdo rád sportuje? (Jaký sport provozujete?)  
Kdo má doma psa? (Jaká je to rasa?)  
Kdo hraje na nějaký hudební nástroj? (Na jaký? Máte i nějaká veřejná vystoupení?)  
Kdo dobře hovoří nějakou cizí řečí? ( Kde jste se ji naučil(a)?)  
Kdo byl někdy v Americe? (Kde a na jak dlouho? Jací jsou tam lidé? Jaký byl váš nejsilnější zážitek?)  
Kdo rád tančí? (Jak často se vám to podaří?)  
Kdo už někdy učil nebo trénoval děti nebo mládež? (S jakou skupinou dětí jste pracoval(a)?)  
Kdo má rád moderní umění?(Který směr vás oslovil, který umělec?  
Kdo se raději napije vína než piva? (U koho je to naopak?)  
Kdo má nějakou zkušenost s homeopatií? (Kdo má dobrou zkušenost-ještě jeden krok vpřed!)  
Kdo by chtěl znát-kdyby to bylo možné- datum svého úmrtí? (Jste si jist/a, že klady by převážily zápory?)  
Kdo měl nějaký vskutku neobvyklý zážitek? (Jsme zvědaví, co se vám přihodilo, ale je na vás, kolik nám toho řeknete?)  
Kdo někdy přemýšlelo tom, jak zlepšit svět? (Opíráte se o nějaké studie, nebo máte vlastní představy?)  
Kdo nikdy nebyl členem politické strany? (Litujete?)  
Kdo vystoupil z řady nejčastěji? (Kdo nevystoupil vůbec?)  
Komu hra KROKY VPŘED pomohla poznat ostatní? (Kdo ji někdy taky zkusí jako vedoucí, další krok vpřed.)

Reflexe hry : Hráči vidí, kdo má jaké zájmy, zkušenosti apod.

Zdroj : PŘEDPOSLEDNÍ PSYCHOHRY, Eduard Bakalář, 2000

*Název* : **KŘÍŽOVKA Z KŘESTNÍCH JMEN**

*Čas na hru* : asi 20 minut (podle počtu účastníků)

*Cíl* : seznámení, (hrát v počátcích fungování skupiny)

*Pomůcky* : papír, tužka

*Prostředí* : místnost ( hřiště )

*Počet hráčů* : 10-20 členů

*Popis* : Každý účastník dostane arch papíru a napíše na něj své jméno nebo přezdívku velkými tiskacími písmeny. Každý pak musí zjistit, zda mezi ostatními účastníky jsou lidé, jejichž jméno nebo přezdívka začíná některým z písmen, která jsou v jeho jméně. Tato jména napíše na svůj papír tak, jako je to v křížovce.

Když jsou hráči hotovi, dostanou postupně pořadová čísla. Každý se pokusí jména ve své křížovce doplnit ještě i odpovídajícím číslem, které dostal hráč se jménem v jeho křížovce.

Nakonec se každý ještě jednou skupině představí jménem a číslem.

*Reflexe hry* : Jak kdo navazuje kontakt, když hledá křestní jména do křížovky?

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

*Název* : **SEDÍM NA ZAHRADĚ**

*Čas na hru* : asi 10 minut

*Cíl* : seznámení, koncentrace (hrát v počátcích fungování skupiny)

*Pomůcky* : -

*Prostředí* : místnost ( hřiště )

*Počet hráčů* : 6-18 členů

*Popis* : Skupina sedí v kruhu, židle na levo od vedoucího je volná. Vedoucí si přeseďne na prázdnou židli a řekne: „Sedím...“. Hráč, který původně seděl na pravo od vedoucího, se také o jedno místo posune a řekne např. „na zahradě...“. Třetí hráč postoupí dál a doplní větu, např.: ... a čekám na Gábinu“ (jméno někoho ze skupiny). Dotyčná se zvedne a posadí se na uvolněnou židli. Tím, že se vyzvaný účastník zvedne, uvolní se opět nové místo. Sousedé nalevo i napravo od toho místa se ho snaží co nejrychleji obsadit. Kdo vyhraje a přeseďne si jako první, začíná opět s větou: „Sedím...“. K němu se pak přisunou dva jeho sousedé a hra začíná znovu od začátku. Místo i osoby se samozřejmě obměňují ( „Sedím... na náměstí... a čekám na Jirku“).

*Reflexe hry* : Usnadňuje zapamatování si jmen. Zlepšuje komunikaci.

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