

Dělení účastníků programu

Jakmile se rozhodneme uvést nějaké programy, dostaneme se zákonitě k otázce, kolik účastníků máme k dispozici a jak je rozdělíme. Že je to banalita? Tam, kde jsou třeba vyrovnaná družstva, jakékoliv jiné složení hru pohrbí. Vhodné či nevhodné rozdělení účastníků na dlouhodobý program může zásadně ovlivnit vývoj vztahů mezi nimi. Občas potřebujeme rozbourat semknuté skupinky. Někdy chceme dát šanci outsiderům. Vždy musíme zvážit, jaké rozdělení pro konkrétní program vlastně potřebujeme. Máme-li k dispozici volného instruktora, který se může zapojit do programu, problémy s vhodným počtem účastníků nás nebudou tolik trápit.

Světlušák

Dalo by se říci, že si můžeme vybrat z těchto druhů dělení účastníků:

- **Náhodné dělení**
O rozdělení účastníků do týmů rozhoduje především náhoda. Je tu riziko, že týmy budou nevyrovnané. Ale je mnoho programů, kde toto není podmínkou. Lze použít například jakékoliv losovací kartičky, žetony, které si každý účastník náhodně vytáhne. Rozpočítání pomocí říkanky, rozdělení účastníků drobnou aktivítou (třeba Molekuly), rozdělení pomocí shodných znaků (jméno, velikost boty, měsíc narození apod.). Nebo prostě jen provedeme náhodný řez skupinou stylem jeden vlevo, druhý vpravo.
- **Volba**
Volba spoluhráčů - klasickým příkladem je dělení "Na kapitány", kteří si střídavě vybírají členy do svého týmu. Pokud kapitáni nevybírají pouze na základě přátelských vazeb ve skupině, mohou vzniknout vcelku vyrovnané týmy. Ne příliš dobrým efektem pak je, že slabší nebo vyčleňovaní účastníci jsou obvykle vybíráni jako poslední. Vše je pro něco dobré, takže pokud si chcete udělat jasno o rozložení rolí ve skupině účastníků, bude pro vás toto dělení zdrojem mnoha informací.
Volba týmu - zpravidla se toto dělení umísťuje za motivaci před vysvětlením pravidel. Účastníci mají možnost vybrat si roli případně tým podle toho, co viděli a slyšeli v motivační části. Vznikají tak skupinky, které spojuje společný motivační prvek, což se v programu určitě pozitivně objeví jejich větším zápletem do hry. Rizikem je vznik nevyrovnaných týmů jak silově, tak početně. Počty lze dorovnat volným instruktorem, ale přesunovat někoho z týmu do týmu bude velmi těžké.
- **Předem připravené dělení**
Chceme-li mít týmy vyvážené počtem, silou atd...., zvolíme způsob dělení včas a takový, který nás nasměruje k cíli našeho snažení. Děláme to v případech, kdy chceme mít určité účastníky pohromadě nebo naopak chceme některé odtrhnout od sebe. Klasickým příkladem jsou symboly na čele. Je to hezká malá aktivítka, kdy nakreslíme účastníkům na čelo různé tvary, ideálně i různými barvami. Tolik tvarů, kolik týmů potřebujeme. Účastníci se pak mají mlčky seskupit do týmů se shodným označením. Je to zábavné a ne každému dojde, že jsme shodné symboly kreslili na čelo těm, které jsme chtěli mít pohromadě. Zde bych rád připomněl, že pamatovat si rozdělení dvaceti lidí je docela mazec. Proto zvolíme taktiku, kdy každý symbol kreslí jeden vedoucí. Účastníci se pohybují pomalu v malém prostoru, vedoucí chodí mezi nimi a jakoby náhodně si někoho vybere a pomaluje ho. Každý vedoucí si tak může pamatovat jen ty účastníky, kteří patří do "jeho" týmu. Bystřejším účastníkům to samozřejmě rychle dojde. Můžeme dokonce použít dělení, které je předem připraveno, ale snaží se tvářit skutečně náhodně. Takové dělení vyžaduje velkou opatrnost a nelze ho nasazovat moc často. Někdo si toho určitě všimne a to nepotřebujeme. Jako příklad si uveďme:

a) dva klobouky - účastníci chodí za plentu losovat si umístění z klobouku. Všichni vědí, že tam je na stole klobouk, do kterého šáhnou a náhodně si vyberou jeden lístek, který určí jejich tým. Nevědí však, že pod stolem je schovaný druhý klobouk a protože vyvoláváme účastníky například podle abecedy, vedoucí občas klobouky prohodí. Je snad jasné, že v každém klobouku jsou lístky pouze jednoho týmu.

b) pohovor - před porotou stojí tři židle. Účastníci jsou po jednom voláni před porotu, kde zodpovídají směs otázek. Některé se tváří odborně, jiné jsou zcela bláznivé. Porota si všechno zapisuje (alespoň to tak vypadá). Kdo prošel pohovorem, může si sednout opodál a sledovat pohovory další. Nesmí se však nijak zapojovat. Po skončení se porota radí. Samozřejmě potichu. Účastníci občas zaslechnou něco jako: “seděl na prostřední židli” nebo: “levou rukou” či “nezasmál se”. Nakonec jim je oznámeno složení týmů, které vyplynulo z pohovoru. Účastníci budou ještě dlouho diskutovat o tom, podle čeho vlastně byli rozděleni. Co mají společného. Alespoň nebudou mít čas odhalit, že složení týmů bylo již dávno dopředu dané.

- **Samostatné dělení**

Vedoucí zadá počet družstev, případně další podmínky a účastníci si vytvoří družstva podle svého uvážení. Lze rovněž použít drobnou aktivitu jako například Přesvědčování (viz seznam dělení níže). Tímto dělením mohou vznikat velice nevyrovnané týmy. Outsideri mohou být vyčleňováni. Proto se vedoucí často uchylují k přidání podmínek, které tuto situaci alespoň trochu ošetří. Třeba stejný poměr kluků a holek, součet věku, součet výšek. Jen tak mimochodem - výšky nemusíte sčítat na kalkulačce. Stačí vyjít na louku či hřiště a nechat účastníky lehat jeden nad druhého. Výsledné šňůry účastníků musí být stejně dlouhé. Ano, samostatná dělení bývají obvykle zdlouhavá a chaotická.

- **Speciální či tématické dělení**

Jedná se o dělení připravená speciálně pro konkrétní program. Buď lze použít kombinaci několika výše uvedených druhů dělení, nebo nechat účastníky, aby se rozdělili podle určitých tématických znaků. Uvedme si několik příkladů.

a) Kombinace - potřebujeme tři družstva. Tým Angličanů, Francouzů a Italů. Nejprve účastníky rozdělíme na vyrovnané trojice. Poté si v každé trojici účastníci sami určí, kdo z nich půjde k Angličanům, kdo k Francouzům a kdo k Italům. Účastníkům tak nabízíme pocit vlastní volby, vyrovnanost týmů však máme vcelku zajištěnu.

b) Sběratelé umění - když potřebujeme vytvořit dvojice holka - kluk. Dívky namalují jednoduchý obraz dle motivace programu a určí jeho cenu (obvykle něco hmotného nebo služba). Při výstavě obrazů si chlapci v rolích kupujících sběratelů prohlížejí vystavená díla a jejich uvedené ceny. Každý si jeden obraz “koupí”. Když jsou všechna díla vykoupena, jsou oznámeny autorky jednotlivých děl. Dvojice máme vytvořeny. Chlapcům zbývá “zaplatit” autorce cenu obrazu. V literatuře jsem ještě objevil variantu “holky píšou inzerát - chlapci si vybírají podle inzerátu”. Princip je stejný. Jen místo placení ceny donesou dívce květinu.

Příklady dělení účastníků:

Zde je k dispozici několik způsobů dělení účastníků. Jistě přijdete i na další. Pokud ano, můžete si je sem připsat. A když se vám bude chtít podpořit databázi her pro vedoucí a instruktory, kterou se snažíme pro vás na internetu spustit, pošlete mi vaše nápady na dělení účastníků na adresu tawrix@atlas.cz.

Barevné dělení

Vyzveme hráče, aby se rozdělili do družstev podle převládající barvy. Například vlasů, oblečení, kalhot. Můžeme dokonce určit, že hráči, kteří mají na sobě více barev, patří do více družstev. Pak samozřejmě hrají za více družstev. Jejich body jsou započítávány více družstvům. Pokud nesou body pro pohyb figurek, pohnou tak figurkami více družstev... Velice zajímavé dělení, na jehož základě se dá postavit báječná hra, neboť někteří hráči se tak stávají vzácní a žádaní, jiní více univerzální.

Poznámka:

Toto dělení je vhodné, pokud nám nezáleží na počtu hráčů ve družstvu ani vyrovnanosti hráčů v družstvu, protože cíl tohoto dělení je jiný.

Bonbóny

Dobry chyták na zahájení programu. Na uvítanou si každý hráč může vzít jeden bonbón z balíčku. Když mají všichni vybráno a mnozí vesele cumlají, vedoucí oznámí, že se hráči rozdělí do družstev podle papírků od těchto bonbónů. Hráči se stejným papírkem jsou členy stejného družstva. Samozřejmě je třeba si dopředu nachystat správný počet a poměr bonbónů do balíčku.

Poznámka:

Získáme libovolné množství stejně početných týmů, které mohou být v jiných ohledech nevyrovnané.

Člen rodiny

Každý dostane na papírku příjmení (počet příjmení podle počtu podskupinek – Opršálkovi, Novákovi, Utřinosovi,...) a roli v rodině (PES-u nohou holčičky, TATÍNEK-na židli, MAMINKA-na tátovi, DCERA-na mámě, BABIČKA-hladí dceru). Jakmile jsou role rozděleny, na povel se všichni snaží zaujmout formaci ve své rodině a na správném místě.

Poznámka:

U tohoto dělení již můžeme cíleným přidělením kartiček ovlivnit konkrétní složení týmů.

Dvě lana

Dvě dostatečně dlouhá lana svážeme jednoduchými uzly na koncích k sobě. Všichni hráči se rozestaví okolo tohoto dlouhého lana a chytanou ho oběma rukama. Navigujeme hráče, aby se rozprostřeli po lanovém kruhu v pravidelných rozestupech nenápadně je rozdělujíc na dvě potřebné poloviny. Různými průpovídkami či drobnými aktivitkami si je můžeme rovnat, jak chceme. Vždy musí někdo držet lana v místech uzlů. Vysvětlíme to tím, že uzle lana nám pomáhají rozmístit se pravidelně a udržet kruh. Hráči se domnívají, že je to samotná aktivita. Najednou vyzveme hráče, kteří drží uzel, aby ho rozvázali a společně přišli k sobě ti, kteří drží konec společného lana. Předají si konce jednoho lana a svážou je k sobě. Tím máme vytvořeny dva kruhy z lana, tedy dvě družstva sestavená tak, jak jsme chtěli.

Poznámka:

U tohoto dělení již můžeme cílenými aktivitami ovlivnit konkrétní složení týmů.

Holka - kluk

Dvojice se rozdělí podle vlastního uvážení tak, aby v každém páru byla holka a kluk.

Holka - kluk - losování

Hráči napíší svá jména na lístečky, které položí na dvě hromádky. Kluci na jednu, holky na druhou. Vedoucí hromádky zamíchá a pak náhodně losuje po jednom lístku z hromádky kluků a k němu jeden lístek z hromádky holek.

Jak loupeš banán

Při tomto dělení hráčů musíme počítat s tím, že mohou vzniknout velice nesourodá a počtem ani silou nevyrovnaná družstva. Dokonce může zůstat někdo sám. Hráči jsou vybídnuti, aby ukázali a popsali, jak loupou banán. Někdo ho loupe z jedné strany dlouhými tahy, jiný od strany, kde je stopka, další ho rozpúlí a pak oloupe. Hráči, kteří loupou banán stejným způsobem, patří do jednoho družstva.

Kdo je kdo

Připravíme si kartičky s třípísmennými jmény - vždy pár od jednoho jména. Počet kartiček odpovídá počtu hráčů. Příklad kartiček: "SYN, VOM, PAN, FIX" apod.

Každý hráč si náhodně vybere jednu kartičku. Všichni si přečtou na kartičce své jméno. Pak se snaží sejit dvojice, které mají stejné jméno. Hráči nesmí nic ukazovat ani vydávat žádné zvuky. Snaží se jen zřetelně vyslovovat své jméno, aniž by vydali hlásku. Pokud má dvojice pocit, že se našla, sedne si stranou a vyčká, až se rozdělí ostatní. Pak postupně každá dvojice vysloví (oba hráči ve dvojici současně) své jméno (opět bez zvuku) a ukáží své kartičky. Když se sešli špatně, přemístí se ke svému správnému protějšku ve chvíli, kdy je odhalen.

Koho neznáme

Hráčům je oznámeno kolikatičlenné skupinky nebo kolik skupinek je třeba vytvořit. Podmínkou je, že se hráči v každé skupině musí mezi sebou co nejméně znát.

Molekuly

Při hře "Molekuly" hráči vytvářejí skupinky o určitém námi zadaném počtu. Tuto hru přerušíme ve chvíli, kdy jsou vytvořeny skupinky, jaké potřebujeme k dalšímu programu. A toto rozdělení použijeme na další aktivitu. Toto rozdělení je tedy mírně řízené, protože můžeme hrát "Molekuly" bez vyřazování, dokud nám rozdělení hráčů nevyhovuje.

Na kapitány

Vedoucí vybere buď náhodně nebo cíleně tolik hráčů, kolik družstev potřebuje. Z nich se stávají kapitáni. Kapitáni si mezi sebou určí pořadí, v jakém si budou vybírat další hráče. Buď domluvou nebo "kámen, nůžky, papír". Když je pořadí jasné, každý kapitán vždy jmenuje jednoho hráče ze zbývajících, který se přesune do jeho družstva. Kapitáni se při výběru střídají, dokud nejsou všichni hráči rozebráni.

Poznámka:

Před začátkem vybírání je třeba oznámit, zda vybírají pouze kapitáni, nebo jim hráči v jejich družstvu mohou napovídat.

Na kapitány - náhodně

Vedoucí vybere buď náhodně nebo cíleně tolik hráčů, kolik družstev potřebuje. Z nich se stávají kapitáni. Kapitáni si mezi sebou určí pořadí, v jakém si budou vybírat další hráče. Buď domluvou nebo "kámen, nůžky, papír". Všem ostatním hráčům jsou přidělena čísla tak, aby kapitáni neviděli, kdo jaké obdržel. Když je pořadí kapitánů jasné, každý kapitán vždy jmenuje jedno číslo ze zbývajících, jehož nositel se přesune do jeho družstva. Kapitáni se při výběru střídají, dokud nejsou všichni hráči rozebráni.

Poznámka:

Hráči nesmí kapitánům radit ani ukazovat žádná čísla. Vybírají pouze kapitáni.

Náhodné losování

Toto dělení hráčů může mít několik variant. Buď jsou do klobouku, či jiného podobného předmětu vloženy lístky s čísly, názvy družstev apod. Každý hráč přistoupí, zaloví v klobouku, aniž by se do něho díval, a vytáhne jeden lístek. Na něm má napsáno, do kterého družstva patří. Místo psaných značek lze použít papírky různých barev, žetony či kamínky různých barev a tvarů. Vždy je však třeba dát pozor, aby všechny byly ze stejného materiálu a stejného tvaru. Těžko budete rozdělovat hráče pomocí kamínků a dřevěných špalíčků, protože rozdíl mezi kamením a dřevem je hmatatelný.

Náhodné losování vedoucím

Každý hráč napíše své jméno na lístek, který vhodí do klobouku, či jiného podobně použitelného neprůhledného předmětu. Vedoucí vytahuje po jednom lístek za lístkem, aniž by se do klobouku koukal. Čte jména a posílá jmenované hráče do správného družstva. Dopředu je třeba oznámit pořadí družstev, jak do nich budou hráči losováni. Jinak by také mohl vedoucí po přečtení poslat hráče, kam chce, což by nebylo moc fér.

Ochmatávačka

Vedoucí si připraví tajně dva předměty zcela rozdílných tvarů, ideálně z různého materiálu. Všichni hráči si zaváží oči šátkem. Polovině hráčů dáme ohmatat jeden předmět a druhé ten druhý. Pak předměty opět schováme. Hráči si odváží šátky a mají za úkol bez mluvení najít své družstvo. Družstvo by mělo být složeno z členů, kteří ohmatávali stejný předmět.

Poznámka:

Ideální forma dělení, kde můžeme ovlivnit složení družstev podstrčeným předmětem konkrétnímu hráči.

Podle pořadí

Vedoucí odstartuje krátkou aktivitu, v níž lze stanovit pořadí úspěšnosti hráčů. Základem této aktivity musí být činnost, která je stěžejní pro další program. Tím zjistíme, kdo jak v této činnosti vyniká a lze postavit teoreticky stejně silná družstva pro hlavní hru.

Podle věku, výšky...

Hráči se seřadí podle svého věku od nejstaršího po nejmladšího a vedoucí je rozdělí podle toho, kolik družstev potřebuje. Jde od jednoho k druhému a přiděluje mu číslo, přičemž stejní hráči se stejným číslem tvoří vždy jedno družstvo. Příklad dělení na dvě družstva: Hráči jsou srovnáni podle výšky. Vedoucí jde od jednoho kraje řady a každému hráči přidělí číslo: "Prvý, druhý, druhý, první, první, druhý, druhý, první.." Proč nepočítá "Prvý, druhý, první, druhý?" Protože první družstvo by vždycky dostalo ze dvou sousedících hráčů toho vyššího, takže by v konečném důsledku bylo složeno z vyšších hráčů než druhé družstvo.

Přesvědčování

Vedoucí vybere tolik hráčů, kolik družstev potřebuje sestavit. Tito hráči se na znamení vydávají mezi ostatní hráče, každý se zaměří na jednoho z hráčů (klidně může i několik z nich na stejného) a snaží se ho přemluvit, aby šel k němu do družstva. Během přemlouvání však nesmí vydat žádný zvuk a nesmí se hráče, kterého přemlouvají, dotknout. Ostatním hráčům je třeba před hrou připomenout, že jejich úkolem je rozhodnout se, kdo je jak přesvědčivý a do kterého družstva tudíž půjdou. Jejich úkolem tedy není svezpě odmítat jakékoliv nabídky. Když první hráči získají po jednom hráči do svého družstva, na znamení vedoucího se tito noví hráči vydávají získat do svého družstva dalšího hráče. Takto hra pokračuje, dokud nejsou hráči rozebrání a družstva vytvořená. Kdo byl přemluven, stává se tedy v dalším kole přemlouvajícím.

Pohovor

Skupinka vedoucích vytvoří v místnosti či odlehlém terénu místo pro pohovor. Pohovor lze motivovat dle potřeby. My jsme vybírali posádku do vesmírné lodi Galaktika. Vedoucí musí sedět proti příchozím. Hráči jsou postupně po jednom předvoláni. Nikdo nesmí slyšet ani vidět, co se u pohovoru děje. Hned zpočátku je hráč vyzván, aby se posadil na jednu ze tří židlí. Po usazení si jeden z vedoucích nápadně zapíše, kam se hráč usadil, ostatní to mohou posunky okomentovat. Pak následuje několik otázek, na kterých se vedoucí předtím dohodli. Všichni musí vypadat, že si po každé odpovědi vše zapisují. Nakonec je hráč propuštěn, sedne si bokem a může tiše sledovat, jak si vedou ostatní. Když všichni hráči projdou pohovorem, je oznámeno, že rozdělení je hotovo. Všichni jsou vyzváni, aby odešli připravit se na oficiální sdělení výsledků. Vedoucí si pak v krátkosti sepíše složení družstev tak, jak jim vyhovuje. Mohou samozřejmě přihlídnout k tomu, jak se kdo usadil. Mohou dokonce přihlížet k odpovědím na otázky, pokud zvolili pro výběr hráčů otázky vhodné. Každopádně vše by mělo vypadat tak, že právě na reakcích každého hráče záviselo rozdělení družstev. Po krátké poradě vedoucí předstoupí před hráče a slavnostně oznámí složení družstev, které bylo samozřejmě již dávno předem domluveno a rozhodnuto. To se od nás ale nikdo nedoví, i kdyby nás mučil.

Poznámka:

Pokud to není v rozporu s následující aktivitou, doporučuji tvářit se po celou dobu pohovoru vážně.

Půlení dvojic do dvojic

Stává se, že během programů se někteří hráči více houfují a více spolupracují. Což může být zapříčiněno třeba tím, že se dobře znají. Toto dělení má takové skupinky roztrhat. Necháme hráče rozdělit do dvojic, jak sami chtějí. Dvojice se pak postaví do zástupu jedna za druhou. Vzniknou tím jakési dvě řady vedle sebe. Pak se všichni hráči otočí dovnitř tohoto zástupu, takže člen každé dvojice hledí na svého partnera. Nyní vybereme jednu z těchto dvou řad a její členové natáhnou ruku před sebe a položí ji na rameno hráče, vpravo od svého protějšku. Tímto hmatem zůstane na jednom konci samotný hráč této řady a na druhém konci samotný hráč druhé řady. Vzniknou tak nové dvojice hráčů, kteří jsou spojeni rukou a jedna dvojice z hráčů, kteří nejsou spojeni s nikým.

Poznámka:

Pokud toto dělení používáte častěji, lze měnit ruce a strany. Hráči se totiž podruhé automaticky snaží zařadit tak, aby na ně vyšel ten, s kým chtějí být ve dvojici.

Půlení dvojic na dvě družstva

Necháme hráče, aby se sami rozdělili do dvojic. Pak každou dvojici roztrhneme tak, že jednomu členu dáme číslo jedna a druhému číslo dvě. Jedničky tvoří jedno družstvo, dvojky druhé.

Ruce

Všichni hráči zavřou oči nebo si je zaváží šátkem. Jsou rozestaveni do kruhu a na znamení se snaží dostat co nejbližší ke středu kruhu. Každý přitom zvedne jednu svou ruku a druhou nechá připáženou. Hráči se snaží zvednutou rukou uchopit v chumlu ostatních hráčů někoho za ruku a tím vytvořit dvojici. Když se s někým drží za ruku, již se oba nepustí, otevřou oči, prohlédnou si svého spoluhráče a poodejdou kousek stranou. Toto dělení může probíhat stylem: "Koho prvního chytím, toho mám," nebo můžeme zdůraznit hráčům, že si mají najít ruku, která jim vyhovuje, je jim sympatická, mají z ní určitý pocit apod. Pak toto dělení dostává další rozměr.

Stigmata

Všichni hráči zavřou oči a vedoucí každému nalepí na záda nebo na čelo samolepku různé barvy a to tak, aby vždy dva (nebo jiný potřebný počet) měli stejné označení. Po té hráči oči otevřou a snaží se rozdělit do družstev podle svých barev. Nikdo však nesmí promluvit. Pokud je pro další aktivitu nutná trvanlivost označení, lze značku na čelo namalovat barvou nebo fixou. Když použijeme místo barev konkrétní symboly, lze takto dělit hráče i do dvojic.

Záměna čísel

Jedná se o jednoduchou záměnu čísel, kterou ale nesmíme pomotat, jinak ztrácí efekt. Chceme-li například vytvořit tři skupinky po pěti hráčích, necháme hráče samostatně vytvořit pět skupinek po třech hráčích. Jakmile jsou skupinky vytvořeny, každému hráči ve skupince přidělíme číslo (zde 1 až 3) a pak oznámíme, že jedničky tvoří jednu skupinu, dvojky druhou a trojky třetí. Toto rozdělení není vhodné pro dělení na dvě družstva. Když oznámíte hráčům: "Vytvořte osm skupinek po dvou hráčích," může být zkušenějším hráčům nápadné, že jste nepoužili větu: "Vytvořte dvojice."

Poznámka:

Rafinované, ale těžko opakovatelné se stejnou skupinou hráčů. Někteří budou mít tendenci rovnat se při dalším dělení tak, aby se po konečném dělení sešli v jednom týmu.

Pantomima - třeba zvířata či domácí spotřebiče

Připravíme si tolik kartiček s názvy zvířat, kolik je hráčů. Na kartičkách je tolik druhů zvířat, kolik družstev chceme vytvořit. Pokud tedy chceme dvojice, budou vždy dvě kartičky obsahovat název stejného zvířete. Zvířata je třeba vybírat taková, aby se od sebe dala dobře odlišit, protože hráči si náhodně losují kartičku a na znamení začne každý pantomimou předvádět zvíře, které si vylosoval. Stejná zvířata se houfují do jednoho družstva.

Místo pohybů zvířat lze určit, že budou hráči vydávat zvuky zvířat. Možností je vážně moc a vy určitě na další přijdete. Zajímavé je, když hráči předvádějí nějaký domácí spotřebič včetně zvuků. Myčku, pračku, sprchu atd...

Poznámka:

Pokud nemáme po ruce kartičky, nebo není hráčů mnoho, může je vedoucí obejít a zvíře jim pouze pošeptat. Tím může zasáhnout do rozdělení družstev.