

ČÁST I.

**TRADIČNÍ
PSYCHOHRY**

Pod označení tradiční psychohry patří široké spektrum her s různým zaměřením. V našich prvních publikacích (I dospělí si mohou hrát, 1976, a Psychohry, 1989) jsme psychohry dělili do čtyř základních kategorií, což se udrželo dodnes. Spektrum je tak široké, že sem zařazujeme i novinku, a to hru s erotickým zaměřením. Poznáváme ale, že tato hra přece jen vybočuje z našich obvyklých.

Základní kategorie psychoher:

- (1) **Hry seznamovací, rozehřívací.** Jejich poslání již vyplývá z názvu, hráči se v jejich rámci mají navzájem blíže poznat, „zmapovat“, oslabit formální bariéry při seznamování. Úkoly jsou jednoduché, často spojené s pohybem, součástí je humor.
- (2) **Hry didaktické, vzdělávací.** Hráči si v napínavé a soutěživé atmosféře připomenou a osvěží řadu důležitých pojmů z kultury, historie, biologie, zeměpisu, fyziky, práva, sportu apod. a spojí je s nějakým dalším údajem, nejčastěji číselným, jako jsou leto-počty, hmotnost, časy, délky apod.
- (3) **Hry sebepoznání.** Hráči na závěr určitého souboru úkolů zjistí své místo v žebříčku ostatních hráčů. Obvykle jde o zjišťování a měření nějaké méně známé psychické vlastnosti či schopnosti, např. intuice. V jiném typu těchto her hráči poznají, zda jejich reakce (názor, přesvědčení) je ve skupině hráčů ojedinělá, či naopak zcela běžná. O překvapení hráčů samých nebývá při takových příležitostech nouze.
- (4) **Hry rozvoje tvořivosti.** Hry rozvíjejí tvořivý způsob myšlení, cítění a jednání. Instrukce těchto her hráče přímo vybízejí, aby se oprostili od svých navykých šablon myšlení a prožívání a zkusili si vytvořit, zkombinovat či „vynalézt“ něco zcela nového, neobvyklého, originálního. Zvláštní význam má zasvěcené poučení o podstatě tvořivosti od vedoucího hry.

Postupem času se vyčlenily psychohry s vyhraněnými charakteristikami formy a obsahu. Jsou to tzv. přířazovačky, témata pro skupinovou diskusi, trénink sociální inteligence a kvízové hry. S těmi všemi a samozřejmě i s řadou tradičních her se lze seznámit právě v těchto Psychohrách.

Připomínáme, že naše dělení většinou vystihuje hlavní charakteristiky, avšak některé hry mohou být i v další kategorii. Tak např. hra Umírání – jen jako, v současnosti zařazená do tvořivostních her, by mohla být i v tématech pro skupinovou diskusi, protože hra dobře splňuje kritéria obou kategorií.



Hádej, hádej, hadači ...

Zaměření: tvořivé myšlení

Počet hráčů: 10–40

Trvání hry: 30 minut (jeden soubor)

Pomůcky: tužky, záznamové archy s hádankami

Podstata hry v kostce

Hráči obdrží arch s otištěnými hádankami, původně určenými pro děti, a snaží se je uhodnout. Při této snaze se musí vžívat do dětského světa, jeho logiky, měřítek a mluvy a musí uplatňovat tvořivou představivost.

I. Úvodní informace

V textu hry jsou připraveny celkem dva soubory po dvanácti hádankách, původně určených pro děti. Jde o hádanky od známé autorky Milady Motlové, která dětskému světu dobře rozuměla a jazyk hádanek mu přizpůsobila.

II. Instrukce a vyhodnocení

Vedoucí může uvést hru např. těmito slovy: „Ve hře Hádej, hádej, hadači ...“ si vyzkoušíme schopnost vžívat se do dětského světa, jeho logiky a mluvy. Na papíru, který obdržíte, je otištěn soubor 12 dětských hádanek. Pod každou je prostor k napsání správné odpovědi. Hra je soutěživá, o body. Za každou správně uhodnutou hádanku si započítáte jeden bod. Nízký počet bodů může znamenat určité ustrnutí jen na „dospělém“ způsobu uvažování, což může být na závadu myšlení pružnému a tvořivému“. Vedoucí může navrhnout soutěž dvou hráčských skupin, např. muži – ženy nebo mladší – starší. U každé z uvedených skupin existuje důvod, proč by měla být lepší než druhá, avšak platí to i obráceně: může mít i handicap. Co má větší váhu, může ukázat právě tato soutěživá hra.

Vedoucí rozdá archy textem dolů, aby nikdo z hráčů neměl neoprávněný časový náskok. Teprve na jeho pokyn hráči papíry obrátí a začnou pracovat, tj. hádat. Po uplynutí určité doby, například 10 minut, vedoucí hry dá pokyn k ukončení záznamů (všichni hráči musí přestat pracovat současně). Vedoucí pak přečte správné odpovědi, hráči si sečtou body. Vedoucí výherci pográtuluje a zeptá se ho, čemu vděčí za svůj dobrý výsledek. Dále lze zjišťovat, která z hádanek byla nejllehčí a která nejtěžší. Na závěr hry vedoucí otevře diskusi.

Literatura

Motlová M.: *Hádej, co to je?* Praha, nakladatelství Amulet, 2001.

SOUBOR I.

- 1/ I když sama přes práh nesmí,
každý se jí klaní,
ruku si s ní podávají
i největší páni
- 2/ Malý ptáček ohniváček
nepije a nejí,
ale svůj chrám chraň si před ním
více než před zloději.
- 3/ Znáš já jeden domeček
bez dveří a okéneček.
Chce-li hospodář ven,
stěnu musí prolomit.
- 4/ Mám zlatou sukýnku
a sto hnědých očí,
za sluncem se ráda
ta panenka točí.
- 5/ Přišel k nám panáček,
měl žlutý fráček,
když jsme ho svlékali,
všichni jsme plakali.
- 6/ Štípu, pazouru nemám,
bolest žádnou nečiním,
a přece každý slzí,
kdo mrtvého mne bere.
- 7/ Nehezky zrodí se,
ve schránce vyspí se,
krásný pak na květu pyšný se.
- 8/ Bydlím v lesích, a nejsem myslivec,
mezi skalami, a nejsem jezevec,
žádné řeči nerozumím,
přec každou mluvím
a vždy mám slovo poslední.
- 9/ Do hluboké řeky skočí,
a vůbec se nenamočí,
můžeš do něj bušit holí,
ani ho to nezabolí.
- 10/ Maličký vojáček,
hubený jak tříška,
když jede do boje,
vesele si píská.
Ten, kdo ho zabije,
vlastní krev prolíje.
- 11/ Mám čtyři rohy
k tomu žádné nohy,
nikdo o mně nestojí,
ale jedno místo přece jen mám.
- 12/ Leží závoj na cestě,
nepatří žádné nevěště.
Zvednout ho nemůže člověk žádný,
pro vítr to je však úkol snadný.

SOUBOR II.

- 1/ Ve mně tma,
venku světlo,
ve mně zima,
venku teplo,
ve mně teplo,
venku mráz.
Uhodne to někdo z vás?
- 2/ Sedí pán na vršku,
má měkkou podušku,
často se smekne,
nic se nelekne.
- 3/ Jedna babka kulatá
má sto sukni ze zlata,
když jí jednu svléknout zkusíš,
rozplakat se při tom musíš.
- 4/ Vaří se to,
peče se to,
smaží se to,
nejí se to.
- 5/ Ouško mám – neslyším,
nožku mám – neběhám.
- 6/ Země mám, však bez lidí,
město mám, však bez domů,
řeky i moře mám, však bez vody.
- 7/ Nemá to vosu, má to však včela,
nemají to nosy, mají to však čela,
nemá to pán, má to však kočí,
nemají to uši, mají to však oči.
- 8/ Ach Bože můj milý,
co je to za domeček,
nemá ani dveří,
ani okéneček!
- 9/ Ze střechy se na svět dívá,
nezamává, nezakývá. Roste
shora dolů k zemi, nehýbe
se a je němý. Sotva slunce
zazáří, už má slzy na tváři.
- 10/ Kdo ji dělá, nepotřebuje ji,
kdo ji potřebuje, neví o ní,
kdo ji nese, neukradne ji,
doma ji nikdo nechce.
- 11/ Dvě kukačky vedle sebe
sedí, jedna druhou nevidí.
- 12/ Bez lenky je bezcenná,
malá, šedá, ztracená.
Ale s lenkou, v tom to vězí,
uskuteční vynálezy.



Hra s tisícikorunou

Zaměření: didaktické, sebepoznání

Počet hráčů: 8 × 25

Trvání hry: 45 × 60 minut

Pomůcky: tužky, papíry

Podstata hry v kostce

Hra je pokusem o vytvoření základního modelu, na němž by se osvětlil způsob usuzování a jednání hráčů v jedné z nejběžnějších situací v každodenním životě: dělení o materiální statek v situacích, kdy nárokující nemají – ani subjektivně ani objektivně – jednoznačnou či nezpochybnitelnou míru nároků. Řečeno jinak: dělení se o materiální hodnotu, přičemž se subjektivní pocity nárokujících mohou dosti lišit a objektivní normy či předpisy neexistují.

I. Úvodem

Podle autorovy zkušenosti se u všech modelových situací (kromě první, jež je základní a pro další úvahy nezbytná) vyskytly ty nejrůznější návrhy na dělení tisícikoruny a každý z těchto návrhů měl své racionální jádro. Některé argumenty byly silné, jiné slabší. Pozoruhodné je, že i silné argumenty mohou svou orientací doporučovat rozdílné přístupy a tím i výsledky dělení.

Překvapivě někdy působí výrazně rozdílné a emočně podbarvené přístupy hráčů k problému, protože:

- jde o problém relativně velmi jednoduchý (ve hře byla jen jedna proměnná),
- účastníci hry byli většinou kolegové, přátelé (se stejným vzděláním, ze stejného sociokulturního prostředí),
- účastníci měli možnost se stylizovat do společensky žádoucího světla (což jistě většinou činili).

Vnucuje se otázka, jak asi v praxi dopadají jednání, kdy:

- problém je složitý (je zde více různorodých proměnných),
- jde o významnou hodnotu, např. území, mocenské postavení, prestiž,
- jednající protistrany jsou skutečně antagonistické (vychovaní a žijící v různých sociokulturních historicko-politických podmínkách, nositelé rozdílných světových názorů),
- jednání není společenskou hrou, v níž různá ostří můžeme bagatelizovat a převést na žert, ale rozhodující roli hrají skutečně pocíťované a prožívané emoce.

Historie lidstva ukazuje, že v majetkových a územních záležitostech jen málokdy došlo ke spontánní dohodě, většinou se spory řešily násilím a válkami. Někdy tu byla i snaha o podvod, to však také končilo násilím.

Hře s tisícikorunou bychom mohli dát podtitulek „Sebekritičnost k sobě a respekt k právům toho druhého“. Zamysleme-li se, kde všude by nám poznatky ze Hry s tisícikorunou mohly něco vypovědět, pak těchto situací je i v každodenním životě relativně hodně. Ale o tom až na závěr.