



HERNÍK

Seznamovací hry

Seznamovačka „DOBRÝ DEN, POJĎTE VEN“

Počet hráčů: *min. 5*

Pomůcky: *žádné*

Doba trvání: *okolo 10ti minut, podle počtu hráčů*

Hra je podobná školní hře „Chodí pešek okolo“. Všichni hráči až na jednoho sedí v kruhu. Ten, který je mimo kruh, je „Pešek, který obchází kruh a větou „Dobrý den, poďte ven, já jsem“ si vybere nějakého hráče z kruhu. Vybraný hráč se s dotyčným seznámí, podají si ruce, a potom je jejich úkolem oběhnout celý kruh a doběhnout na uvolněné místo. Ten, kdo doběhl jako druhý, zůstává venku a pokračuje ve hře výběrem jiného hráče. A tak to pokračuje až do omrzení, nebo dokud se všichni nepoznají.

SEZNAMOVAČKA S PROSTĚRADLEM

Počet hráčů: *6 hráčů, 2 pomocníci*

Pomůcky: *prostěradlo nebo něco podobného*

Doba trvání: *5-10 minut*

Mimořádně zábavná hra! Hráči se rozdělí na dva týmy. Pomocníci mezi ně natáhnou prostěradlo jako stěnu. Z každé strany prostěradla poklekne hráč z jednoho týmu, tak blízko, aby se oba hráči skoro dotýkali nosem. Když jsou hráči připraveni, strhnou pomocníci prostěradlo na zem, přičemž hráči musí co nejrychleji vykřiknout jméno protihráče. Ten, kdo v duelu prohrál, přechází do týmu vítěze. Hra končí, když jsou všichni hráči ve stejném týmu.

BUM DO HLAVY

Počet hráčů : *libovolný*

Pomůcky : *pro každého hráče noviny nebo ručník...*

Doba trvání : *5-10 minut*

Hráči sedí různě po místnosti, jeden stojí uprostřed. Na počátku někdo vykřikne jméno. Stojící se snaží jmenovaného, dříve než on stačí říct jméno někoho jiného, bouchnout přes hlavu ručníkem nebo novinami. Pokud se mu to podaří, vymění si role.

DRAMATICKÝ PŘEDNES JMEN

Počet hráčů : *libovolný*

Pomůcky : *žádné*

Doba trvání : *minuta na hráče*

Úkolem účastníků je přednést jména ostatních lidí ve skupině. Důležitý je ale jejich dramatický přednes - jako tragédii, komedii, reportáž z fotbalového zápasu, pohádku pro malé dítě atp. Při přednesu se nepoužívá žádných slov, jen se předřikávají jména. Hráč je může opakovat tolikrát, kolikrát to považuje za vhodné. Jednotlivá vystoupení nesmí přesáhnout 1 minutu a přednes by měl být co nejdramatičtější.

PASOVÁ KONTROLA

Počet hráčů: *libovolný*

Pomůcky: *předem vytvořené formuláře*

Doba trvání: *libovolná*

Každý dostane předtištěný formulář s otázkami na jméno, příjmení, věk, přezdívku, odkud je, jaké jídlo má rád nebo nesnáší, co dělá, koníčky atd. (jedna A4), plus je tam také okénko na fotku. Ve skupině se vytvoří páry, které vzájemně provedou jakési interview a vyplní podle něj "pas" pro toho druhého. Zároveň do rámečku nakreslí podobiznu:).

Papíry se pak nalepí někam na stěnu, takže se lidé mohou později k papírům vracet a znova si číst formuláře lidí, kteří se jim líbí, nebo nelíbí.
Velmi užitečné, zvláště pro velké skupiny, kterým by jinak seznámení trvalo dlouho.

KURIOZITY Z ŽIVOTA

Počet hráčů : min. 5

Pomůcky : žádné

Doba trvání : 5 minut příprava, 20 minut hra

Každý hráč si předem vymyslí čtyři kuriózní tvrzení o své osobě, z nichž pouze jedno je pravdivé. Hra pak probíhá tak, že hráč, stojící uprostřed místnosti, srozumitelně pronese všechna tvrzení, a ostatní se pak přemístí do rohů místnosti podle toho, které tvrzení pokládají za pravdivé. Za každého člověka, který stojí ve správném rohu, dostává hráč záporný bod. Pak jde do středu místnosti další hráč atd. Hra se může několikrát opakovat, vítězí ten, kdo má nejméně záporných bodů.

PENĚŽENKA

Počet hráčů: jakýkoliv

Pomůcky: peněženka či jiné suvenýry

Doba trvání: podle zájmu hráčů

Hráči si s sebou přinesou peněženku. Úkolem každého bude najít ve své peněženke něco zajímavého a odvyprávět příběh, který se k ní váže. (například: „Já mám v peněženke jízdenku busem z Londýna na letiště. Napadlo mě, že i když jsme přijeli na letiště s velkým předstihem, letadlo nám málem uletělo.“) Pokud v ní nic nenajdou, můžou vyprávět od koho jí dostali, jestli se jim líbí... prostě cokoliv. Kdo nemá s sebou peněženku, vezme si doklady či se podívá do kapes.

SLADĚNÍ SKUPINY

Počet hráčů: min. 5

Pomůcky: žádné

Doba trvání: asi 10 minut, závisí na (ne)sladění skupiny

Všichni hráči stojí v kruhu. Jejich úlohou je kráčet ve zvoleném směru po obvodu kruhu a bez jediného slova se snažit zastavit ve stejnou chvíli jako ostatní. Pokaždé, když někdo zastaví dřív než zbytek skupiny, začíná skupina znovu a opakuje to, dokud se skupině nepodaří sladit. A svěťe div se, ono to po chvíli skutečně začne fungovat!

ČÁSTI TĚLA

Počet hráčů : libovolný, vhodné jsou smíšené páry

Pomůcky : lístky s částmi těla

Doba trvání : do 30 minut

Na lístky se nejprve napíše části lidského těla, nejvhodnější jsou končetiny a části hlavy. Potom se vyberou nebo určí soutěžící páry. Pro každý pár se pak vybírají lístečky z klobouku. Vybírat mohou buď členové páru, nebo zvlášť určený další hráč. Úkolem dvojice je spojit se vylosovanými částmi těla, přičemž ve spoji musí umístit jeden z lístečků. Pokud se jim to povede, pokračují dál v tahání z klobouku, dokud jim některý z lístečků neupadne, nebo již nejsou schopni další spojení utvořit. Vyhrává ta dvojice, která získá nejvíce bodů, tzn. udrží najednou nejvíce lístečků.

„MÍSTA SI VYMĚNÍ VŠICHNI TI, KDO...“

Počet hráčů : libovolný - čím víc, tím líp

Pomůcky : žádné

Doba trvání : do 15 minut

Všichni sedí na židlích v kruhu, jeden stojí uprostřed a říká: „*místa si vymění všichni ti, kdo...např.: rádi jezdí na koni / nemají rádi špenát apod.*“ (Je lepší zakázat říkat věci, které jsou na první pohled

zřejmě.) Ti, pro které to platí si musí rychle přesednout. Doprostřed jde ten na koho nezbyla židle a všechno se opakuje.

CO MÁME SPOLEČNÉHO, ČÍM JSEM JEDINEČNÝ?

Počet hráčů : libovolný

Pomůcky : žádné

Doba trvání : do 15 minut (záleží na počtu lidí)

Všichni stojí v kruhu. První člověk udělá krok doprostřed a řekne něco o čem si myslí, že všechny spojuje. Kdo s tím souhlasí udělá krok také. Když všichni už zase stojí v původním kruhu, vykročí znovu a řekne něco čím je jedinečný. Pokud se to týká ještě někoho dalšího, udělá krok také. To se opakuje dokud se všichni nevystřídají.

ANDĚLSKÁ ANDĚLA

Počet hráčů : libovolný

Pomůcky : žádné

Doba trvání : do 15 minut (záleží na počtu lidí)

Stojí se v kruhu. Každý řekne jednu vlastnost, která by ho charakterizovala a zároveň začínala počátečním písmenem jeho jména. Zároveň se pokusí zopakovat jména i vlastnosti všech, kteří je řekli než přišel na řadu.

Energizery

PAKO (HU)

Počet hráčů : libovolný

Pomůcky : žádné

Doba trvání : podle mentální úrovně hráčů, do 15 minut

Hráči stojí v kruhu, mají zvednuté ruce. Jeden poklesne v kolenou a ukáže na libovolného hráče. Pohyb doprovází slabikou "hu". Označený hráč odpoví také "hu". Potom se k označenému hráči nakloní oba jeho nejbližší sousedé a opět vysloví "hu". Konečně na třetí dobu označený hráč ukáže na dalšího a opět řekne "hu", a vše pokračuje.

PAKO PRO POKROČILÉ

Počet hráčů : minimálně 6

Pomůcky : žádné

Doba trvání : jakákoliv, dokud to bude hráče bavit

Hráči stojí v kruhu. Trojice hráčů musí vždy vytvořit určitou roli. Po jejím provedení středový člen trojice ukáže na jiného člověka (který se stane středem trojice) a řekne jméno role, kterou má trojice zahrát. Role musí být vytvořena co nejrychleji a nejpohotověji, a to všemi členy trojice v jeden okamžik. V ideálním případě by hra měla probíhat zcela plynule, bez přestávek.

Před začátkem hry je nutné role dobře vysvětlit a předvést. Kreativní jedinci mohou na místě vymyslet i další vtipné role. Příklady:

TOASTER: Krajní hráči předpaží obě ruce tak, aby jejich ruce obepínaly středového hráče. Středový hráč znázorňuje právě dopečený toast výskokem.

SLON: Krajní hráči vytvoří slonovi uši tak, že z rukou vytvoří oblouky směřující na středového hráče. Středový hráč vytvoří klasický sloní chobot.

MÁMA S DĚTMI: Mámá míchá vařečkou v hrnci, přičemž děti poklesnou na zem a obejmou máminy nohy.

MIXER: Krajiní hráči obejmou středového a vydávají zvuk mixeru. Středový hráč se bleskurychle otáčí kolem své osy.

MRAZÍK

Počet hráčů: 6 a více

Pomůcky: žádné

Doba trvání: do omrzení nebo ošoupání kolen

Jeden je mrazík a snaží se zmrazit všechny ostatní. Ti před ním zběsile utíkají. Koho se mrazík dotkne, je zmražen a nesmí se pohnout. Může být vysvobozen jedině tak, že mu někdo podleze mezi nohama. Hra končí všeobecným zmražením.

Nejlépe hratelné v nějakém ohraničeném prostoru.

ŽELVIČKY A ZEĎ

Počet hráčů: 6 a více

Pomůcky: žádné

Doba trvání: 5 minut i více

Skupina se rozdělí na dvě části. Jedna skupina představuje želvičky (pozice jako „rak“, ale chodí se dopředu). Druhá skupina vytvoří souvislou řadu (zeď) několik metrů před startovní pozicí želviček. Úkolem želviček je prorazit zeď a dostat se na druhou stranu. Zábrany musí stát, nesmí si na želvičky lehat a pod. Hra končí ve chvíli, kdy jsou želvičky na druhé straně.

LECHTANÁ

Hráči si lehnou a zavřou oči. Jeden z nich chodí a lechtá postupně všechny hráče. Kdo se pohne či rozesměje vstane a pokračuje v lechtání ostatních.

ZMATKOVACÍ

Počet hráčů: libovolný

Pomůcky: (lístečky s úkoly)

Doba trvání: 10 minut

Soutěžícím se rozdají lístečky s úkoly (případně stačí jim úkoly sdělit ústně), které musí plnit. Např.: Vyzuj co nejvíce hráčů! - nikdo se nesmí zouvat! - vynes co nejvíce židlí! - polib co nejvíce partnerů! - nikdo nesmí vynášet židle! - nikdo se nesmí líbat! atd. Na znamení se všichni dají do toho úkolu, který dostali a snaží se ho co nejlépe plnit.

UZEL

Počet hráčů : libovolný

Pomůcky : žádné

Doba trvání : 5 minut

Hráči stojí ve tvaru kruhu tak blízko sebe, až se dotýkají rameny. Zavřou oči, předpaží ruce a náhodně chytanou ruku někoho jiného. Takto vytvoří uzel. Po otevření očí je jejich úkolem se rozmotat a vytvořit kruh, ve kterém každý bude držet za ruce svého souseda (ne vždy je to možné). Hráči mohou podlézat, přelézat, rozmotávat se, avšak nesmí se pustit.

SHAZOVÁNÍ STAROSTÍ

Počet hráčů : libovolný

Pomůcky : balůnky, provázky a fixy

Doba trvání : 10 minut

Každý dostane jeden balónek a provázek. Balónek nafoukne, napíše na něj svou starost nebo obavu a přiváže si ho provázkem k noze. Pak se na sebe všichni vrhnou a starosti si rozdupou!

SLIZ NA ZASTÁVCE

Počet hráčů: min. 2

Pomůcky: žádné

Doba trvání: 5-10 minut, ale podle chuti a představivosti i déle

Tato hra a její obměny se výborně osvědčí při čekání za zastávce a pod.

Hráči stojí v kruhu a pantomimicky si podávají sliz. Ten, kdo začíná, naznačí, že se jedná o slizký sliz a pantomimicky ho předá dalšímu hráčovi. Je jenom na každém z hráčů a jejich představivosti, co se slizem provedou a jakým způsobem ho předají dále. Tato hra se dá velmi šikovně obměňovat a místo slizu si můžou hráči předávat cokoliv jiného.

Hry pro volnou chvíli

HOSPODA

Počet hráčů: min. 3, max. neomezený

Pomůcky: kůl, sloup nebo strom

Doba trvání: 5 minut i déle, podle chuti hráčů

Jeden z hráčů má za úkol zamotat se okolo kůlu (nebo sloupu, stromu), nejlépe se zavřenýma očima, a to tak, aby se mu zatočila hlava. Ostatní jsou rozmístěni podle vlastní chuti. Úkolem obtočeného je trefit k hráči, který si ho zavolá.

PLÁCANÁ

Počet hráčů: libovolný, do 20

Pomůcky: stůl

Doba trvání: do 30 minut

Hráči si sednou okolo stolu, aby tvořili uzavřený kruh. Všichni položí ruce na stůl dlaněmi dospod tak, aby je měli překřížené se sousedy. Jeden člověk plácne o stůl a řetězově se plácání posouvá. Pokud někdo plácne dvakrát za sebou, obrací se směr plácání.

VYSOKÉ NAPĚTÍ

Počet hráčů: libovolný

Pomůcky: žádné

Doba trvání: do 15 minut

Postavíme se do kruhu a uchopíme za ruce. Jeden hráč se postaví doprostřed. Hráči v kruhu představují elektrické články, jimiž probíhá proud, a úkolem prostředního je zajistit, aby byl článek přerušen. Hra začíná tím, že na pokyn středního hráče stiskne označený hráč ruku svému sousedovi po levé straně. Ten předá stisk ruky dalšímu, a tak obíhá stisk kolem kruhu. Hráči si občas jeho směr mění. Střední hráč si bedlivě všímá svých kamarádů stojících v kruhu, jejich tváří i rukou, a jeho úkolem je uhodnout, kde právě stisk probíhá. Uhodne-li, musí ho hráč, jehož stisk ruky zpozoroval, vystřídat. Zmýlí-li se, musí hádat znovu.

HUNTOVAČKA (jen pro drsňáky)

Počet hráčů: 8 a více

Pomůcky: žádné

Doba trvání: libovolná (do prvního vážného úrazu)

Vytvoříme týmy (každý má 4 až 7 lidí). Jeden tým se seřadí za sebou tak, že se chytanou za pánev a hlavu schovají na stranu. Musí se držet pevně a nesmí být mezi nimi žádná díra. Druhý tým vytvoří za nimi frontu, a postupně s rozběhem naskáče na první tým. Úkolem prvního týmu je udržet nárazy skákajících lidí, nezbortit se pod jejich tíhou a udržet celý tým až do konce. Úkolem druhého týmu je naskákat na „kozu“ tak, aby se tam celý vešel, a udržet se tam. Pak se týmy vymění.

ŠŤŮRA

Počet hráčů : libovolný (nejlépe 5 členná družstva)

Doba trvání : do 15 minut

Hráče rozdělíme do pětičlenných družstev. Jejich úkol je vytvořit ze svých svršků co nejdelší provaz. Při měření musí provaz držet nad hlavami a nesmí se přetrhout. Družstvo s nejdelší šňůrou pochopitelně vyhrává.

ŽOUŽELNÍ

Počet hráčů : jakýkoliv

Pomůcky : žádné

Doba trvání : do vyčerpání

Nesmyslné slovo žouželení použijeme jako záměnu pro slovo nebo pro činnost, kterou mají ostatní hráči uhádnout. Otázky dostává jeden hráč, který jediný zná správný výraz (např. poslouchat rádio, spát, učit se...). Hráči se ptají předepsanou formulí: "Dá se žouželit...?" Vedoucí hry na tyto otázky odpovídá jen ano - ne, podle toho, jak se otázka shoduje s tím, co myslí. Otázky, na něž nelze odpovědět jednoznačně, vedoucí zamítá. Obměna je možná s tím, že se naopak určí jeden hráč, který jde z doslechu a všichni ostatní se domluví na tom, co bude slovo žouželení znamenat. Úkolem vybraného hráče pak je to zjistit.

VÁLKA

Počet hráčů: min. 5 dvojic

Pomůcky: ručně vyrobené papírové koule, šátky na zavázání očí

Doba trvání: 20 minut

Hra se hraje ve dvojicích, které tvoří jeden tým a drží se za ruku. Jeden z dvojice má zavázané oči. Ve chvíli, kdy jsou oči zavázány, rozmístí vedoucí papírové koule volně do prostoru. Vypukne válka, a každá dvojice se snaží získat papírovou kouli, která představuje granát, aby mohla zasáhnout některou z ostatních dvojic. Avšak ten, který nemá zavázané oči, může jen navigovat, nejen při hledání koulí, ale i při samotné střelbě. Dvojice, která byla zasažena, vypadává ze hry. Válku vyhrávají ti, kteří jako jediní přežili.

ZVÍŘÁTKA

Počet hráčů: max. 8

Pomůcky: židle, šátek na oči

Doba trvání: 20 minut i déle, podle chuti hráčů

Židle postavíme do tvaru kruhu. Kruh nesmí být ani příliš velký, ani příliš malý. Hráči sedí na židlích, jeden je prohlášen za „slepce“ – má zavázané oči a stojí ve středu kruhu.

Hráči sedící na židlích si před začátkem hry za přítomnosti slepce dohodnou svoje role. Každý si vybere jedno zvíře, které bude představovat.

Začátek hry se signalizuje tlesknutím. Samotná hra potom probíhá tak, že slepec ve středu kruhu vyvolá vždy jednu dvojici zvířat. Jejich úlohou je vyměnit si místa tak, aby je slepec nechytil. Zvířata se mohou pohybovat jen v rámci kruhu, nikdo nesmí při hře promluvit. Při výměně mohou spolupracovat další (nevyvolaná) hráči, ale tak, aby nevstali ze židle. V případě, že je někdo chycený, by si hráči měli přeházet místa, aby zmátli slepce.

ČÍNSKÝ FOTBAL

Počet hráčů: 7 - 15

Pomůcky: míč

Doba trvání: 10 minut i déle, podle chuti hráčů

Všichni hráči utvoří kruh, a to tak, že stojí velmi blízko sebe otočení zády směrem dovnitř kruhu. Všichni mají mírně rozkročené nohy a jsou v předklonu tak, že jim ruce visí směrem k zemi. Čínský fotbal spočívá v tom, že každý hraje za sebe; hraje se rukama, nikoliv nohama. Úkolem je dát gól, a to tak, aby míč vyletěl mezi nohama protihráče z kruhu. Ten, který dostane gól, ztrácí nejdřív jednu ruku, tj. už jí ve hře nepoužívá. Po dalším gólu ztrácí druhou ruku a vypadává ze hry. Hru vyhrál ten, kdo zůstal jako poslední „nevypadnutý“ hráč.

OBDOBA HRY TWISTER

Počet hráčů: min. 2 trojice

Pomůcky: žádné

Doba trvání: 30 minut

Hraje se v jednotlivých trojicích, které mají za úkol vytvářet z těla kreace podle pokynů vedoucího. Vedoucí vyvolá ty části těla, které mají z celé trojice zůstat na zemi (příklad: dvě ruce, jedna noha, brada, zadek). Trojice musí zvolit takovou polohu jednotlivých svých členů, aby byla schopná splnit požadavky na části těla dotýkající se země a zároveň v konečné poloze chvilku vydržela.

Malé upozornění: Do jednotlivých trojic je dobré volit porovnatelně velké a porovnatelně těžké hráče.

CO PŘEDSTAVUJI

Počet hráčů : libovolný

Pomůcky : lístečky, tužka

Doba trvání : 30 minut

Předem si připravíme kartičky se jmény osob žijících, smyšlených, zesnulých, věcí, zvířat (např. Mirek Dušín, tovární komín, hroch, Golem atd.). Kartičky se pak připevní na čela nebo záda hráčů. Hráči mají pomocí otázek, jež dávají ostatním, zjistit, co jsou zač. Hra končí, až všichni uhádnou, co představují. Pozor, přípustné jsou pouze takové otázky, na něž lze odpovědět ano nebo ne.

CIZOJAZYČNÁ

Počet hráčů : libovolný, vhodné jsou smíšené páry

Pomůcky : lístečky s určením jazyků

Doba trvání : do 45 minut

Hráči se rozdělí sami nebo jsou rozlosováni do párů. Pár si vždy vytáhne lístek se zadaným jazykem a odchází se do ústraní připravit. Po vypršení limitu na přípravu přichází a předvádí seznamovací dialog v určeném jazyce. Není vůbec nutné, aby páry určenou řeč ovládaly, jde také o přízvuk, koncovku, některá známá slova atd. V případě nutnosti může vedoucí mírně pomoci. Lístek se zadaným jazykem vytahují dívky - je to galantní. O kvalitě předvádění rozhoduje délka potlesku hráčů.

VYZNÁNÍ LÁSKY

Počet hráčů : libovolný

Pomůcky : papíry, tužka

Doba trvání : do 1 hodiny

V první části hry napíše každý hráč čtyři slova, která by měli ostatní použít ve svém vyznání lásky. Papírky se vloží do osudí a může se pokračovat další částí hry. Ta spočívá v tom, že hráče rozdělíme do párů a určíme jejich pořadí. Poté si chlapec z prvního páru vytáhne libovolný lístek a má 1 minutu na to, aby vyznal lásku své milované; musí v něm použít všechna slova napsaná na lístku. Hru můžeme ztížit psaním více slov, zákazem jejich použití v jiném než uvedeném tvaru atd. V této hře se nevyhodnocují nejlepší.

PŘEDÁVAČKA

Počet hráčů : libovolný

Pomůcky : pro družstvo krabička od sirek, koruna, míček

Doba trvání : 45 minut

Hráči v družstvu si předávají mezi sebou:

a/ víčka krabičky od sirek z nosu na nos,

b/ pomeranč nebo jiné ovoce, popřípadě míček držený pod bradou,

c/ korunu z čela na čelo,

d/ míček z klína na klín.

Vítězí tým, který předal dřívě, při pádu opakuje dvojice, která pád způsobila. Je zakázáno pomáhat si rukama.

TANEC SE ŽIDLEMI

Počet hráčů: libovolný, páry

Pomůcky: zdroj hudby, židle (o 1 méně, než je párů)

Doba trvání: do 15 minut

V místnosti se rozestaví do kruhu nebo do řad židle. Židlí je však o jednu méně než je zúčastněných párů. Všichni začnou tančit kolem židlí (některý rychlý tanec, při kterém se oba drží). Ve chvíli, kdy hudba přestane hrát, snaží se tanečníci usednout na židle. Ten pár, na který se židle nedostane, vypadává ze hry. Odebere se jedna židle a hraje se dál, až do chvíle, kdy zůstane jen jeden pár.

TANEC S PŘEKÁŽKAMI

Počet hráčů: libovolný, dvojice

Pomůcky: zdroj taneční hudby

Doba trvání: do 30 minut

Tanečníci se pohybují v párech v kruhu tanečním krokem nebo tancem. Hudba se po chvíli přeruší a vedoucí hry vždy oznámí, jaká komplikace nastala a jaké překážky je třeba při tanci překonat. Příklady překážek: zlomená noha dívky - tanečník přenáší svoji dívku na zádech, zlomená noha obou - drží se za ruce a poskakují po jedné noze, voda - tanečník si vyhrne nohavice a brodí se, děvče pokračuje v chůzi naboso nebo jen v punčochách, pokud voda dál stoupá, nese hoch dívku v náručí (pokud ji unese), les - ze židlí se vytvoří překážková dráha, kterou musí tanečníci bez úrazu (dotyku) protančit, atd.

BALET

Počet hráčů: libovolný, sudý

Pomůcky: zdroj hudby, nejlépe baletní

Doba trvání: do 1 hodiny

Balet je umění, které má zcela přesné zákonitosti. Různé stavy, pocity, nálady, myšlenky lze zpravidla vyjádřit jedním gestem, pohybem. Protože toto vyjádření neznáme, často hledíme poněkud zmateně na to, co se před námi odehrává. Myslíme si, že na provedení něčeho takového nám chybí fantazie a zkušenost, bojíme se. Přitom to vlastně stačí jen zkusit.

Hráči se rozdělí do dvojic, pokud možno smíšených. Jednotlivým dvojicím se postupně přidělují scény, které mají zahrát a předvést ostatním. Poté dostanou 1 minutu na přípravu, během které se mohou i upravit na vystoupení. V další minutě předvádí za zvuků hudby to, co mají. Vhodné je upozornit, že balet je němý a není to ani pouhá pantomima.

Ostatní dvojice pak hádají, co jim bylo předváděno.

Sestavil Radek Schich

