

I. Otázky a Odpovědi

pro 1 - 40 hráčů

Obtížnost ☆ ☆

Bezesporu nejlepší hra do velké party s úžasným efektem na seznamování, poznávání sebe i ostatních, otevírání se konstruktivním postojům k životu. Hra podněcuje přirozenou zvědavost, hravost a sebedůvěru.

ROZEHŘÁTÍ

1. Nechte balíček kolovat

2. Kdo dostane balíček do ruky, karty zamíchá a přitom vymyslí a nahlas vysloví jakoukoli otázku, na kterou by chtěl znát odpověď. Otázky mohou sahát do minulosti, přítomnosti i budoucnosti. V případě budoucnosti je dobré uvědomit si, že se zobrazuje statisticky nejpravděpodobnější varianta v daném okamžiku. Čím jste dále, tím může být odpověď zkrácenější. Pro mysl budoucnost ještě nenastala. Zdánlivě existuje nekonečně variant s určitou mírou pravděpodobnosti.

3. Míchajícímu odpověď (kartička) buď vypadne, nebo si ji vytáhne. Ukáže obrázek a přečte, co je na kartě napsáno.

4. Může ostatním povědět, co vidí v obrázku a jak vnímá souvislost s otázkou. U lidí, kteří se znají, spolupráci většinou vidí spojitost okamžitě a mohou odpověď adresáta doplnit.

PŘITVRDÍME – NĚKTEŘÍ BUDOU ASI POTŘEBOVAT KAPKU ALKOHOLU

1. Balíček stále koluje, s tím rozdílem, že **otázka**, kterou první hráč s balíčkem položí, **platí pro celé kolo**, tzn. KAŽDÝ MUSÍ NA OTÁZKU ODPOVĚDĚT

2. Chcete-li být opravdu precizní, nechte každého vysvětlit spojitost, dokud nebudou všichni spokojeni.

3. Nabízí se nepřeborné množství citlivých otázek na práci, rodinu, sex... Na to opravdu jeden večer nestačí.

HARDCORE LEVEL

1. Pokládáme **pikantní otázky**, které se týkají všech účastníků vůči sobě. Tzn. každé kolo proběhne interakce každý s každým 2x.

2. Hru můžete vylepšovat fanty, službičkami a podobně. Záleží pouze na vaší představivosti a hravosti.

Příklad hardcore levelu: U hry stojí, sedí nebo leží 5 hráčů: Pavla, Lukáš, Tomáš, Jarmila a Honza. Pavla míchá balíček a Honza pokládá otázku: Jaký je můj vztah vůči druhému. Pavla se ptá: Jaký je můj vztah k Lukášovi? Vytáhne kartu, zveřejní, případně okomentuje odpověď a pokračuje stejnou otázkou vůči Tomášovi, Jarmile, Honzovi. Teprve potom předává balíček Lukášovi, který celý cyklus opakuje se stejnou otázkou. Je zajímavé, jak jsou odpovědi obou stran kompatibilní. Náhoda?

U otázek a odpovědí zažijete spoustu zábavy. Je to o hlubším poznávání se. Vyřčení dosud skrývaného je úlevné a přináší do života zisk. Hra funguje jako výborná seznamka. Nenásilná a intimní. My s partnerkou jsme ukázkovým příkladem. Intuíčky nás odkopaly a proces namlouvání pomohly zkrátit na nula dní :)

II. Realita mého dítěte

pro 2-4 hráče

Obtížnost ☆ ☆ ☆

1. Vyčleňte si chvíli klidu pro sebe a dítě.

2. Připravte si papír a tužku.

3. Nechte dítě, ať si vytáhne kartu, která se mu líbí.

4. Poznačte si téma obrázku (slovo zvětšeným textem).

5. Nechte dítě hrát si s kartou. Může ji prohlížet, otáčet a říkat, co na kartě vidí.

6. Mlčte, dokud dítě neskončí. Buďte nestranní, jen si zapisujte, co říká nebo jak reaguje.

7. Nezasahujte do jeho slov ani činnosti s kartou svými reakcemi a názory. 90% komunikace je neverbální, tzn. i vyčítavý pohled, když říká, že dědeček smrdí, je nežádoucí. Pokud máte problém se svými fyzickými projevy, můžete se dočasně uvolnit vědomým dýcháním, kdy si pro sebe říkáte „nadechuji klid a vydechuji s úsměvem“.

8. Když se zeptá, přečtete mu text pod obrázkem. Pokud se ptá dál, spontánně a jednoduše odpovězte. Nevnučujte mu své názory jako pevnou pravdu. Když se udržíte, možná se budete divit, jak vám pojem vysvětlí. Možná, že to jste vy, kdo potřebuje pojem vysvětlit. Vzpomínám si na kamarádku, jak mi vyprávěla, že její vnouček na otázku: „Víš vůbec, co je to svědomí?“, odpověděl po chvíli: „Víš babičko svědomí, to je taková žížala.“

9. Není to soutěž. Nejde o to, kolik obrázků dítě najde. Nechte ho v klidu žít a hrát si. Když ho obrázek přestane bavit, nechte ho vytáhnout si další. Klidně si může nabrat více karet najednou. Je to na něm. Hra se nedá zkazit.

10. NEZAUJATĚ POZORUJTE.

11. Tichým sledováním dokážete pochopit, co je očím neviditelné. Průběžné poznámky máte ke kritické analýze toho, co jste u dítěte nacítily.

Hru můžete upravovat a zaměřovat pozornost dítěte k různým oblastem života. Ale vždy platí pravidlo NESTRANNOSTI, tzn. nezasahování do rozběhlého procesu svými názory! Například řekněte dítěti, aby **přiřadilo obrázky k lidem, které zná**.

Klidně i více obrázků k jednomu člověku. Až skončí, můžete se ho zeptat, proč přiřadilo takový obrázek nebo tolik obrázků k takovému člověku. Když se dítě vyjadřuje, neopravujte ho, nevysvětľujte mu svůj pohled, ani co si představujete, že by mělo vidět a říkat, jinak se nic pořádného nedozvíte. V případě tlaku nebude dítě komunikovat za sebe, ale z pozice zmateného majetku, který se vám chce zavděčit nebo naopak vás „rozhodit“. Buďte fér a váš vztah pokvete.

Stejným způsobem se můžete zaměřit na rutinní činnosti, koníčky, stravu, obavy a radosti.

Když narazíte na vnitřní blok dítěte (problém, se kterým si neví rady), zamyslete se, jak ho v dalších dnech osobním příkladem rozpustíte. Vysvětlování z pozice dospěláka (domnělé autority) nefunguje. Co říkáte dítěti buď smysl dává nebo ne. Když ano, je spokojené. Když ne, trápí se. Můžete mu tisíckrát vysvětľovat, jak je nebezpečné přecházet silnici na červeného panáčka, ale jakmile vás jednou uvidí přecházet na červenou, začne to dělat také. Protože právě VY jste pro něj NEJVĚTŠÍM VZOREM.

Dítě je zrcadlem rodičů. Rodiče, kteří si stěžují, jaký jim vyrostl „parchant“, jsou lidé bez sebereflexe.

III. Psychosomatická

pro 1-2 hráče

Obtížnost ☆ ☆ ☆

Máte chronickou bolest, únavu, opakující se problémy s imunitou, kožní a gynekologické potíže, problémy se srdíčkem, s jídlom a trávením, případně jakoukoli vracející se ne-moc? Pak můžete zkusit objevit příčinu vaší ne-moci a nalézt klíč k odstranění skrze Intuíčky.

Prakticky jde o **jednoduchý výklad** s nacítním, k jakému spouštěči (přesvědčení) se váže tažená trojice.

1. Promyslete si, jaký svůj problém chcete vyřešit a čeho tím chcete dosáhnout.

2. Položte první dotaz ve formě: Jaká je příčina mé(ho) ...problému (konkrétně)... ?

Zatím nevymýšlejte intelektuální odpověď a na otázku vytáhněte postupně **3 karty**. Nebo můžete míchat balíček tak dlouho, dokud karty nevypadají. Postupně či naráz, je to jedno. Nic není náhoda, právě komunikujete sami se sebou.

Jaká spontánní spojitost vás při obrácení každé karty napadá? Co všechno jste si ochotni připustit? Co se vám v obrázcích zrcadí? Jakou část života v nich vidíte? Koho v nich vidíte? V jakém místě a situaci? Co děláte a proč to děláte? Jak reagujete ve stejné situaci dnes? Jak to souvisí s ne-mocí (problémem)? Kdy se objevily první příznaky?

3. Vraťte karty do balíčku a položte si druhou otázku: **Jakým způsobem ...to... vyřeším?** Postupujte stejně jako u bodu 2, jen s pozorností na druhou otázku.

4. Vraťte karty do balíčku a položte si třetí doplňkovou otázku dle výběru nebo vlastní: **Co bych měl(a) ještě vědět? Na co si dát pozor? Kdo nebo co mi s tím pomůže?**

Pokud se stane, že si na otázku Proč se mi děje něco špatného?, vytáhněte pozitivní kartu a naopak, pak vězte, že je to v pořádku. Například při nemocích srdce si můžete vytáhnout například soucit. Při hlubším prozkoumání například zjistíte, že vaše pojetí soucitu Vám způsobuje sevření hrudi kdykoli vidíte nějakou nepravost a vy ji vidíte všude. Z jedné strany to vypadá, že jste soucitní, z druhé strany ve strachu a křeči žádný soucit nenajdete. Projevit soucit k sobě se totiž smí...

Pamatujte, že **jeden obrázek je víc než tisíc slov**. Nelpěte na textu. Držte se svých asociací, ty jsou odrazem vašich prožitků/strachů/myšlení a spojených emocí. Mysl vytahuje vzpomínky přes emoce.

Malá poznámka na závěr. Tisíce let se ví, že problému se zbavím přijetím nebo odevzdáním. Málokdo to dělá.

IV. Pryč se strachy!

pro 1-2 hráče

Obtížnost ☆ ☆ ☆

1. Vyčleňte si chvíli klidu.

2. Připravte si papír a tužku.

3. Řekněte si sami pro sebe. "Teď je ta pravá chvíle, zbavit se strachů." Vytáhněte kartu a poznačte si její téma (slovo zvětšeným textem).

4. Dejte si na čas

5. Zaměřte se na kartu a vypisujte, co v ní vidíte. Mohou to být slova, věty (informační, otázky, upozornění), příběhy a situace. Pokračujte, dokud je co k nalezení.

6. Pozorujte v mysli asociativní řetězec, který vás vede do životní situace (v dětství nebo před) s emočním nábojem, který se vám v životě opakuje. Nezáleží na tom, zda je pozitivní nebo destruktivní. Až pozorování ukončíte, запиšte si mezníky a emoční změny (sevření hrudi, vztek, uvolnění, smích, radost, nenávisť, stud, lásku, soucit...).

7. Přečtěte si větu pod obrázkem karty a zkuste najít spojitost s vašimi poznámkami. Je tam vždy. A je pouze na vás, zda ji chcete či nechcete vidět. Jste hráči i řídícími celého procesu.

8. Z vašeho pohledu hezkou barvou si označte osoby a „příběhy“, které jsou příjemné. „Ošklivou“ barvou si označte opak.

9. Představte si, že jste zodpovědní za celý svůj život. Za všechny nepříznivé situace, které se vám staly a setkání s lidmi, kteří vám ublížili. A protože máte zodpovědnost za své myšlenky a pocity, zeptejte se: „Proč se mi to dělo a proč se mi to stále opakuje?“ „Kdy to začalo?“ „Jakou myšlenkou nebo postojem k životu nepříjemnou situaci vyvolávám?“

10. Výsledkem takového zamyšlení je odpověď na otázku: „Co musím ve svém mentálním konceptu a zvycích změnit, abych žil(a) v pohodě?“

11. A co jsem ochotný(á) pro tu změnu udělat?

12. Vypište si seznam konstruktivní změn ve smyslu co chci. Používejte spojení bez NE a NEBUDU. Například zkuste si porovnat: UŽ SE NEBUDU PŘEŽÍRAT / BUDU JÍST MENŠÍ PORCE A POUZE, KDYŽ BUDU MÍT HLAD (tj. BOJ S HLAVOU vs. POHODOVÁ ZMĚNA MENTÁLNÍHO KONCEPTU).

13. Zahajte změnu teď hned, bez výmluv - není důvod čekat. Při procesu převedte popis do přítomného okamžiku. Tzn. v našem případě: PRÁVĚ TEĎ ZOBU, ABYCH DODAL TĚLU ŽIVINY V TAKOVÉM MNOŽSTVÍ, KTERÉ V TENTO MOMENT POTŘEBUJE.

14. Toto cvičeníčko má **3 výhody**. **První – nebojete** s tělem ani myslí. **Druhá - zklidníte sea** zaměřte pozornost na to, co děláte. **Třetí – mažete staré vzorce a upevňujete nové návyky a dovednosti**.

V. Pohádky, příběhy a báje

pro 1-40 hráčů

Obtížnost ☆

Vytáhněte si jednu nebo více karet, nalezněte v obrázcích konkrétní objekty, poskládejte je buď v taženém pořadí nebo svévolně a v týmu nebo samostatně vytvořte pohádku/příběh/hádanku.

Jaká si stanovíte doplňková/omezující/rozšiřující pravidla, je na vás.

VI. Soutěžní

týmová 2-40 hráčů

Obtížnost ☆

Každý tým si vytáhne jednu kartu a má 2 minuty na to, aby vypsal co nejvíce věcí, které v obrázku uvidí – to musí být v rámci hodnocení doložitelné. Po dvou minutách se karty vymění tak, aby během celé soutěže prošly všechny karty všemi týmy.

Například dva týmy = 2 karty = 2 kola

Tým získá tolik bodů, kolik pojmů obhájil.

VII. Asociace

vyřazovací 2-40 hráčů

Obtížnost ☆

Nechte kolovat jednu kartu a každý, kdo dostane kartu do ruky, řekne jednu asociaci, kterou v obrázku vidí. Slova se nesmí opakovat.

Kdo neodpoví do 10 vteřin, je vyřazen a karta pokračuje dál, dokud nezůstane poslední hráč.

VIII. Život v kostce

pro 1 hráče

Obtížnost ☆ ☆

Jednoduchá vykládací hra, která vyžaduje trošičku intuice a schopnosti kritického myšlení.

Celá hra je o sedmi kartách. Jedna je centrální, tři nalevo a tři napravo. Centrální karta symbolizuje PŘÍTOMNOST. Trojice vlevo MINULOST a trojice vpravo aktuální vyhlídky do BUDOUCNOSTI.

Během míchání balíčku karet se zamýšlejte nad vlastní hrou. Co chci ukázat? Například, co bych si měl(a) ve svém životě ujasnit? nebo Čemu ideálně věnovat pozornost, abych žil spokojený, smysluplný život?

Doporučuji začít centrální kartou s myšlenkou moje přítomnost/aktuální stav.

Máte před sebou rovnici vašeho příběhu o sedmi neznámých. Vy jste ti, kteří musí doplnit konkrétní pojmy z vašeho života do rovnice. Využijte, obrázků, slov a vět na kartách.

Popište svůj příběh. Jak jste prožili jednotlivé karty z minulosti přes přítomnost. Jak prožijete nebo na co zaměříte pozornost v budoucnosti. Z pohledu intelektu budoucnost ještě nenastala, a pokud se vám nelíbí, co vidíte, vězte, že jste to jen vy, kdo drží opratě života ve svých rukou. Jsou to vaše myšlenky, vaše pocity, váš život. Logická otázka každého z nás je
Kdo jsem já?

Bojujete-li s nejistotou, přivězte na pomoc s rozklíčováním vašeho života rodinu, děti nebo přátele, kteří vás dlouho znají.
Člověk si obvykle nechce přiznat, co ostatní dávno vidí.

IX. Čarujeme bez tarotu

pro 1 hráče

Obtížnost ☆ ☆

Vykládání kartiček není žádná záhada. Je to hra, která vychází z faktu, že vnímající a hodnotící je vždy ego-já. Proto se říká, že náhody neexistují. Jakmile se pozornost chytne nějakého objektu, pak je tu dokazatelná příčinná souvislost, proč si všímám právě toho a ne dalších deseti.

Vyložte si na konkrétní otázku. V průběhu tahání kartiček můžete otázky dopřeshňovat. Vy jste ti, kteří se ptají (to má důvod/problém v přítomnosti), vy jste ti, kteří znají odpověď (příčinu/spouštěč v minulosti).

Výhodou Intuíček je intuitivní grafika, která vás navede k ukrytým asociacím. Proto v životě nepotřebujete žádnou kartářku, vykládačku, ani nakládačku, která vám bude vykládat své dojmy a pojmy. Na prvním místě jste vy.

Vykládací hry si můžete upravovat podle libosti. S jakým „programem“ zahájíte, takový pojede. Rozmyslete si, kolik karet budete vykládat a jakým způsobem.

Položte si otázku a k ní si vytáhnete jednu kartičku. Nebo jednu základní a dvě doplňkové, které příběh dopřesní. Vyložíš si kříž nebo 3x3 karty? Jak je budeš číst? Po trojicích, čtveřicích? Chcete vnímat souvislosti mezi sousedícími kartami? To jsou otázky, které byste si měli před zahájením hry rozmyslet.

Pro začátek doporučuji začít s jednou Intuíčkou, třeba po ránu s myšlenkou „kartička na můj dnešní den“. Sledujte, jak se den bude vyvíjet pod taženým tématem. Vidíte, že se s jednou Intuíčkou můžete zabavit na 24 hodin.

Postupem času přidávejte další kartičky. Zkoušejte analyzovat ložený příběh - z obrázků, slov i vět. Spojte situace v životě se vzkazem, který dáváte sami sobě. Brzy přijdete na to, jak uvolňující zábavu lze s Intuíčkami zažít.

Poslední poznámka k výkladové hře: Zapomeňte na význam hlavních slov, jak je standardně emocionálně chápán. Vždy hledejte souvislost s asociací obrázku, textu a vztah s dalšími kartičkami. Například karta ZLODĚJ. Normálně byste se lekli, že vám někdo něco sebere, ale zkuste se na to podívat z úhlu spojení karet ZLODĚJ a NEMOC. Použijeme logické myšlení a vidíme, že zloděj krade nemoc, tzn. zbavujeme se ne-moci. Teď už karta ZLODĚJ nevypadá tak špatně, co říkáte?

Význam každé Intuíčky je bez omezení – co vás napadne, co vidíte, čeho si všimnete, co vás osloví, to existuje a je aktuálně pro vás platné. Jedna Intuíčka se vám může jevit každý den jinak. Po pár týdnech naleznete v obrázku věci, o kterých jste ani nesnili. Za rok uvidíte další. Otázka vnímání je závislá na úrovni vědomí, aktuálním rozpoložení našeho těla, životního stylu a otevřenosti.

X. Láska, sex a něžnosti

pro 2 - 10 hráčů

Obtížnost ☆ ☆

Vztahové rozbory jedním vrzem

Vyzkoušejte si intuitivní vztahový rozbor.

1. Zamíchejte balíček karet a zeptejte se sami sebe

Co mi tento člověk přináší na úrovni fyzické? Zahnuje pudovou blízkost, objetí, podání ruky, přirozenou touhu být v intimním kontaktu s druhou osobou...

Co mi tento člověk přináší na úrovni duševní? Hovor z očí do očí, sdílení společných zájmů a prostorů, vystupování ve společnosti, schopnost komunikace a rozvoje, otevřenost/uzavřenost...

Co mi tento člověk přináší na úrovni duchovní? Neviditelné, těžko popsatelné. Zdánlivě nevysvětlitelná vzájemná přitažlivost, jednostranná závislost, vzdalování se, zamyšlení se nad karmickými vlivy a minulými životy...

Otázku můžete soustředit i v rámci konkrétních pojmů např. v oblasti štěstí, zaměstnání, koníčků, sexu, nepříjemností, radosti, odpočinku, financí apod.

Vytáhněte jednu kartu k dané otázce. Pečlivě si kartu prohlédněte. Co vidíte právě teď v obrázcích a co vám vyskakuje při čtení popisku? Můžete se odpovědím bránit, ale vy niterně víte, proč vás k tématu napadají. Máte-li potřebu, vytáhněte si karet více, ale před každým tahem vraťte původní obrázek do balíčku a zamíchejte jej.

Stejným způsobem můžete položit otázku ze své strany. Co dávám já tomu a tomu člověku v oblasti...

Zajímavou obměnou je komunikační hra dvojice a více.

Dvojice sedí proti sobě, pokládají volné otázky a táhnou karty jednou ten a jednou ten. Úkolem hráče je rozklíčovat, jak jeho karta (jeho postoje, záměr/rozhodnutí, zapojení) s tématem souvisí.

Před tahem dalšího vraťte obrázek zpět do balíčku.

XI. Charakter uchazeče

pro 1-40 hráčů

Obtížnost ☆

PERSONALISTA, MANAŽER, PEDAGOG a PSYCHOLOG PRACUJÍ HROU

Jednoduchý analytický nástroj s jasným výstupem.

Při hře se rychle „odkopete“ záměr protistrany. Z postoje a reakcí zjistíte, kdo je rovný, kdo se vykrucuje, kdo si něco nalhává, kdo umí komunikovat a kdo neumí, kdo zná a kdo to pouze hraje. Stejně tak rychle odhalíte manipulátory, romantiky, sabotéry, snílky, techniky. Hra spolehlivě ukáže převažující druh temperamentu, se kterým se setkáváte.

Intuíčky jsou šikovnou pomůckou pro **pedagogy, personalisty a psychology**. Při správném použití spolehlivě nahradí tisíckrát ohrané a monotónní testy osobnosti. Na intuitivní sezení se nedá připravit, protože neexistuje šablona. Je tento člověk koněm do vašeho týmu?

Hravý pohovor funguje jednoduše.

Personalista si připraví sady her v závislosti na míře požadavků na uchazeče.

Příklady požadavků:

1. Jaký je charakter uchazeče?

Provedení: Vytáhněte si pět svých negativních a pět pozitivních vlastností a povězte mi o nich v závislosti na kartách, které jste si vytáhli...

Proč jste dnes tady? (3 karty)

Jaký byl důvod opuštění předchozího zaměstnání? (1 karta)

Co vás motivuje stát se našim zaměstnancem? (5 karet)

2. Co obsahuje jeho vnitřní svět? Není psychopat? Sociopat? Plašan, bojínek, ubrečíněk, falešný hráč...?

Nechte ho spontánně reagovat na karty, které před něj postupně vykládáte. Nesmí mít čas na rozmyšlenou. Tlačte ho, ať „vyštěká“, co v sobě skutečně má.

3. „Chci, aby prokázal vědomosti o naší společnosti, protože tu bereme tahouny, ne zlatokopy.“

Doporučení: Hra rychlá smrt.

Jak na to: Uchazeč má v ruce balíček karet.

Personalista pokládá otázky k historii, současnosti, cílech firmy, obsahové náplni práce aj... to, co si uchazeč mohl zjistit z veřejně dostupných zdrojů.

Uchazeč si vytáhne kartu a na jejím základě odpovídá. Jaká je souvislost mezi cílem firmy a touto kartou.

Vedlejší efekt: zjistíte, zda ví víc, než je „zdrávo“ tzn. buď je to pilný uchazeč, nebo nasazený sabotér.

Celkový počet hráčů je neomezený. V případě skupiny je dobré klást otázky, vztahující se ke společnému tématu (cíl firmy, vztahy na pracovišti, nemocnost a podobně).

Psychologové, pedagogové, manažeři, lékaři celostní medicíny a další mohou využívat Intuíčky stejným způsobem ve vlastním záměru.

XII. Potřebujete zabavit robátko?

pro 1-40 dětí

Obtížnost ☆

Nechte ho pracovat samostatně

Domluvte se s ním, že nakreslí **vlastní obrázek** podle jedné nebo více kartiček, které si vytáhne nebo v tomto případě lépe, samo vybere. Když mu k tomu přečtete témata a texty na zvolených kartičkách, bude mít kreslicí inspirace až až. Pokud nemá dotazy k textu, nic mu nevysvětľujte. Nakonec bude vysvětľovat on nebo ona vám.

Alternativně můžete kreslit společně na jeden papír.

XIII. Z pohádky do pohádky

pro 2-40 hráčů

Obtížnost ☆ ☆

aneb hrajeme si s dětmi

Vytáhněte nebo vyberte společně 10 karet, poskládejte je za sebou a vymyslete text pohádky na témata obrázků. Pohádku doplňte vlastními obrázky. S pomocí čtyřiceti karet a obrázkových asociací na postavy a příběhy, dokážete poskládat **vlastní pohádkovou knížku s ilustracemi** bez větší námahy.

XIV. Pokusy s vodou

pro 1-40 hráčů

Obtížnost ☆ ☆

Dr. EMOTO TO ZAČAL, VY TO MŮŽETE SKONČIT

Pokud znáte výzkum Dr. Emota, víte, že voda je informační médium, které dokáže měnit svoji strukturu v závislosti na vibraci, kterou přijme. Dr. Emoto udělal zajímavý pokus se třemi nádobami s rýží, do kterých nalil stejnou vodu a po určitou dobu chodil každý den k první nádobě a říkal jí: „DĚKUJI“, druhé říkal: „HOVADO“ a poslední nechal být. Výsledkem bylo, že rýže v nádobě, které děkoval, začala kvasit a příjemně voněla. Rýže, které nadával, zčernala a rýže, které si nevěšmal, zplesnivěla. Je jedno, zda na vodu mluvíte nebo k ní postavíte obrázek (kartičku).

Zkuste si doma udělat pokus s vodou a různými kartičkami. Jaká vám chutná nejvíce? Shoduje se v závěrech celá rodina?

Pokud vám pokus funguje, dovedete si představit, co dělá například taková laskavá voda s vaším tělem?

Kolik procent vody obsahuje lidské tělo v různých životních fázích?

XV. Rychlá smrt

pro 2-40 hráčů

Obtížnost ☆ ☆

DIALOG BEZ PŘÍPRAVY

Komunikační hra pro pobavení ve dvojici nebo v partě. Postupně taháte karty a vaším úkolem je vykomunikovat, z jakého důvodu jste vytáhli tuto kartu. Další tahá kartu a navazuje na vaše předchozí slova. Hlavním zdrojem inspirace v této hře je obrázek, kde lze nalézt mnoho témat a souvislostí.

Rychlá smrt rozvíjí představivost, komunikaci, schopnost improvizace a osobního vystupování před druhým člověkem či týmem lidí.

Obměn je nesčetně. **Před diskuzí lze zvolit téma volné/citlivé.** Proč jsou muži z Marsu a ženy z Venuše? Můj první střet se zákonem. Život a obchodování. Jak funguje peněžní tok? Kdo je vítěz? Jsme jedné krve ty a já...

Nebo jeden tahá inspiraci k otázkám a druhý inspiraci k odpovědi. Je to na vás.

XVI. Ladíme mozky

pro 1 hráče

Obtížnost ☆

Vzpomínáte si na odstaveček s pokusem s vodou? Už víte, kolik procent vody obsahuje naše tělo? Vzduch, který dýcháme, jídlo, které požíváme? Proč se nezkusit vyladit celkově.

Máte problém? Rozhodněte se, že odpověď na to, jak ho vyřešit, najdete v intuitivním obrázku jedné z kartiček, ale netlačte na pilu. Prostě si zadejte program do hlavy, projedte všech čtyřicet kartiček a vyberte tu, která vás zaujme. Kartičku si „nainstalujte“ na místo na očích – pracovní stůl, linka, zeď apod. A prostě ji tam mějte. Ona se sama ozve, přitáhne si vás a vy najednou uvidíte v obrázku nebo textu konkrétní věc, kterou jste dosud přehlíželi. Všechno má svůj čas, protože individuální mysl zraje.

Ať ji věnujete pozornost či nikoli, sledujte, zda probíhají změny vzhledem k záměru/rozhodnutí ve vašem životě. Probíhají nějaké změny? Výborně! Něco se pohnulo.

Jsou to změny k lepšímu? Ideální stav!

XVII. Dramatická příprava

pro 1-40 hráčů

Obtížnost ☆ ☆

UČÍME SE VYPRÁVĚT

Znáte hru **Aktivita**? Výborně. Vytáhněte si kartu a pusťte se do toho. Můžete pantomimovat, povídat, či kreslit. Je to velká zábava.

Vytáhněte si více kartiček, poskládejte krátký příběh, o tolika větách, kolik je tažených karet. Použijte klíčové výrazy z nich.

Chcete-li vyprávění řádně zdramatizovat, použijte jazyk gibberish = improvizovaný jazyk, který nedává smysl. Přesto se musíte domluvit a ono to jde. Skupinka hádačů se bude muset trochu více snažit. Zábava zaručena!

XVIII. Co mi vrtá v hlavě

pro 1 hráče

Obtížnost ☆

Tahejte kartičky a bez rozmýšlení reagujte na obrázky.

Odpovědi můžete osekát na jednoslovné – podstatná jména, přídavná, slovesa, víceslovné, nebo věty zákazové, příkazové, informační, tázací, povzbuzující, vyčítací, **příznávací**...

XIX. Tématické kreslení

pro 1 hráče

Obtížnost ☆

OBRAZ SE NEDÁ ZKAZIT

Intuíčky přímo vybízí k otestování intuitivní kresby. Nejen, že jsou sami o sobě inspirativní, ale mohou sloužit i jako výchozí předkresby.

Jak to funguje? Vezměte papír A4 a větší, na něj položte intuíčku a začnete tzv. roztahovat kresbu do zbytku plochy. Volně, bez zbytečného používání hlavy, protože téma je jasné (intuíčka uprostřed papíru). Až přijde čas, intuíčku odložte a kresbičku dokončete.

Nebo si vyberte intuíčku s tématem, které právě řešíte, položte si jí vedle papíru a pusťte se opět do bezmyšlenkovité tvorby.

Brzy zjistíte, že nemyslet neznamená být tupý, ale právě naopak. Odpovědi vystupují samy spontánně a vy můžete být v klídečku uvolnění.

XX. Protiklady

pro 1 hráče

Obtížnost ☆

Na této hře si ukážeme, jak funguje **zaměření pozornosti** a výsledné emoční rozpoložení.

Najděte kartičku, která se vám nelíbí.

Vezměte papír a nakreslete její protiklad (jak se vám to v životě líbí).

Srovnejte pocity z "ošklivé" karty před kresbou. Z nového obrázku. A z "ošklivé" karty po kresbě.

Kde máte pozornost, to vás ovládá/to žijete. Souhlasíte?

XXI. Jak funguje Intuice

čisté, svaté v nás

Obtížnost ☆ až ☆ ☆ ☆

Naše mysl je složená ze tří složek Instinktu (těžkosti), Intelktu (dynamiky) a Intuice (čistoty/jednoty). A protože mysl, jako stvořený objekt, má počátek v intuici (světlo), pak musí být zákonitě její součástí instinkt (tma/stín) a intelekt (pohyb pozornosti). Jak by mohl vystoupit objekt, kdyby nebylo stínu? A jak by se dalo najít řešení zdánlivého problému, kdyby nebyla možnost pohybu po objektech?

Komu se zdají tyto složky oddělené od sebe? Individualitě. Ona nemůže bez tvaru (instinktu) a dynamického přemýšlení (intelektu) existovat a proto kouká na intuici s otevřenou pusou a říká: "To bych také chtěla".

Jakmile si uvědomíme, že když nepřekážíme osobností, intuice je tu stále, pak už nemusíme (ale můžeme) setrvávat ve stavu tupého individuálního boje s životem.

O intuici se toho mnoho povídá a většina neodpovídá. K rozlišení intuice od pasti instinktu a intelektu máte dva ukazatele.

1. příjemný pocit - protože intuice nic nechce, po ničem netouží, protože je světlem, pak není důvod, aby vám vytvářela špatné pocity. Špatné pocity vytváří instinkt (strachy, obavy o přežití/existenci) a intelekt (hodnocení a tvorba chatrných závěrů do budoucna).
2. Intuitivní vhléd, život není výsledkem přemýšlení, plánování a už vůbec ne VIZUALIZACE!!! Vizualizace je čistě intelektuální záležitost. Když vím a intuice ví, tak si nepotřebuji nic představovat! Prostě to tak je, a protože je to intuitivní, tak si to užívám.

S Intuíčkami můžete trénovat svoji neosobnost jednoduše. Sáhnete po kartě bez záměru a necháte vyplynout důvod (bez přemýšlení a analyzování karty). Nechte se příjemně překvapit. Úspěch poznáte podle pocitu. Je to takové to JO, to je ono.

No a to je celé. Tak jednoduché a přitom tak složité.

Teď už zbývá jen zjistit KDO, KDY, KDE nebo CO JSEM JÁ?.

A pokud jste se alespoň trošičku dotkly slov výše, už vám svítá, že to hlavou (intelektem) nevymyslíte.

Každá odpověď hlavy jen zakrývá pravdu.

Kdo nebo co umožňuje vystupování a vnímání odpovědi? Kdo si uvědomuje myslící mysl? A kdo si uvědomuje mysl, která nemyslí?

Co je v lidském životě trvalé, věkem neměnné a všichni to máme stejné?

XXII. Ne-EGo-AkCE

pro 1 hráče

Obtížnost ☆ až ☆ ☆ ☆

1. Z balíčku vyber všechny karty, které se ti nelíbí.
2. Rozlož je před sebe a vyber tu nejhorší. Zbytek odlož.
3. Co se ti na ní nelíbí? Co v ní vidíš?
4. Jak to na tebe působí (emoční změny, fyzické nebo obojí)
5. Kdy, kde, s kým a za jakých okolností se u tebe poprvé objevil tenhle pocit/fyzický projev?
6. Je přijatelné, že se to v minulosti stalo? Dá se odpustit osobám v situaci?
7. Pokud ano, přijmi, co ti vadí a odpusť. Výborně se dá použít Ho'oponopono (omlouvám se, miluji tě, prosím odpusť mi, děkuji) nebo RUŠ (přijímám...) nebo sebedotazování (komu se to děje/dělo, kdo jsem já)
8. Pokud je to nepřijatelné, najdi důvod proč. Vždycky jě nějaký důvod proč to nejde. Třeba osobní uraženost.
9. Pokud první důvod není přijatelný, pak je pod ním strčený jiný důvod, proč nejde přijmout první důvod.
10. Pokračuj, dokud se nedostaneš k důvodu, se kterým se dá smířit. Přijmi ho, odpusť a přejdi k předchozímu (vyššímu).
11. Stoupej k situaci, dokud nebude vše přijato a odpuštěno. Je to tvá hlava a tvé myšlenky. Jen ty s tím můžeš ve své hlavě pohnout směrem k pohodě.

Jak se ti teď karta zdá? Už není ošklivá nebo je dokonce v pohodě? Gratuluji.

Intuíčky dokáží orientačně navést ke dveřím a poradí směr řešení, ale práci za tebe neudělají, vstoupit musíš sám/sama.

Není dobro a není zlo, vše jsou jen zkušenosti mysli. Jak je hodnotíš, je její věc. Kde jsi ty, když mysl hodnotí?

Hra se dá z badatelských důvodů pojmout z opačného úhlu pohledu. Vystopovat spouštěč nadšení, radosti,... a mít radost prostě jen tak, že máš radost.

XXIII. Proč jste se potkali

pro 2 hráče

Obtížnost ☆

„Na počátku bylo světlo“

Na počátku každého příběhu je světlo.
Nestvořený podklad, který svým „ANO“ umožňuje stvořit jakoukoli scénu.
A aby se pohádka mohla hýbat, je potřeba dvou stvořených objektů.

Adama a Evy
nebo Pepíčka a Mařenky
a nebo vás dvou.
Ty a tvůj partner
Dvě představy na plátně existence

Co vás k sobě svedlo?
Co vás drží pohromadě?
Jak dlouho vám to vydrží?
Dá se na to s rozumnou mírou přesnosti odpovědět?
Zkusme to...

Ke hře přistupujte osobně, protože tak maximálně využijete asociativní schopnosti mysli vyhazovat odpovědi, které jsou důvodem vašeho aktuálního stavu ať se vám subjektivně zdá žádoucí či nikoli.

Karty ukazují osobní postoj té které strany v časové rovině 1.-5. níže.

1. Před setkáním

Zamýchejte balíček a každý si vytáhněte jednu kartu, která ukazuje osobní stav před setkáním. Jak karty spolu souvisí s tím, že jste se potkali?

2. Co nás přitáhlo?

Vraťte karty do balíčku, zamýchejte a tahejte pro druhé kolo. Jak dvojice karet spolu souvisí s tím, že jste se dali dohromady?

3. Co nás spojuje?

Vraťte karty do balíčku, zamýchejte a tahejte **jednu** společnou kartu, která odráží váš aktuální stav.

4. Co nás čeká?

Zamýchejte balíček, každý si vytáhněte jednu kartu a popište vzájemné působení.

5. Jak to ustojíme?

Stejně opakujte pro poslední kolo.

KONEC NEBO ZAČÁTEK

Jak se cítíte?

Zda se vaše cesty rozcházejí či nikoli, zjistíte z pocitu, který ve vás karetní pár vyvolává.

Pocity jsou výsledkem vašich individuálních konstrukcí mysli (myšlenek).

Kde máte pozornost, to vás ovládá.

Proto je možné předvídat, kam směřujete a jasně si říct, co chcete.