

"JAK SI HRU UŽÍT" aneb doporučený postup



1 V duchu si odpovím na libovolnou otázku z jakékoliv karty, která mne zaujme.

Vybírám nejlépe takovou, která:

- mi padla do oka, líbí se mi
- na kterou bych rád/a, aby se mne druzí zeptali
- ve které bych se rád/a nechal/a inspirovat
- o které bych rád/a, aby ostatní přemýšleli

Například: „*Jaké mé hobby málo kdo zná?*“

Odpovím pro sebe: „*Latinské názvy exotických druhů palem*“

2 Teď ji přečtu ostatním a oni postupně zkoušejí odpovídat za mne - jako by byli „v mé kůži“. Ten, kdo mne zná nejlépe, se hlásí, a bude odpovídat jako poslední.

Dává tak šanci být úspěšný ostatním, ale také sobě - získat čas a inspiraci pro zcela výjimečný případ tápání. Například: kolegové odpovídají hned, ale můj manžel odpovídá jako poslední.

Padají odpovědi, například:

„*Háčkování, housenky, exotické květiny, slovníky*“

3 Odpověď, která se mi líbí nejvíce, vyslovím nahlas, mohu okomentovat i další, které se mi líbily. Autora vybrané odpovědi „odměním“ předáním karty, ze které jsem čerpal/a. Hra je zcela subjektivní, rozhodnutí je zcela na „vlastnímu otázkovi“.

Na řadě je další hráč. Vytáhne kartu, vybírá otázku..., nejlépe dokola, kolem stolu.

4 Hra končí v okamžiku, kdy zapomenete, že hraje hru a začnete si povídat, cca po 2-3 kolech, nebo jednoduše, až se vám bude chtít.

Soutěživí členové skupiny nejspíš rádi zjistí, kdo má nejvíce karet. Hru však vyhrává každý, kdo se dobře bavil, užil si společný čas, inspiroval se z odpovědí či otázek, nebo objevil něco zajímavého o ostatních. Soutěživým členům to však můžeme chvíli tajit.





O ČEM SI NEJČASTĚJI POVÍDÁME?

- OSLAVY
- DOVEDNOSTI
- ZÁJMY
- ZNALOSTI
- PODOBNOSTI
- ZVYKY
- PŘÁNÍ
- SNY
- STYL
- NÁPADY
- TYPICKÉ RYSY
- OSOBITÉ
DROBNOSTI
- CESTOVÁNÍ
- PŘÍJEMNÉ
VZPOMÍNKY
- SVĚT MOŽNOSTÍ
- VOLNÝ ČAS
- BYDLENÍ
- PŘÍRODA
- SYMBOLY A TVARY
- JÍDLO
- OBDIV A SYMPATIE

