

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| <b>FACILITAČNÁ TECHNIKA</b>     | <b>Ríše</b>                                |
| <b>HLAVNÝ CIEĽ / ZAMERANIE</b>  | #teambuilding                              |
| <b>FÁZA</b>                     | #teambuilding                              |
|                                 | #energizer #icebreaker #fun                |
|                                 | #energizér # zoznamovacie aktivity #zábava |
| <b>CIEĽOVÁ ZRUČNOSŤ / OBSAH</b> | #communication                             |
|                                 | #komunikácia                               |
| <b>TRVANIE</b>                  | #<15 #<30                                  |
| <b>VEĽKOSŤ SKUPINY</b>          | #6-15 #16-30 #>30                          |
| <b>ÚROVEŇ FACILITÁCIE</b>       | Pokročilý                                  |
| <b>KOMFORTNÁ ZÓNA</b>           | Za hranicou                                |

## Úvod

Túto aktivitu, ktorá je skvelá na „prelomenie ľadov“ alebo na zenergizovanie účastníkov, možno použiť medzi jednotlivými stretnutiami. Je to skvelý prostriedok na precvičovanie pamäte a zlepšenie komunikácie medzi účastníkmi.

Cieľom hry je, aby jeden hráč získal do svojej ríše všetkých ostatných účastníkov.

## Pomôcky, ktoré potrebujete

- Vyberte si nástroj umožňujúci videokonferenčné hovory podľa vlastného výberu.
- Vyberte si [online nástroj typu tabule](#), ktorý umožňuje pracovať s veľkým plátnom a má možnosť priblíženia resp. zväčšenia.

## Postup

1. Zvoľte si tému (celebrity, obľúbené hudobné skupiny, fiktívne postavy...).
2. Povedzte, že ste si vybrali celebrity.
2. Požiadajte všetkých účastníkov, aby vám v súkromnej správe v čete, Slack-u, ... oznámili svoju voľbu (t.j. koho si vybrali).

3. Prečítajte nahlas všetky mená tak, aby ich skupina počula. Podľa úrovne zručností v skupine ich prečítajte aj druhýkrát, aby si ich účastníci zapamätali. Po začatí hry sa už mená znova čítať NESMÚ. Je na hráčoch, aby si zapamätali, ktoré mená odzneli.
4. Po prečítaní mien určte hráča, ktorý hru začne. Hráč A sa následne opýta hráča B, či je [vlozte meno celebrity, ktoré bolo medzi čítanými menami]. Ak sa hráč A trafil, hráč B sa pridá k jeho/jej ríši. Ak sa hráč A pomýlil, kontrolu nad hrou preberá hráč B, ktorý tak získava šancu budovať svoju vlastnú ríšu.
5. V ďalšom kroku sa hra stáva o čosi náročnejšou. Ak má hráč A svoju ríšu, iný hráč (hráč C) sa môže pokúsiť ju celú získať pre seba. Aby sa tak stalo, hráč C musí uhádnuť, kým je hráč A (ktorý je vodcom celej skupiny hráčov vo svojej ríši). Ak si hráč C „tipne“ správne, hráč A a celá jeho/jej ríša pripadne ríši hráča C. Keď sa hráč už raz dostane do nejakej ríše, nemožno ho/ju od nej oddeliť – hádať možno len vodcu ríše.
6. Hráči patriaci do rovnakej ríše sa medzi sebou môžu radiť - je však na vodcovi, aby vyhlásil/a, že sa potrebuje poradiť, a aby požiadal/a druhého hráča o názor. (Tu do hry vstupuje komunikácia – keď jednotliví hráči zabudnú, ktoré celebrity sa spomínali, spoločne môžu prísť na to, koho ešte nomenovali).  
Hra pokračuje dovtedy, kým jeden z hráčov nemá vo svojej ríši všetkých ostatných účastníkov.

## Tipy a triky

- Pri predstavovaní tohto cvičenia buďte struční – táto aktivita sa najlepšie vysvetľuje priamo pri hraní.
- Pri moderovaní skupinovej diskusie sa odporúča, aby účastníci využívali neverbálne spôsoby prihlásenia sa do diskusie. Môže to byť napr. pomocou nástrojov ako sú neverbálne nástroje na poskytnutie spätnej väzby na Zoome, emotikonov, alebo sa účastníci môžu jednoducho prihlásiť a moderátor ich následne vyzve k tomu, aby sa vyjadrili.
- Vyzvite účastníkov, aby navzájom komunikovali prostredníctvom četu – čaro tejto hry a zábava spočíva najmä v hádaní a v diskusiách o tom, kto je kto.
- Hráčov patriacich ku konkrétnej ríši môžete označiť pomocou ikoniek; tak, že sa v odpovedi na otázku, ku ktorej ríši patria, prihlásia zdvihnutím ruky; alebo tým, že každý hráč si zmení pozadie podľa toho, ku ktorej ríši patrí.

## Zdroj

<http://www.teampedia.net>