

46 Dej mi to!



Skupina stojí nebo sedí v kruhu. Jeden člen si představí nějaký předmět, něco s ním jakoby udělá a pak ho hodí dalšímu. Ten imaginární předmět „chytí“, rovněž ho nějak „použije“ a dá ho dále. Během jednoho kola hry by měli všichni členové skupiny nejméně jednou předmět dostat a „použít“. Po určité době hru přeručíme a diskutujeme:

- Jaký předmět měl první člen skupiny na mysli?
- Představovali si pak všichni ostatní tentýž předmět?
- Jaké předměty byly celkem „ve hře“?
- Na co se hráči při identifikaci imaginárního předmětu zaměřovali?

47 Stejně a odlišné



Jeden člen skupiny jmenuje dva předměty nebo bytosti. Ostatní mají vyhledat, co má tato dvojice společného a čím se liší.

Podle toho, jaké dvojice jsou zvoleny, bude řešení úlohy snadnější nebo obtížnější, resp. odpovědi budou více nebo méně originální. Co je např. stejné a co rozdílné u novin a lampy?

Stejně: Obojí „osvětluje“; obojí může „pálit“ apod.

Odlišné: Počet písmen ve slově; do novin se může něco zabalit, do lampy ne apod.

Také zde se může hodnotit počet a originalita řešení.