

## Zoznamovacie hry

### Hra na mená

**Pomôcky:** žiadne

**Prostredie:** kdekoľvek

**Popis:**

Vytvoríme kruh. Početnejšie skupinky (viac ako 16) rozdelíme na dve polovice, príjemne sa usadíme. Prvý účastník si vymyslí prídavné meno, ktoré ho charakterizuje, páči sa mu alebo ho zrovna napadne a povie ho so svojim krstným menom. Jeho sused po pravej strane opakuje prídavné meno a krstné meno prvého a pokračuje svojou vlastnou charakteristikou a krstným menom. Môže to vyzerat' takto: „Ja som silný Rado“, povie prvý a druhý opakuje: „To je silný Rado a ja som veselá Katka“. Takto to pokračuje, až dôjde na posledného.

### Hádzaná

**Pomôcky:** lopta

**Prostredie:** kdekoľvek

**Popis:**

Hráč hodí loptu inému hráčovi s tým, že dopredu zakričí jeho meno. Mali by sa vystriedat' všetci niekoľko krát, aby si hráči zapamätali čo najviac mien.

### Dotyky

**Pomôcky:** šatka na oči pre polovicu hráčov

**Prostredie:** kdekoľvek

**Popis:**

Skupinu hráčov rozdelíme na polovicu (A a B). Polovica označená A si sadne alebo si stúpne do rady s rozstupom na upaženie a zaviaže si oči. Každý člen skupiny B si bez slov sadne, alebo stúpne pred jedného člena skupiny A. Na pokyn vedúceho sa snaží hráč skupiny A jemne hmatom skúmať tvár hráča skupiny B po vymedzenú dobu (1-2 minúty). Skupina B potom odstúpi a postaví sa do rady v zmenenom poradí.

Hráči skupiny A si potom zložia šatku z očí, prejdú okolo skupiny hráčov B a snažia sa nájsť svojho partnera bez toho, aby sa ho dotýkali. Pokiaľ hráč skupiny A usúdi, že ho našiel, oznámi to vedúcemu. Hráč potom povie ostatným, podľa čoho dotyčného spoznal.

## Najrýchlejšia hra na mená

**Pomôcky:** stopky

**Prostredie:** kdekoľvek

### **Popis:**

Skupina vytvorí veľký kruh a vedúci vysvetlí, že ide o pokus o najrýchlejšiu hru na svete, pri ktorej musia zaznieť všetky mená zúčastnených hráčov.

Vedúci začne merať čas. Kto už pozná meno svojho suseda, môže začať tým, že sa na neho otočí a povie jeho meno. Menovaný má povedať krstné meno ďalšieho: pokiaľ ho nevie, musí mu ho dotyčný pošepkať a on ho hlasno zopakuje. Prvé kolo skončí, až keď padne meno hráča, ktorý hru začal. V tom okamžiku stisne vedúci stopky. Hra pokračuje druhým a ďalším kolom, až sa dosiahnutý čas podstatne nemení a mená sú vyslovované tak rýchlo, že sa prekrývajú. Bez obáv povedzte, že práve bol dosiahnutý svetový rekord.