

Hry na semináře a workshopy

124 kreativních her

2.
rozšířené
vydání



Susanne Beermann
Monika Schubach
Ortrud E. Tornow

Susanne Beermann, Monika Schubach, Ortrud E. Tornow

Hry na semináře a workshopy

124 kreativních her

2.
rozšířené
vydání



Grada Publishing

Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována ani šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude **trestně stíháno**.

Susanne Beermann

Monika Schubach

Ortrud E. Tornow

Hry na semináře a workshopy

124 kreativních her – 2., rozšířené vydání

Susanne Beermann, Monika Schubach, Ortrud E. Tornow, Spiele für Workshops und Seminare
Licensed edition by the Haufe-Lexware GmbH & Co. KG, Federal Republic of Germany, Freiburg, 2014

Lizenzausgabe der Haufe-Lexware GmbH & Co. KG, Bundesrepublik Deutschland, Freiburg, 2014

Přeloženo z německého originálu knihy Susanne Beermann, Moniky Schubach a Ortrud E. Tornow *Spiele für Workshops und Seminare*, vydaného nakladatelstvím Haufe-Lexware GmbH & Co. KG, Německo, Freiburg, 2014

© 2014, Haufe-Lexware GmbH & Co. KG, Munzinger Straße 9, 79111 Freiburg

All rights reserved

Vydala Grada Publishing, a.s.

U Průhonu 22, 170 00 Praha 7

tel.: +420 234 264 401, fax: +420 234 264 400

www.grada.cz

jako svou 5815. publikaci

Překlad Jitka Kolářová

Odpovědný redaktor Petr Somogyi

Grafická úprava a sazba Antonín Plicka

Počet stran 176

Druhé české vydání, Praha 2015

Vytiskly Tiskárny Havlíčkův Brod, a.s.

Czech Edition © Grada Publishing, a.s., 2015

Illustrations © Philippe Petit

Cover Design © Eva Hradiláková

Cover Photo © fotobanka allphoto

ISBN 978-80-247-5514-4

ELEKTRONICKÉ PUBLIKACE

ISBN 978-80-247-9045-9 (pro formát PDF)

ISBN 978-80-247-9046-6 (pro formát EPUB)

Obsah

Úvod	9
<i>Jak hry využít</i>	9
<i>Jakou mají hry výhodu?</i>	9
<i>Jak hry působí?</i>	10
<i>Základ perfektní hry</i>	11

Část I

Ice breaker – jak prolomit ledy	13
1. Svazek klíčů	14
2. Společné spojuje	15
3. Jsem jiný než ty	16
4. Obraz mé nálady	17
5. Můj osobní erb	18
6. Kdo jsi?	19
7. Bleskové schůzky	20
8. Něco tu nesedí...	21
9. Všimneš si mě?	22
10. Co nás spojuje?	23
11. Vyvolávání	24
12. Hip-hop	25
13. Kdo to tu tahá za nitky?	26
14. Pozdravy na uvítanou	27
15. Dokud hoří...	28
16. Kdo jsem?	29
17. Otevřená kniha	31
18. Statistika I	32
19. Statistika II	33
20. Připomínáte mi...	34
21. Znalostní test	35
22. Kdo pozdě chodí...	37

Část II

Teambuilding – jak vytvořit tým	39
23. Příslloví	40
24. Chrastítka	41
25. Barvičky	42
26. Bonbonky	43
27. Hledání rodiny	44

28. Puzzle	45
29. Filmové týmy	46
30. Anarchie	47
31. Společná řeč	48
32. Když udržíš ty mě, udržím i já tebe	49
33. Hrozba temnoty	50
34. Obracení deky	51
35. Stanoviska	52
36. Spolu na opuštěném ostrově	53
Část III	
Komunikace – jak se efektivně domluvit	55
37. Ne! Ale ano! Ne! Ale ano!	56
38. Tichá pošta s obrázky	57
39. Slova, která jsou tabu	58
40. Oka-mžiky	59
41. Fotograf a fotoaparát	60
42. Jak promlouvá mé tělo?	61
43. Memory	62
44. Pro dobro druhých	63
45. Jak přesvědčit něčím, co nedává smysl	64
46. Počítadlo	65
47. Pexeso s příběhy	66
48. Jednou jsem zažil... ..	67
49. Kvantový skok	68
50. Jednoduše to vysvětlí	69
51. Jeden portrét – více tváří	70
52. Jaké číslo jsi?	71
Část IV	
Skupinová dynamika – jak rozvíjet tým	73
53. Manévry	74
54. Já zatleskám, co ty?	75
55. Celý rok	76
56. Fantazie písmen	77
57. Plakát	78
58. Židle o dvou nohách	80
59. Indiana Jones aneb kdo se přidá a kdo musí počkat?	81
60. Týmový čtverec	82
61. Most z papíru	83
Část V	
Řešení problémů a konfliktů – jak na to	85
62. Stupnice nálady	86
63. Gordický uzel	87
64. Brblání a stěžování	88

65. Poměrování sil – mé a tvé možnosti	89
66. Snadné asociace	90

Část VI

Týmy – jak je vést	91
67. Vedení „slepých“ kolegů	92
68. „Slepý“ spolupracovník	96
69. Kdo je tady vedoucí?	97
70. Outsider	98
71. Záchrana v nouzi nejvyšší	99
72. Tlak vytváří protitlak	100
73. Chaos vyvolaný hůlkou	101
74. Vajíčko v letadle	102

Část VII

Aktivizace – jak oživit pozornost	105
75. Horká brambora	106
76. Zrcadla	108
77. Hory a doly	109
78. Kalimba de Luna	110
79. Trhání švestek	111
80. Luskání a tleskání	112
81. Teta Běla	113
82. Nebojte se myši!	114
83. Stříhneme si – na japonský způsob!	115

Část VIII

Koncentrace – jak se soustředit	117
84. Cesta balonem	118
85. Balonek sem, balonek tam	119
86. Sedím na zahradě... ..	120
87. A-hoj	121
88. 1 – 2 – 3	123
89. Za chvíli to bude jinak!	124
90. Ovocný salát	125
91. Ťukání	126
92. Volný tok myšlenek	127

Část IX

Kreativita – jak být tvořivý	129
93. Maturita pro mudrlanty	130
94. Hop nebo trop	132
95. Problém s puntíky	133
96. Filmaři	134
97. Štafeta	135
98. Byl jednou jeden... ..	136

99. Puzzle – tentokrát jinak	137
100. Asociace	138
101. Co patří k sobě?	139
102. Kde jsem?	140
Část X	
Relaxace – jak se uvolnit	141
103. Pizza	142
104. Psaní – tentokrát jinak	143
105. Pozitivní vibrace	144
106. Zbavte se stresu!	145
107. Tak trochu jiný volejbal	146
108. Vítězný pokřik samuraje	147
109. Obchodníci s deštěm	148
110. Jede vlak	149
Část XI	
Opakování – jak nezapomenout	151
111. Sestřelování slepic	152
112. Kolotoč	153
113. Mazaný míček	154
114. Ano nebo ne?	155
115. Aktivní a kreativní	156
116. Město – jméno – zvíře – věc	157
117. Nedoslýchavý dědeček	158
Část XII	
Závěr – jak zakončit seminář	159
118. Napiš dopis sám sobě	160
119. Konec – hotovo – a basta!	161
120. Barometr pocitů	162
121. Feedback on the back	163
122. Události	164
123. Taháky	165
124. Jsme tým!	166
Autoři	167

Úvod

Jak hry využít

Kdo by to neznal? Seminář, při kterém zase neskutečně dlouho trvalo, než se mezi účastníky vytvořila uvolněná a důvěrná atmosféra. Nebo mítink, který má přinést nové nápady pro vývoj – jenže se vleče, všichni zúčastnění působí unaveně a kreativita nikde. V takové situaci pomáhají hry. Dokážou oslovit nejrozličnější skupiny účastníků a po obsahové i časové stránce jsou velmi rozmanité. Využijte je i vy na svých seminářích, workshopech, mítincích i konferencích. V této knize naleznete řadu tipů, jak na úvod prolomit ledy, stmelit tým, procvičit koncentraci i kreativitu nebo jak absolvovat závěr celé akce.

Jakou mají hry výhodu?

Při hraní se učíme novým věcem nejsnaz. Učí se tak všechny děti – někde něco vidí, vyzkouší si to, chvíli to trénují a pak už to umí. Nesejde na tom, jestli se zrovna učí chodit nebo stavějí komíny z kostek. Náš vzdělávací systém ve školách se bohužel opírá o jinou koncepci. Hra jako učební metoda se po absolvování prvních pěti tříd základní školy téměř nevyužívá, a tak je nám většinou dovoleno učit se jen tím, že posloucháme výklad. Je to škoda, protože škola hrou je zábava, a všechno, co nás baví, nám také na delší dobu utkví v paměti.

Kromě toho hry spojují. Když něco společně zažijeme, společně se smějeme, společně dosáhneme nějakého cíle, naplňujeme tak ty nejlepší předpoklady pro dobrou spolupráci a probouzí se v nás pocit sounáležitosti se skupinou. Dosáhne-li toho skupina z jedné firmy nebo z oddělení během společného mítinku nebo workshopu, může se to velmi pozitivně odrazit v chodu firmy, zlepší se tím totiž každodenní spolupráce. Jen si zkuste představit fotbalové mužstvo, které by tvořili sami individualisté – to by zkrátka nešlo.

Jak hry působí?

Není podstatné, zda vedete seminář, organizujete workshop nebo se pouze účastníte důležitého mítinku – hry vám pomůžou připravit akci tak, aby byla zajímavější, efektivnější a přínosnější. A navíc to bude pro vás i pro ostatní větší zábava!

V úvodu semináře pomáhají hry prolomit ledy a umožní navázat kontakt především těm účastníkům, kteří se do té doby neznali. Aktivizační cvičení dodávají novou energii – hodí se především po skončení delší fáze, kdy jsme jen naslouchali řečníkům. Hry na podporu kreativity rozproudí líný brainstorming, relaxační cvičení jsou zase žádoucí po skončení intenzivní práce, např. před vstupem do nového tematického bloku nebo před delší pauzou, ale také na večer jako příjemná tečka na závěr dne na pracovním semináři.

V zásadě se ale hry hodí vždy, když potřebujeme změnu. Tak se neostýchejte! Zkuste třeba opatrně pro začátek jedno či druhé aktivizační nebo relaxační cvičení. Drobným krůčkem k úspěchu může být už i rozdělení účastníků do skupin za pomoci želatinových medvídků nebo bonbonů. Jakmile účastníci sami zjistí, že to jde i jinak, bez problémů se zapojí také do dalších her a cvičení.

Jak na případný nezájem?

Váš návrh zapojit do průběhu semináře nebo mítinku hry nejspíš narazí u těch, kdo si už z principu neradi hrají. Bude jim to zkraje připadat příliš dětinské. Z tohoto důvodu byste také neměli žádného z účastníků nutit, aby se na hrách nebo cvičeních podílel, pokud sám nebude chtít. Ať se nejdřív jen dívá. Ve většině případů se příště přidá, až uvidí, jak jsou tyto aktivity zábavné.

Zpětná vazba

Děkujeme všem kolegům, kteří nám dali k dispozici své oblíbené hry. Doufáme, že se budou zamlouvat i vám. V případě zájmu se na nás můžete obrátit osobně, kontaktní údaje jsou uvedeny na konci knihy.

Základ perfektní hry

- Využívat hry při workshopech a na seminářích znamená učit se všemi smysly. Když vám tedy záleží na tom, aby si účastníci seminářů zažili suché, nezáživné poznatky a opravdu si je osvojili, zapojte do konceptu svých seminářů a workshopů cvičení.
- Aby měla tato cvičení úspěch, měli byste si je pečlivě připravit. Pokud se hra vymkne kontrole nebo se nepovede, může to být pro lektora velmi nepříjemné. Proto se vyplatí vyzkoušet si cvičení ještě před seminářem či workshopem, a to nejlépe se skutečnými osobami.
- Vyberte cvičení, která odpovídají cílové skupině. Je-li to možné, zvolte jako téma cvičení vždy situace z běžného pracovního dne účastníků. Jen tak rychle zapomenou, že jde o hru, a poznatky ze cvičení pak snadněji uplatní v praxi.
- Mnoha účastníkům vadí slovo „hra“, protože si je spojují s dětinským chováním. Pojmenujte tedy hraní jinak, např. „experiment, výzva nebo úkol“.
- Na začátku si vždy domluvte jasná pravidla: Kdo bude mít vedoucí roli (a jakou)? Kdo je v týmu? Kdo vše sleduje, aby pak mohl poskytnout zpětnou vazbu k celému průběhu? Kdo se musí chovat určitým způsobem (např. nesmí mluvit nebo se nesmí dívat)? Pravidla jsou důležitá, protože bez nich mnohé hry ztratí kouzlo i efekt.
- Nebudte příliš přísní. Učení má být zábavné!
- Při plánování semináře má pochopitelně smysl stanovit pro hry časový limit. Jestliže však tým potřebuje ještě dvě minuty navíc, aby úkol vyřešil, mohl by být příliš rigidní časový plán kontraproduktivní. Raději týmu dopřejte radost z úspěchu.
- Buďte nadšení i vy – a přidejte se ke hře! Nadšení je nakažlivé.
- Účastníky motivujte. „Mám pro vás zajímavý úkol, při kterém se dozvíte i něco sami o sobě...“ zní jistě povzbudivěji a lákavěji než suché konstatování „Teď si zahrajeme hru.“
- U většiny cvičení je zapotřebí důkladné vyhodnocení, aby byl jejich efekt pro účastníky transparentní. Požádejte proto každého hráče i pozorovatele, aby ukončené cvičení spontánně komentoval. Často z toho vyplyne i diskusní kolečko ve skupině, během kterého můžete probrat např. tyto otázky: Jak se nám vedlo v týmu? Co bylo dobré – a co bychom si v nějaké konkrétní situaci přáli jinak? Co jsme mohli udělat, aby se proces urychlil, aby byl profesionálnější? Jakou roli hrála komunikace?

Ice breaker – jak prolomit ledy

Seznamovací hry jsou vůbec ty nejdůležitější.

Nezvyklé situace, nové prostředí, neznámí lidé – to vše jsou překážky, které je třeba překonat, aby vznikl prostor pro nosné téma k diskusi. Jednoduchá hra může v takový okamžik způsobit takřka zázraky – překoná komunikační bariéry a vytvoří předpoklady pro společnou práci.

Stručně řečeno hry z kategorie ice breaker vám umožní co nejjednodušší přechod z běžného všedního dne do atmosféry semináře, konference či workshopu.

1. Svazek klíčů

Cíl:	seznámení ve dvojicích, vyprávění osobních zážitků
Délka:	cca 15 minut
Počet účastníků:	neomezený, sudý počet
Pomůcky:	svazky s klíči účastníků

Popis

Účastníci kurzu vytvoří dvojice. Trenér všechny požádá, aby si vyndali na stůl své klíče. Každá dvojice se navzájem představí na základě svazku klíčů, které má dotyčný s sebou: „Tohle je můj klíč od sklepa. Náš sklep má tři místnosti a je... Tohle je klíč od mého kola. Kolo jsem si koupil loni na dovolené, protože...“ Hru je možné zopakovat a hrát několik kol po sobě. V nich se partneři navzájem střídají, aby se tak seznámil co největší počet účastníků.

Přitom je důležité přenechat plně na účastnících, co o sobě budou chtít sdělit ostatním. Každý smí a měl by mluvit tak dlouho, jak sám chce.

Efekt

Zpravidla se takto rozproudí zajímavý rozhovor mezi cizími lidmi, kteří se díky tomu dobře poznají. Toto cvičení účastníkům velmi neproblematickým způsobem umožňuje navázat mezi sebou kontakt, protože vlastně hovoří o klíčích (nikoli o sobě samých, a to odbourává zábrany), a přitom si toho o sobě spoustu řeknou. Především pro ostřílené účastníky seminářů je toto seznamovací cvičení osvěžující alternativou k celkem běžnému dotazování ve dvojici s cílem představit následně ostatním partnera z dvojice. „Svazek klíčů“ razantně odstartuje akci a účastníky díky vzájemnému rozhovoru na dané téma jemně nasměruje ke kolegiálnímu pocitu.

Tuto hru lze využít i v případě, že se účastníci už navzájem znají – i oni se o svém kolegovi jistě dozvědí něco nového.

Marcus Koch

2. ⁺ Společné spojuje

Cíl:	seznámit se, objevit, co máme společné
Délka:	cca 25 minut
Počet účastníků:	neomezený, skupinky po třech nebo po čtyřech
Pomůcky:	pro každou skupinu jeden list papíru na flipchart, fixy

Popis

Účastníci se rozdělí do skupinek, ideálně po třech (u větších skupin jsou možné i týmy po čtyřech), každá skupinka dostane jeden list papíru na flipchart. Společně mají za úkol během 10 minut zjistit a zapsat, jaké zájmy, vlastnosti či zkušenosti:

- mají všichni účastníci ve skupině,
- mají vždy dva z nich,
- čím se každý z nich zvlášť liší.

Na závěr představí výsledek ostatním v plénu: buď celý tým společně, nebo jeden vybraný člen skupiny.

Důležité přitom je nechat na účastnících, co na sebe chtějí prozradit.

Efekt

Ve skupinkách se bude živě hovořit o tom, co je každý ochoten na sebe prozradit a co nakonec skončí na papíře. Často se stane, že týmy dospějí k velmi odlišným výsledkům: jeden tým se zaměří převážně na profesní záležitosti, jiný klade větší důraz na soukromé věci, další pojme obě sféry rovnoměrně.

Účastníci bývají při prezentaci v plénu často překvapeni, jak odlišně chápou jednotlivé týmy seznamování a jak to vše vypadá na papíře.

Cvičení je zajímavé na seminářích, kde se později probírají i témata týkající se komunikace a informací. Pak se lze k výsledkům tohoto cvičení ještě jednou vrátit.

Ortrud Tornow

3. Jsem jiný než ty

Cíl:	seznámit se ve skupině, vyprávět osobní věci, odhalit to, co máme společné
Délka:	cca 20 minut
Počet účastníků:	6 až 12

Popis

Účastníci sedí na židlích v kruhu. Jeden si stoupne, jde doprostřed a začne o sobě vyprávět, např. o svých schopnostech, vlastnostech, koníčkách atd. Ostatní účastníci jsou vyzváni, aby přitakali, pokud také mají uvedené vlastnosti či schopnosti, případně stejné koníčky. Až když se nenajde žádný jiný účastník, který dovede nebo dělá totéž co ten uprostřed, je na řadě někdo další, aby mluvil zase o sobě.

Efekt

Účastníci se musí pečlivě soustředit a kromě mnoha věcí, jež mají společné, odhalují i to, v čem vyniká jejich kolega, který o sobě mluví. Přiřazováním sdělení si snadněji zapamatují osoby a jejich jména. Při pozdější práci ve dvojicích či ve skupině se pak účastníci rychleji sblíží. Díky tomu, že tato forma seznamování je jiná než obvyklé seznamovací hry, má cvičení dobrou odezvu zejména u účastníků, kteří se často účastní různých seminářů a workshopů.

Ortrud Tornow

4. Obraz mé nálady

Cíl:	emoční zapojení účastníků
Délka:	cca 20 až 30 minut
Počet účastníků:	10 až 20
Pomůcky:	obrázky z novin či časopisů anebo fotografie

Popis

Účastníci sedí na židlích kolem stolu. Uprostřed na stole jsou obrázky nebo fotografie. Každý si vybere jeden obrázek nebo fotografii, s níž se identifikuje nebo ke které má nějaké osobní asociace. Účastníci pak postupně ukazují obrázek ostatním a vyprávějí vše, co je k tomu napadne, např. dojmy, zážitky, pocity či asociace.

Varianta: Místo obrázků a fotografií můžete položit na stůl i jiné předměty, např. plyšová zvířátka, ovoce, šálky na kávu, šály, tužky.

Efekt

Účastníci se při tomto cvičení hravým způsobem seznámí a prozradí na sebe něco, co překračuje pouhá fakta. Při tomto cvičení bývají zpravidla otevřenější, je-li tématem semináře osobnost, příp. sebeuvědomění.

Ortrud Tornow

5. Můj osobní erb

Cíl:	seznámit se, najít způsob, jak se vyrovnat s vlastní osobností
Délka:	cca 30 minut
Počet účastníků:	4 až 12
Pomůcky:	pro každého účastníka jeden list papíru na flipchart a 4 tužky různých barev
Příprava:	na flipchart nebo na tabuli napsat připravené otázky

Popis

Účastníci sedí u stolu nebo na zemi tak, aby měli kolem sebe dost místa. Každý dostane list papíru na flipchart a 4 tužky různých barev. Lektor pak účastníky požádá, aby každý nakreslil svůj zcela osobní erb. Může se malovat i psát. Pro inspiraci může lektor napsat na flipchart následující otázky:

- Kdo jsem?
- Jaké mám povolání?
- Co jsou mé silné stránky?
- Co by o mně řekl můj největší kritik?
- Co by o mně řekl můj nejlepší přítel?
- Co by mohlo posloužit jako mé symboly?

Na závěr každý z účastníků představí svůj erb ostatním a vysvětlí, proč zvolil právě toto pojetí.

Efekt

Toto cvičení se hodí při seznamování a má ještě další cenný přínos: pomocí erbu, který si účastníci sami pro sebe navrhnou, také sami sebe prezentují – popíší, v čem jsou výjimeční, a mohou se s těmito specifiky své osobnosti také vypořádat. Cvičení je proto zajímavé na semináře věnované tématu osobního rozvoje. Erb se pak dá využít a rozvíjet i při dalších lekcích semináře.

Po krátkém přemýšlení se účastníci zpravidla tohoto úkolu zhostí velmi dobře a rozvíjejí svou kreativitu. Po skončení semináře si často osobní erb berou s sebou domů.

Ortrud Tornow

6. Kdo jsi?

Cíl:	seznámit se, představit ostatní
Délka:	cca 30 minut
Počet účastníků:	6 až 12, sudý počet
Pomůcky:	pro každého jeden list papíru formátu A4 a jedna tužka, flipchart nebo tabule
Příprava:	v případě potřeby napsat na flipchart nebo na tabuli připravené otázky (viz popis)

Popis

Všichni účastníci dostanou tužku a list papíru a ve dvojicích se posadí ke stolu. Jeden z dvojice má nyní pět minut na to, aby druhému kladl otázky a dozvěděl se o něm co nejvíc. Odpovědi si heslovitě zapisuje. Pak si role vymění a dotazovaný má nyní také pět minut na otázky pro partnera ve dvojici.

Témata by neměla být daná předem. Ptát se lze na cokoli, co dotyčným připadá zajímavé. Pokud by to však mělo být pro náplň semináře či pro účastníky smysluplné, může lektor pro inspiraci předem napsat pár návodných otázek na tabuli nebo na flipchart:

- Díky čemu jsi dnes na tomto semináři?
- Co se ti cestou sem honilo hlavou?
- Co by se mělo zde na semináři odehrát, abys šel domů spokojený?

V návaznosti na rozhovory pak každý celé skupině představí druhého z dvojice, se nímž vedl interview.

Lektor může na závěr cvičení požádat dotyčného, který vedl rozhovor, aby spontánně v jedné či dvou pozitivních větách shrnul svůj osobní dojem z partnera, s nímž byl ve dvojici.

Efekt

Tato hra je klasickým cvičením při seznamování. Dotazovaný o sobě sděluje něco osobního, tazatel prozrazuje, co ho na druhém zajímá. Zároveň je to také dobrý nácvik prezentování před skupinou. A navíc i velmi pěkný úvod do témat jako rétorika, komunikace a vedení.

Prosba o sdělení shrnujících pozitivních dojmů přispívá k dobré atmosféře při semináři.

Ortrud Tornow