



Univerzita Palackého v Olomouci
Cyrilometodějská teologická fakulta
Katedra křesťanské výchovy

**Teambuildingový projekt pro obchodní tým
ČMSS, a.s.**

Bakalářský projekt

Autor: Jana Straková
Vedoucí práce: Mgr. Helena Pospíšilová, Ph.D.

Olomouc 2018

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně a že jsem všechny použité informační zdroje uvedla v seznamu literatury.

V Olomouci dne 17. 4. 2018

.....

Jana Straková

Poděkování

Ráda bych poděkovala Mgr. Heleně Pospíšilové, Ph.D., za odborné vedení, cenné rady, věcné připomínky a vstřícnost při konzultacích bakalářského projektu.

Obsah

Úvod.....	6
1 Tým	7
1.1 Představení firmy a pracovního týmu	9
1.2 SWOT analýza pracovního týmu	11
2 Teambuilding	15
2.1 Cíl a předmět projektu.....	16
2.2 Finanční a materiální zajištění.....	16
2.3 Popis místa realizace projektu.....	18
3 Program projektu.....	19
3.1 Čtyřdenní program projektu	19
3.2 Časový harmonogram	20
3.3 Čtvrtek.....	21
3.3.1 Seznámení účastníků s programem	21
3.3.2 Večerní aktivní část.....	22
3.3.3 Shrnutí dne, zpětná vazba.....	24
3.4 Pátek.....	24
3.4.1 Seznámení účastníků s programem	25
3.4.2 Celodenní aktivní část	25
3.4.3 Naučná stezka Bílá Opava.....	26
3.4.4 Shrnutí dne, zpětná vazba.....	30
3.5 Sobota.....	30
3.5.1 Dopolední aktivní část.....	30
3.5.2 Odpolední aktivní část.....	31
3.5.3 Večerní část	33
3.5.4 Shrnutí dne, zpětná vazba.....	34
3.6 Neděle	34
3.6.1 Dopolední aktivní část.....	34
3.6.2 Zpětná vazba, ukončení.....	36
4 Jednodenní samostatné projekty.....	37
4.1 Finanční a materiální zabezpečení	37
4.2 První jednodenní projekt	39

4.2.1 Časový harmonogram	39
4.2.2 Dopolnední aktivní část.....	39
4.3 Druhý jednodenní projekt.....	43
4.3.1 Časový harmonogram	43
4.3.2 Dopolnední aktivní část.....	44
4.3.3 Odpolední aktivní část.....	45
4.4 Třetí jednodenní projekt.....	47
4.4.1 Časový harmonogram	47
4.4.2 Dopolnední aktivní část.....	47
4.4.3 Odpolední část.....	48
Shrnutí projektu – závěr	50
Použitá literatura	51
Seznam příloh.....	53

Úvod

Teambuilding je hojně používaným nástrojem pro formaci kolektivů v pracovním prostředí i v zájmovém vzdělávání. Pro tento bakalářský projekt je teambuilding využit jako nástroj pro stmelení konkrétního kolektivu v komerční sféře.

Cílem bakalářského projektu je vytvoření teambuildngového projektu pro konkrétní obchodní tým pracující v Českomoravské stavební spořitelně. Cílem je stmelení kolektivu a utužení vztahů v pracovním týmu, který na základě výsledků nejeví žádné známky nesouladu. Uvnitř týmu ale můžeme cítit napětí mezi služebně staršími a služebně mladšími kolegy. Zároveň by projekt měl sloužit jako návod k uspořádání teambuildingu pro tým, kde složení pracovníků bude podobné. Může posloužit také jako vzor pro samostatné jednodenní projekty s přihlédnutím na aktuální potřeby týmu, kde si lze vybrat od seznamovacích aktivit až po velmi náročné jednodenní projekty s cílem řešit situace v nekomfortních podmínkách.

V úvodní části projektu se jen krátce zmíním o týmu obecně a také vysvětlím význam slova teambuilding. Převážnou část bakalářského projektu tvoří samotný program, který je navržený pro malý obchodní tým s měnícím se složením členů. Před samotným programem je nezbytné představit firmu a tým, který se projektu bude účastnit. Za pomoci SWOT analýzy odhalíme silné a slabé stránky, hrozby a příležitosti daného týmu.

Projekt je koncipován do dvou částí. První část projektu je čtyřdenní, na něj navazují tři jednodenní projekty. Rozdělení na více částí bylo nutné z důvodu velkého časového vytížení účastníků. Na druhou stranu nám to alespoň umožní sledovat posun v komunikaci, spolupráci u konkrétního týmu mezi částmi projektu. Cílem by měl být fungující tým bez bariér mezi služebně staršími a služebně mladšími pracovníky.

1 Tým

Každý člověk má potřebu někam patřit, být součástí kolektivu, získat uznání ať už ve společnosti jako takové, nebo v pracovním kolektivu. Je to dáno tím, že jsme společenské bytosti, je pro nás přirozené být ve společnosti lidí, spolupracovat s nimi, cítíme se v bezpečí v přítomnosti lidí, které považujeme za přátele a spojence (Rolínek 2003, s. 11).

Dle Šmída (1985, s. 5) člověk nežije osamoceně, žijeme ve společnosti, kdy se vzájemně od sebe učíme, přejímáme životní zkušenosti, poznatky, názory. Jakákoliv izolovanost je nepřirozená, strádání ve společenském životě se odráží v lidském jednání, myšlení a cítění.

Tyto svoje potřeby přenášíme také do práce, kdy nejde jen o zabezpečení sebe nebo blízkých, ale člověk má potřebu být užitečný, někam patřit, něco nového rozvíjet, rozvíjet také sebe sama, v práci se realizovat, získat uznání.

Zahrádková (2005, s. 20) jasně definuje pracovní skupinu jako skupinu lidí, kteří jsou spojeni do pracovního celku náplní práce, při níž jsou na sobě závislí pracovní hierarchií nebo cílem práce. Podle Bedrnové a Nového (1998, s. 86) je pracovní skupina *„jednou z typických představitelk malých sociálních skupin. Tvoří ji skupina lidí jednoho pracoviště, spjatých společnou činností, vnitřní strukturou sociálních rolí a jednotným vedením.“*

Kolajová (2006, s. 12) potvrzuje, že sounáležitost se skupinou je jedním z nejsilnějších hledisek života a zároveň vysvětluje původ slova TEAM: together everybody achieves more, což můžeme volně přeložit jako *„společně dosáhneme více“* (Kolajová, 2006, s. 12). Týmová práce může mít úspěch pouze v případě tolerance a spolupráce.

Jestliže jsme součástí skupiny o třech jedincích a více, snažíme se dosáhnout stejného cíle, dodržujeme pravidla či normy, podle kterých dobrovolně pracujeme a máme pocit společného „MY“, potom jsme součástí týmu. Podle Rolínka (2003, s. 11) pokud to takto v týmu není, potom se pouze jedná o název tým, který tvoří jednotlivci.

Literatura definuje pojem tým rozdílnými přístupy. V mnoha případech dochází k záměně pojmu tým s pojmem pracovní skupina. Jedná se však o rozdílné definice, které shrnují ve své publikaci Bedrnová s Novým (1998, s. 93):

- tým nemá svoji vnitřní organizační strukturu – v pracovní skupině jsou přesně daná pracovní místa, v týmu je specifikován pouze vedoucí, ostatní funkce vznikají neformálně a spontánně;
- tým se podílí a odpovídá za společné výsledky;
- časové omezení fungování týmu – tým většinou po vyřešení úkolu, splnění cíle, zaniká nebo na základě výsledků vznikají nové další týmy.

Všechny druhy týmů mají společné rysy. Jedním z nich je komunikace, která se považuje za nejvýznamnější činitel v týmové práci, přitom nejde jen o vzájemné porozumění a naslouchání, ale také například o řeč těla, o schopnost umět se srozumitelně a jasně vyjádřit. V některých týmech se tvoří „vnitřní“ slovník, kterému rozumí právě jen členové daného kolektivu. Tým by také nemohl správně fungovat bez soudržnosti, bez onoho zmiňovaného „MY“, na kterém má podíl např. fyzická blízkost, stejná nebo podobná práce, stejnorodost, osobnost, komunikace a velikost týmu (Rolínek 2003, s. 13).

Atmosféra velmi ovlivňuje všechny osoby týmu a tím také výsledky. Může být uvolněná, vřelá, nebo naopak chladná, formální. Nezbytné jsou také standardy týmu, kdy každý člen má svá pravidla, podle kterých pracuje. Nový člen týmu by se jim měl podřídít nebo z týmu odejít.

Hermochová (2006, s. 26) uvádí, že nejen úspěchy, ale také neúspěchy spojují jednotlivé členy, je to společná historie stejně jako vzpomínky na společně navštívená místa, akce. To vše dává týmům větší pocit sounáležitosti, a proto je potřeba, aby týmy trávily čas spolu. Díky společnému času členové zjistí, co od ostatních mají očekávat a tím se zefektivní spolupráce mezi nimi. K úspěchu týmu také může přispět následující:

- skupina má mít jasný, hodnotný a důležitý cíl – osobní cíle nesmí převažovat nad cílem týmu;
- vnitřní struktura týmu – pomáhá při krizi týmu v komunikaci, koordinaci aktivit členů a při dělbě práce;
- tým tvoří členové s odbornými a osobnostními předpoklady – členové mají mít orientaci na výsledek, sociální dovednosti, orientaci na skupinu, tedy je

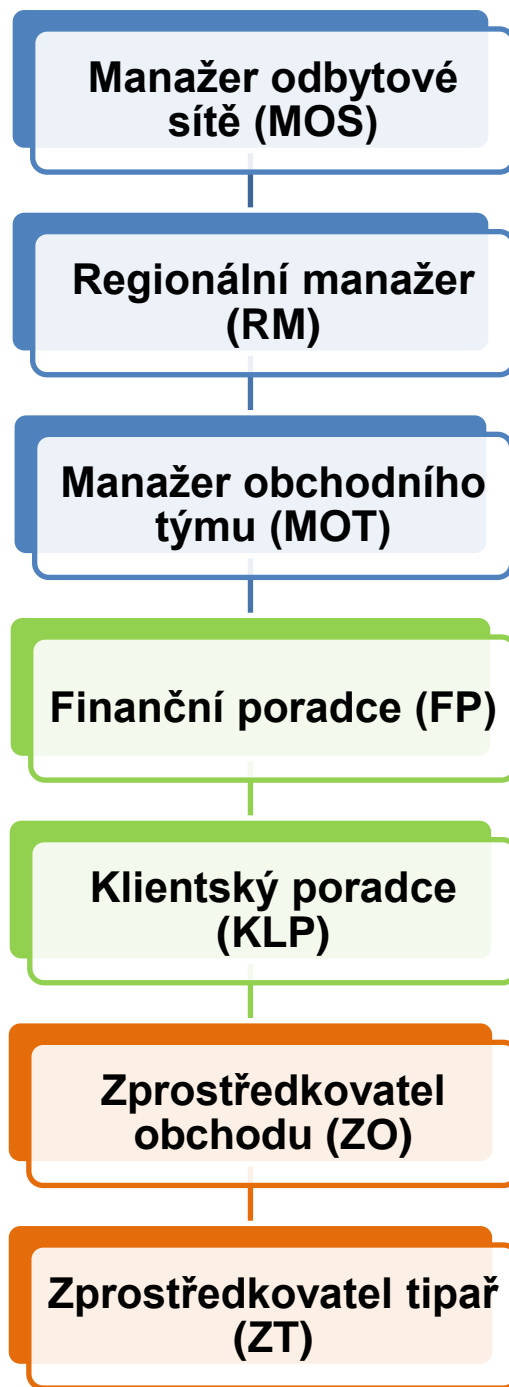
zde nezbytná schopnost spolupracovat a být zodpovědný, naopak pracovní skupina nemá potřebu se vyvíjet a zlepšovat svůj výkon;

- týmová spolupráce – ta vzniká zásluhou dobrých vzájemných vztahů a důvěrou, která se buduje postupně na základě kvalitní vzájemné komunikace, interakce a kooperace;
- pochvala a uznání vede tým k většímu výkonu a motivaci, pokud uznání nepřichází, může to tým demotivovat;
- kompetentní vedoucí – úspěšný leader podřizuje své osobní potřeby potřebám skupinových cílů, také členům umožňuje podílet se na rozhodování, úspěšný vedoucí dodává týmu odvalu a sebevědomí.

1.1 Představení firmy a pracovního týmu

Českomoravská stavební spořitelna (dále jen ČMSS), pro níž autorka projektu pracuje a vytvořila specifický projekt pro jeden z týmů, je největší poskytovatel stavebního spoření v České republice. Dále také nabízí klientům úvěry ze stavebního spoření, hypotéky, penzijní připojištění, pojištění života i majetku a také bankovní účty. Někdy se označuje za „mobilní banku“, protože vše může finanční poradce zařídit klientovi v pohodlí domova. Na trhu působí již od roku 1993.

Společnost měla v roce 2018 přibližně 1800 finančních poradců (FP), které vedlo 141 manažerů obchodních týmů (MOT) rozdělených podle okresů. Tito manažeři přímo spadali pod 16 regionální manažerů (RM) vedených dvěma manažery odbytové sítě (MOS).



Obrázek: schéma stupňů smluvních partnerů u ČMSS, a. s.

Českomoravská stavební spořitelna je rozdělena na regiony působnosti sever a jih, kdy severní regiony začínají číslem 51, jižní regiony číslem 52. Každý ze 16 regionálních manažerů (RM) má na starosti jeden region. Region, ve němž působí autorka, je pod označením 5118, červená barva, sever, okresy Opava, Bruntál, Jeseník a Olomouc.

Regionálnímu manažerovi v regionu 5118 je podřízeno 8 manažerů obchodních týmů (MOT), 85 finančních poradců (FP), 6 klientských pracovníků (KLP), 52

zprostředkovatelů obchodu (ZO) a 201 zprostředkovatelů tipařů (ZT). Celý tento velký tým se stará asi o 80 tisíc klientů.



Obrázek: rozdělení regionů u ČMSS, a.s.

Pro ČMSS, a. s., pracuje autorka 17 let na pozici asistentky regionální manažerky a na základě dlouholetého vývoje firmy a vztahů uvnitř může pozorovat odchylky, které mají za následek menší zájem lidí o pořádání různých akcí. S odkazem na vývoj firmy lze spatřit odlišné vnímání skupiny směrem od kolektivního postoje k individualismu, poradci přestali vnímat „my“ a jsou spíše individualisté.

1.2 SWOT analýza pracovního týmu

Tým vybraný pro projekt pracuje v Krnově a okolí s počtem klientů 9700. Krnovský tým tvoří manažer obchodního týmu a 10 finančních poradců. Vzhledem k poloze Krnova se dá obchodovat pouze směrem na jih, a to na stranu Bruntálu nebo Opavy. I přes vysokou nezaměstnanost a nižší kupní sílu v této oblasti podává tým velmi dobré výsledky. Dle pohlaví je tým rozdělen na jednoho muže a 9 žen. Tento muž je zároveň nejdéle pracujícím finančním poradcem pro ČMSS v tomto regionu. Dalším mužem je vedoucí celého týmu, který pracuje na pozici manažera obchodního týmu. Průměrná doba působení ve firmě v tomto týmu je 10 let.

Na základě produkčních statistik se dá říci, že tým má stabilní výsledky a ve srovnání s ostatními regiony jsou jeho výsledky nadprůměrné. Věkový průměr v týmu v roce 2017 byl 48 let. Do týmu byli v roce 2017 přijati tři noví finanční poradci. Manažer obchodního týmu u firmy působí od roku 20016, kdy přešel ze státní správy.

Silné stránky	Slabé stránky
<ul style="list-style-type: none"> - zkušené finanční poradci - vyrovnané výkony - samostatnost poradců - zázemí velké firmy 	<ul style="list-style-type: none"> - vysoký věkový průměr - malý tým - manažer bez praxe u firmy - rozdělení na skupiny „staří“ a „mladí“
Příležitosti	Hrozby
<ul style="list-style-type: none"> - přijmout více mladších poradců - preciznější práce s klientským kmenem - propagace týmu nebo dané kanceláře na sociálních sítích - stmelení kolektivu 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 poradci důchodového věku - konkurence v oblasti finančního trhu - vysoký počet klientů na jednoho poradce - fluktuace služebně mladších finančních poradců

Silné stránky:

V týmu jsou převážně finanční poradci, kteří u firmy pracují v průměru 10 let, proto mají spoustu zkušeností a v produktové oblasti jsou skutečnými profesionály. Výhodou také je, že mohou tyto zkušenosti předat dál služebně mladším kolegům.

Všichni poradci mají podobné výsledky, nikdo nemá podprůměrné výsledky, což přispívá k dobré atmosféře a podpoře uvnitř týmu. Tímto je rovněž odbourané přílišné soupeření mezi jednotlivými členy.

Vzhledem k letitým zkušenostem u firmy je každý poradce schopný si ve většině pracovních situací poradit sám.

Finanční poradci se mohou opřít o zázemí velké a stabilní firmy, která je na trhu prezentována jako jednička. Tím vyšší je důvěra u klientů a je to jedním z rozhodujících faktorů, proč si klienti, ale také budoucí finanční poradci vybírají právě ČMSS.

Slabé stránky:

Věkový průměr týmu je 48 let, což je už věk, kdy poradci neradi přijímají nové věci, produkty, neradi mění svoje návyky, což by mohl být problém při změně strategie firmy nebo při změnách finančního trhu.

Další slabou stránkou je nízký počet poradců v týmu, kdy i odchod jednoho člena týmu z firmy může způsobit problémy s pokrytím potřeb klientů nebo plněním cílů.

Manažer, který nastoupil na konci roku 2016, přišel ze státního sektoru, o produktech firmy a postupech nemá dostatek informací. Ve firmě i několikrát v roce dochází ke změnám v produktové nabídce a je velmi těžké se orientovat v dřívějších akcích, nabídkách pro klienty, sazbách. Proto v případě, kdy poradce potřebuje pomoci s konkrétním případem, nemůže mu vyhovět a je potřeba se obrátit na jiného manažera. Manažer má také v popisu práce zaškolovat nováčky, a pokud sám produkty dokonale neovládá, je pro něj složitější předávat jim zkušenosti a motivovat je.

Ve firmě ČMSS dochází k rozdělení na skupiny „staří“ a „mladí“, což je dáno tím, že dlouholetí finanční poradci mezi sebe jen těžko přijímají dalšího kolegu. V malém kolektivu může docházet k situacím, kdy služebně starší pracovníci těmi novými opovrhují, místy jim i ztěžují podmínky jasným projevem s akcentem na dobu strávenou u dané firmy. Na základě těchto postojů může docházet k tomu, že nový finanční poradce komunikuje a spolupracuje jen s druhým novým finančním poradcem, a tím nemá možnost získat zkušenosti od služebně starších pracovníků.

Příležitosti:

S novými mladšími kolegy přichází do firmy nové nápady, vzniká zdravá konkurence mezi poradci v týmu, a tím se také zvyšuje aktivita služebně starších pracovníků. Nový finanční poradce oslovuje klienty bez předchozí historie, navštíví klienta, ke kterému starší z kolegů nejede z důvodu, že za něj předjímá na základě dlouholeté vazby.

Firma si zakládá na následné péči u klienta, tzn. povinností poradce je sejít se s klientem alespoň jednou za rok. Toto se však výrazně opomíjí a právě zde je největší potenciál obchodů.

Trendy v oblasti marketingu mají tendenci ke zvýšené propagaci firmy na sociálních sítích. Klienti si informace zjišťují na internetu, generace mladších klientů

komunikuje právě přes tato média, navíc je to nejrychlejší možnost, jak informovat o novinkách a službách.

V případě stmelení týmu by tým fungoval lépe, efektivněji, zkušenosti a poznatky by byly předány na všechny pracovníky, a tím se zvýšila produktivita celého týmu. Společně budou lépe plnit nastavené úkoly a cíle. Otevřená komunikace a dobrá spolupráce bude všechny motivovat k lepším výsledkům.

Hrozby:

Dva poradci jsou již důchodového věku, proto je jen otázkou času, kdy do důchodu odejdou. Rozhodně s nimi nelze počítat do budoucna a je potřeba je nahradit novými lidmi.

Konkurence je ve finančním sektoru velká, klienti mají možnost volit mezi větším počtem nabídek. Ve většině případů je rozhodujícím faktorem vztah mezi poradcem a klientem.

Za velký úspěch se považuje přijetí nového finančního poradce, ještě větší úspěch je, když u firmy vydrží alespoň rok. První rok je ve firmě ČMSS klíčový pro správný začátek nového finančního poradce. Právě v období prvního roku bývá největší fluktuace, na počátku jsou různá úskalí a je potřeba opravdu vydržet, dokud se výsledky nedostaví.

Projevuje se zde souvislost mezi nízkým počtem poradců a velkým počtem klientů. Finanční poradci se nestačí dostatečně starat o svěřený klientský kmen, což má za následek nežádoucí úbytek klientů.

2 Teambuilding

Teambuilding v jeho původním významu znamená budování týmu. „*Zaměřoval se na rozvoj spolupráce, zvládnání náročných situací, efektivní práci a komunikaci v přímém spojení s rozbořem a uvědoměním si fungování skupiny a vědomým plánováním změn s cílem zvýšit efektivitu týmu*“ (Zahrádková, 2005, s. 21). Měl by sloužit k větší spolupráci týmu a k tomu, aby tým zvládl překonávat fyzické i psychické výzvy (Midura a Glover, 2005). Přesně tento cíl budeme sledovat v našem projektu, kde se pokusíme vylepšit fungování týmu, který zdánlivě nemá problém a pracuje efektivně. Jak dále Zahrádková uvádí (2005, s. 69), teambuilding a zážitkové učení pomáhají k rozvoji pracovních skupin.

Úkolem teambuildingu nejčastěji bývá osvěžení atmosféry na pracovišti, budování týmu a stmelení kolektivu, prohloubení vztahů, zvýšení motivace, posílení důvěry, vyprovokování sounáležitosti, zdůraznění firemních hodnot, zlepšení spolupráce a atmosféry na pracovišti, zábava, odměna a oslava společných zážitků (www.newday.cz). Pro Hayese (2005, s. 62) je vytvoření silných a pozitivních vazeb ke skupině prvořadým cílem budování týmu.

Každý tým je jiný, rozlišuje se podle velikosti, podle zadaných cílů. Tým postupem času prochází také vývojem, mění se s novými znalostmi, členy, zkušenostmi, může procházet krizí nebo být na vrcholu. Proto je také potřeba pro každý tým uspořádat jiný druh teambuildingu. Možností je spousta, existují programy na stmelení kolektivu, na budování, na učení zážitkem nebo tým lze prověřit náročnou zkouškou.

Zahrádková (2005, s. 156) při sestavování programu pro daný tým doporučuje držet se základních kroků:

- zjistit zadání – co si zadavatel přeje, co chce, proč to chce a co má být výsledkem akce;
- analyzovat situaci v týmu – zjistit aktuální situaci ve skupině, zeptat se na členy týmu, na silné a slabé stránky, dostat se k příčině potřeby akce;
- zajistit organizaci projektu – zjistit specifické požadavky na stravu, ubytování, dopravu apod.;
- předat informace účastníkům – motivačně odprezentovat účastníkům chystanou akci;

- hodnocení akce – na závěr je potřeba zhodnotit akci z obou stran. Jak z pozice zadavatele, zda organizace i zajištění bylo v pořádku, jestli akce splnila cíl, tak z pozice hodnocení účastníků lektory. Doporučuje se průběžné hodnocení, závěrečné hodnocení a hodnocení s odstupem s využitím dotazníku nebo kontrolního setkání skupiny.

2.1 Cíl a předmět projektu

Jak uvádí Hermochová (2006, s. 50), máme sklony nebýt objektivní k okolí a členům týmu, děláme si úsudek na základě prvního dojmu, který se odbourá až delším vzájemným kontaktem. Proto hlavním cílem tohoto projektu je propojit skupiny služebně starších finančních poradců se služebně mladšími poradci a vytvořit z nich tým. Jak je již výše uvedeno, průměrná doba působení členů týmu u firmy je 10 let, což v mnoha případech vyvolává ostych ze strany nových poradců. Takto vzniklé problémy vedou k tomu, že u nových poradců dochází ke vzniku komunikační bariéry vůči profesně starším kolegům a nedochází tak k dostatečnému předávání zkušeností. Na základě toho dochází u nových poradců ke ztrátě jistoty a deformalizaci vztahů. Tuto bariéru je potřeba úplně zrušit, aby se v týmu všichni cítili rovnocenně, a postupně nové finanční poradce integrovat, aby se celý tým stmelil.

Druhým cílem projektu je navrhnout program pro teambuildingovou akci, která povede ke sblížení jednotlivých členů, vzájemnému poznání, naučení se komunikovat, odpočinout si a pobavit se. Tento projekt by měl zároveň sloužit jako předloha pro tým nebo skupinu lidí s podobným složením členů.

2.2 Finanční a materiální zajištění

Strategie ČMSS v rámci přidělování financí na realizaci teambuildingových aktivit je dána vnitřní směrnicí, která přiděluje různé částky přímo regionálním manažerům a ti rozhodují dále o jejich rozdělení. Jednou z možností, kdy týmy mohou získat část financí, jsou motivace nebo soutěže vyhlášené regionální manažerkou nebo centrálou. Projekt je následně z velké části hrazený právě z takové výhry, kdy ve dvou motivacích tým získal 30000 Kč. Výhra se skládá z částek 20000 Kč a 10000 Kč, které manažer obchodního týmu použije právě pro tuto akci.

Týden před samotným projektem je nutné uspořádat poradů, při které jsou stanoveny jednotlivé kompetence účastníků. Jedná se o zajištění potravin a přichystání

jídelníčku, kdy tyto kompetence spadají pod manažera obchodního týmu. Nákup surovin, ubytování, strava v restauracích a jízdné budou hrazeny z výhry.

Náklady hrazené z výhry týmu				
	Jednotková cena	Počet	Počet osob	Celkem
Ubytování	350	3	10	10500
Obědy	160	3	10	4800
Jízdenka Ovčárna – Hvězda	21		11	231
Nákup potravin	190		11	2090
Nealko nápoje	50		11	550
Dřevěné uhlí	60	1		60
Náklady celkem	18231			

Tabulka č. 1: Jedná se o výdaje, které jsou hrazené z výhry týmu. Není započítána doprava Krnov – Karlova Studánka, ta je v režii účastníků. V kalkulaci na jízdném, nákupu potravin a pití nejsou zahrnuty pouze náklady na účastníky, ale rovněž na lektora. Cena ubytování vychází z ceníku uvedeného na internetu (www.ceskehory.cz). Cena jízdného z Ovčárny na Hvězdu je stanovena dle ceníku uvedeného na internetu v říjnu 2017 (www.jeseniky-praded.cz).

Náklady lektora hrazené regionální manažerkou				
	Jednotková cena	Počet	Počet osob	Celkem
Ubytování	350	3	1	1050
Obědy	160	3	1	480
Spotřební materiál pro aktivity	415	1		415
Náklady celkem	1945			

Tabulka č. 2: Náklady za ubytování a obědy lektora jsou hrazeny regionální manažerkou. Částka bude použita ze zdrojů, které dostává od ČMSS na různá školení, porady, akce. Dále budou ze stejných financí hrazeny nákupy drobného materiálu, který bude potřeba na jednotlivé úkoly, např. papír na flipchart, zápalky, pohlednice apod. Lektor je bez nároku na mzdu, jedná se o dobrovolnou účast v rámci firmy, která slouží k rozvoji celého týmu, potažmo regionu, a tudíž je bezplatná.

Pro některé aktivity bude potřeba spotřební materiál, který je dostupný v každé běžné domácnosti či kanceláři. Není proto potřeba tento materiál kupovat a využije se

možnosti pomůcek z kanceláře regionální manažerky, která také zapůjčí počítač a dataprojektor.

2.3 Popis místa realizace projektu

Pro projekt je nezbytné, aby prostředí bylo členité a různorodé, proto byly pro realizaci vybrány hory Jeseníky. Důvodem byly velké možnosti turistických stezek, hodně sportovních příležitostí, dobrá a nenákladná dostupnost z Krnova. Daná lokalita v zimě nabízí trasy pro lyžování, běžecké lyžování, snowboarding, v létě si na své přijdou vyznavači turistiky, horské turistiky, cykloturistiky, kdy jsou Jeseníky protkány nespočtem turistických tras od nejmenší po největší náročnost.

Protože je pro realizaci projektu potřeba množství turistických tras, ale také zároveň menší město, les a soukromí, bylo jako vzorové místo vybráno Ubytování u Rohelů, které nabízí pro soukromé ubytování plně vybavenou chatu pro max. 12 osob. Chata se nachází v lázeňském městě Karlova Studánka, konkrétně v části Hubertov, 5 minut pěší chůze od centra a autobusové zastávky.



Obrázek: chata Ubytování u Rohelů

Celá chata bude rezervována pouze pro tento tým, tím je možnost pořádat ranní nebo večerní aktivity bez omezení. Ubytování nenabízí možnost stravování, což byl jeden z požadavků. V rámci zapojení všech účastníků do projektu je vhodnější, když si jídlo

účastníci připravují sami a tím spolu komunikují, spolupracují, domlouvají se. V době obědů bude stravování zajištěno v okolních restauracích.

3 Program projektu

Vzhledem k časovému vytížení jednotlivých finančních poradců je celý projekt rozdělený na 4 samostatné části, které na sebe budou navazovat. Původní záměr byl uspořádat pětidenní projekt, ale je možné jednotlivé poradce uvolnit pouze na 2 pracovní dny v celku.

První část projektu je nejdelší, celkem čtyřdenní, na ni navazují tři jednodenní projekty uspořádané po měsíci. Časově je vše naplánováno, aby první část byla v měsíci září, následuje jednodenní část v říjnu, listopadu a závěrečná část v prosinci.

Měsíc září je vhodný pro začátek projektu z důvodu, že firma směřuje výsledky na pololetní cíle. První pololetí finišuje na konci června, přes letní měsíce může docházet u finančních poradců k poklesu ve výkonech s ohledem na letní prázdniny. Proto je září vhodnou dobou na motivaci pro zvýšení výkonů.

Každý tým má jednou za 2 týdny poradou, jeden den z těchto dvou dní je věnován nejen poradě, ale také jednodenním částem projektu. Vše je propojeno dohromady, zůstalo zachováno pravidlo porady a zároveň je tento den využit pro projekt.

3.1 Čtyřdenní program projektu

Celý pobyt je zaměřený na stmelení kolektivu a zároveň začlenění nováčků, kteří průběžně do firmy přicházejí.

Na první den jsou zařazeny seznamovací hry, tzv. icebreakery, což se dá volně přeložit jako hry sloužící k prolomení ledu. Tyto hry mají za cíl odbourat ostych jednotlivých účastníků s akcentem na pocit bezpečí. Také pomáhají navodit příjemnou atmosféru, více seznámí účastníky mezi sebou a také mohou složit k podhalení problémů v týmu.

Druhý den je plánovaný jako nejnáročnější fyzicky, ale také co se týká aktivit. Cílem je zjistit hranice jednotlivých účastníků. Při túře je potřeba vzájemná pomoc, proto je záměrně volená náročnější varianta. Jednotlivé zastávky při túře poslouží k týmovým aktivitám, u kterých se ukáže dominance jednotlivých členů a také schopnost spolupráce mezi nimi. V případě deště nebo nepříznivého počasí se túra také uskuteční. Zvolena bude

stezka po modré značce, která je bezpečnější, ale přitom bude zachována fyzická náročnost trasy.

Třetí den slouží k podpoře kreativity jednotlivých členů formou společných her, které vedou k odbourání stresu a vztahových bariér. Pokud by opět nepřálo počasí při venkovních aktivitách, vše se bude realizovat díky pláštěnkám a vhodné obuvi.

V posledním čtvrtém dni je program soustředěn na tým jako takový, na podtržení důležitosti každého člena, na respekt mezi pracovníky, uvědomění si vzájemné úcty a nutnosti správné komunikace, důvěry a spolupráce.

Každý večer bude prostor pro diskuzi, reflexi celého dne, zhodnocení daných úkolů za pomoci přidělování smajlíků nebo bodů. Účastníci si sdělí své pocity, čím jim daný den přispěl, nebo co se jim naopak jako přínosné nejevilo.

3.2 Časový harmonogram

Čtvrtek:

- 15.00 hod.: sraz u kanceláře na adrese Albrechtická 40, Krnov
- 15.15 hod.: odjezd z Krnova
- 16.00 hod.: příjezd do Karlovy Studánky na chatu U Rohelů
- 16.00–17.30 hod.: ubytování, vybalení
- 17.30–18.00 hod.: seznámení s programem čtvrtěčního dne a celého projektu
- 18.00–19.00 hod.: večeře
- 19.00–21.00 hod.: večerní program
- od 21.00 hod.: volná zábava

Pátek:

- 7.30 hod.: budíček
- 7.45–8.45 hod.: snídane
- 8.45–9.15 hod.: hra
- 9.30–13.00 hod.: naučná stezka Bílá Opava
- 13.00–14.00 hod.: oběd v chatě Barborka
- 14.00–14.30 hod.: cesta z Barborky na Ovčárnu na autobus
- 14.30–14.40 hod.: cesta autobusem na Hvězdu
- 14.40–15.15 hod.: cesta do Karlovy Studánky
- 15.15–18.00 hod.: osobní volno

18.00–19.00 hod.: večere
19.00–20.30 hod.: vyhodnocení celodenních úkolů, hra
od 20.30 hod.: volná zábava

Sobota:

7.30 hod.: budíček
7.45–9.00 hod.: snídaně
9.00–9.30 hod.: hra
9.30–12.30 hod.: hra ve městě
13.00–14.30 hod.: oběd
14.30–15.15 hod.: hra ve městě
15.15–17.00 hod.: osobní volno, přesun na penzion
17.15–19.00 hod.: hra
19.00–22.00 hod.: večere, volná zábava
22.00–22.30 hod.: možnost zařazení hry

Neděle:

8.30 hod.: budíček
8.45–9.30 hod.: snídaně
9.45–10.45 hod.: hra
11.00–12.00 hod.: zpětná vazba všech dní, diskuze
12.00–13.00 hod.: oběd, odjezd

3.3 Čtvrtek

Karlova Studánka je vzdálená z místa odjezdu 40 km. Protože je potřeba s sebou vézt zásoby, je cesta automobilem nejjednodušší a nejrychlejší způsob dopravy. Skupina deseti osob bude rozdělena do dvou osobních automobilů. Sraz všech účastníků je u kanceláře v Krnově, je to stěžejní místo celého týmu. Uskutečňují se zde porady, pohovory, všechna důležitá setkání. Cesta by měla trvat přibližně 45 minut. Během cesty nejsou zařazené žádné aktivity.

3.3.1 Seznámení účastníků s programem

Po příjezdu na chatu a ubytování bude uspořádáno společné setkání v jídelně. Účastníci budou seznámeni s programem čtvrtečního večera, ale také s celým projektem. Vysvětlíme si důvod setkání, účel celého projektu, co se očekává od jednotlivých

účastníků. Vyjasníme si jednotlivá pravidla s důrazem na fakt, že každá aktivita je dobrovolná, což je důležitou podmínkou, aby měl celý projekt smysl. Pokud někomu nebude příjemné se nějaké aktivity účastnit, nemusí mít obavu to říct a bude pouze přihlížející.

Vždy na začátku každé hry nebo úkolu budou vysvětlena pravidla, co konkrétně se bude požadovat po účastnících. Každý bude mít prostor říci, zda se bude, nebo nebude zapojovat, teprve poté budou losována družstva. Důležitá je zpětná vazba od účastníků, na kterou bude prostor každý den večer. Na základě těchto názorů a připomínek bude případně upraven program zaměřený na oblast, kterou účastníci vnímají jako problematickou.

3.3.2 Večerní aktivní část

Po úvodní části bude připravena večere podle předem stanoveného rozpisu. V přípravě se budou každý den střídat jednotlivé týmy, které se určí na poradě před odjezdem na projekt. Večer proběhne v duchu nenáročných her.

Na každou hru bude vždy nově utvořená skupina. K rozdělení do skupin poslouží kartičky s čísly, hrací karty, pexeso, v závislosti na velikosti skupiny, kterou je potřeba vytvořit.

Družstva k první hře budou vybrána podle karet ze hry Pexetrio, kdy se utvoří týmy dohromady pomocí náhodného výběru karet povolání, např. kuchař, kuchyňské nádobí, jídlo nebo zedník, míchačka, cihly. Budou nachystané 3 možné trojice a jedna kartička, která nebude patřit k žádné trojici. Osobu, která nebude přiřazená do žádného týmu, zařadí lektor sám podle svého uvážení. Tým o čtyřech hráčích bude mít 5 minut navíc. Časová dotace přípravy s vysvětlením a rozděláním pomůcek je 30 minut.

Hra: Co máme společného

Cíl: jedná se o hru k utužení kolektivu a vytvoření pevnějších vazeb.

Časová dotace: 30 minut.

Postup: obě skupiny mají k dispozici papír a psací potřeby. Cílem hry je najít za předem určený časový úsek (družstva se třemi hráči 10 minut, čtyřčlenné družstvo 15 minut) co nejvíc údajů, které mají všichni členové družstva společné nebo je nějakým způsobem spojují (např. všichni máme rádi špagety, všichni máme psa, všichni máme ve

jménu písmenko J a další). Následně si sepsaná fakta navzájem přečtou. Skupina s největším počtem údajů vyhrává (www.hranostaj.cz).

Charakteristika hry: mohlo by se zdát, že se služebně starší členové dokonale znají a nemohou se ničím překvapit, ale při této hře se objeví mnoho nových skutečností, o nichž neměli doposud ani tušení. Nováčkům může i nepatrná maličkost pomoci najít si snáze cestu ke stávajícím členům v týmu a později mohou na tuto skutečnost navazovat.

Reflexe: hodnocení pomocí smajlíků.

Hra: Co o mně nevíš

Cíl: hra pro bližší seznámení.

Časová dotace: 20 minut.

Popis: ke hře budeme potřebovat míček, který si účastníci budou mezi sebou přehazovat a tím určovat dalšího v pořadí. Začne lektor, řekne nějakou skutečnost, kterou o něm nikdo neví (např. jsem chovatel želv), a hodí míček někomu dalšímu. Komu míček hodí, ten o sobě také musí říct něco pro ostatní kolegy nového. Takto hra pokračuje do té doby, dokud se všichni nevystřídají. Zde se nepřidělují žádné body, jde pouze o sdělování informací. Na závěr se lektor náhodně ptá jednotlivců, co si zapamatovali o někom konkrétním. Tyto novinky se zapíší ke každému jménu na papír z flipchartu připevněný na zdi.

Charakteristika hry: hra zaměřená na zjištění libovolných novinek ze života každého zúčastněného, která doplní informace z přechozího úkolu, což je prospěšné pro další fungování a chod týmu.

Reflexe: hodnocení pomocí smajlíků.

Hra: Dokud hoří

Cíl: hra pro bližší seznámení, prezentace sebe sama.

Časová dotace: 10 minut.

Popis: všichni účastníci si sednou do kruhu a mezi nimi bude kolovat krabička zápalek. Kdo krabičku dostane, vytáhne zápalku, zapálí ji a po dobu, než zhasne, musí sám sebe představit (Beermann a kol., 2015, s. 28).

Charakteristika hry: při této hře půjde o rychlé uvědomění si svých vlastností a dovedností. Nepůjde už o sdělení novinek, ale hráči budou mít za úkol charakterizovat sami sebe. Záměrně budou použity dlouhé zápalky, aby měl každý dostatek prostoru pro představení. Během 20 sekund není lehké se ve stručnosti představit a vypíchnout to nejdůležitější.

Reflexe: hodnocení pomocí smajlíků.

Hra: Hledání rodiny

Cíl: hra pro navození přátelské atmosféry, odbourání stresu.

Časová dotace: 20 minut.

Popis: na papírových štítcích budou napsáni různí členové rodiny a jejich jména (např. táta Vaněk, tetička Staňková, babička Fraňková). Vždy musí být utvořena skupina – rodina, která k sobě patří. Hráči si z klobouku vyberou jednu kartičku, přečtou si ji, a nikomu neřeknou, kdo jsou. Rozptýlí se po místnosti a na povel lektora všichni najednou nahlas řeknou svoje jméno a snaží se co nejrychleji najít dalšího člena rodiny. Kouzlo této hry je v tom, že všechna jména zní podobně, a proto se jim budou rodinní příslušníci hledat hůře. Tuto hru lze také využít k rozdělení týmů (Beermann a kol., 2015, s. 44).

Charakteristika hry: hra pro zasmání, hráči se mohou navzájem překřikovat, což by jim mělo pomoci k odbourání stresu. Musí mezi sebou komunikovat, aby se rychle zorientovali v nastalém chaosu. Hra má svižný průběh, proto bude zařazena 2x za sebou.

Reflexe: hodnocení pomocí smajlíků.

3.3.3 Shrnutí dne, zpětná vazba

Aktivita Hledání rodiny bude závěrečná pro první den. Následovat bude třicetiminutová diskuze pro zpětnou vazbu. Všechny úkoly a hry budou vždy vypsány na flipchartu. Každý účastník dostane k dispozici sadu smajlíků podle počtu her. Každá sada bude obsahovat tři smajlíky – veselý, neutrální a mračící se smajlík. Nalepením těchto smajlíků k jednotlivým aktivitám mohou všichni vyjádřit ohodnocení.

3.4 Pátek

Předem vybraný tým má za úkol nachystat snídani pro ostatní z přivezených zásob. Páteční ráno navazuje na hry určené k bližšímu seznámení a uvolnění. Po zbytek

dne je připravený náročný fyzický program, který bude doplněný o aktivity zaměřené znalosti, logické myšlení a kreativitu.

3.4.1 Seznámení účastníků s programem

Před první hrou budou účastníci v patnácti minutách seznámeni s programem dnešního dne, neboť je potřeba mu přizpůsobit oblečení a obuv. Naplánovaná je túra, pro kterou je nezbytná pevná obuv, drobné občerstvení do batohu a vhodné oblečení podle počasí. Každý by měl mít i část dne pro své osobní volno a odpočinek, proto večer nebudeme zařazovat do programu žádné další aktivity.

3.4.2 Celodenní aktivní část

Páteční den bude zahájen hrou zaměřenou na projevy sympatií, vyjádření svého kladného pohledu na jiného kolegu. Každý jedinec je jiný, každý má své silné i slabé stránky a v další hře půjde především o zaměření se na silné stránky, kterých si ostatní kolegové všímají.

Hra: Komplimenty

Cíl: hra pro zvýšení sebevědomí.

Časová dotace: 20 minut.

Popis: všichni účastníci si sednou kolem stolu v jídelně, aby na sebe viděli. Opět bude ve hře míček, který bude sloužit k předávání slova. Úkol se zdá být na první pohled jednoduchý, ale je potřeba se zamyslet a vážít slova. První hráč bude vyzván, aby předal míček dalšímu účastníkovi hry, a tomu musí říct kompliment, např. čeho si u daného člověka váží. Jakmile pochvalu vysloví, pokračuje v pořadí ten, kdo má míček a kompliment na svou osobu již slyšel. Pokračuje se do doby, než se všichni vystřídají.

Charakteristika hry: tato hra umožňuje vyjádřit svůj kladný názor na další členy týmu nebo vyzdvihnout vlastnosti, o kterých si ostatní členové dosud nevšimli. Účastníci hry si mezi sebou mohou sdělit i to, co by si v běžném kontaktu neřekli, a tím si vzájemně projevit úctu a respekt.

Reflexe: hodnocení pomocí smajlíků.

3.4.3 Naučná stezka Bílá Opava

Pro túru bude potřeba vytvořit dvě družstva po pěti členech pomocí hracích karet, kdy bude pět karet červených a pět černých. Každý si vytáhne svoji kartu a podle barvy se vytvoří týmy.

Trasa povede po náročnější žluté značce. Pro účel projektu je tato trasa vhodnější, bude potřeba vzájemná pomoc mezi všemi účastníky při překonávání lávek, schůdků i složitějšího terénu. K dispozici je také trasa po modré značce, která vede po vrstevnici a její náročnost je nižší. Naučná stezka vede přímo od chaty, kdy začíná společně po modré a žluté turistické značce na místo zvané Palouček. Tady se cesty rozdělují. Obě trasy jsou přibližně stejně dlouhé, délka je cca 6 km od penzionu až na chatu Barborka, kde túra bude končit. Oba týmy vyjdou společně, cestou budou muset plnit různé úkoly, které budou bodovány. Frekvence úkolů bude každý cca 1 kilometr, tzn., že na chatě Barborka proběhne poslední šestý úkol. Celou trasu je možné ujit v pomalém tempu včetně úkolů za 3,5 hodiny (viz příloha č. 1).

První úkol bude u odpočívadla, kde je rovina a prostor na hru.

Hra: Jaké číslo jsi

Cíl: hra pro sladění a komunikaci v týmu.

Časová dotace: 10 minut.

Popis: každý člen z jednotlivých týmů obdrží na papírku napsané číslo, které bude právě jen jeho, tzn. budou dvě jedničky, dvě dvojky,... Nikdo nesmí své číslo prozradit nikomu jinému. Jakmile všichni mají svá čísla, určí se bod, od kterého se budou řadit do zástupu podle číselných kombinací, které lektor napíše na čtvrtku papíru a zvedne nad hlavu, např. 513. Skupina, která zaujme správnou formaci jako první, získá bod. S přibývajícím počtem kombinací hra dostane větší spád, po páté kombinaci čísel hra končí a pokračujeme v trase (Tornow, In Beerman, Schubach, Tornow, 2015, s. 71).

Charakteristika hry: u této hry se projeví schopnost komunikace mezi sebou, postřeh jednotlivých členů. Více než 5x hru není vhodné opakovat, protože se zvyšujícím se počtem opakování už je jasné, kdo má jaké číslo a hra ztrácí efekt.

Reflexe: hodnocení po návratu formou bodování 1–5.

Na Paloučku bude další zastávka pro plnění úkolu, tentokrát hádanky.

Hra: Indiana Jones aneb kdo se přidá a kdo musí počkat

Cíl: zvládat bezvýhodné situace v týmu.

Časová dotace: 15 minut.

Popis: Indiana Jones se třemi vědci prchá před domorodci a mají náskok přesně 60 minut. Za tuto dobu musí v naprosté tmě přejít chatrný visutý most. Mají však jen jednu kapesní svítilnu a na mostě mohou být současně nanejvýš dva lidé. Indiana Jones zvládne trasu za 5 minut, jeden z vědců za 10 minut a zbylí dva za 20, resp. 25 minut. Úkolem týmů bude zjistit, jaké dvojice a v jakém pořadí musí přecházet most a kdo nese svítilnu nazpět, aby se skupině podařilo domorodcům včas uniknout. Každý tým dostane k dispozici papír a tužku, ať si můžou v týmu kreslit řešení.

Řešení: 1. dvojice 5 + 10 minut, zpět 5 (nebo 10); 2. dvojice 20 + 25 minut, zpět 10 (nebo 5); 3. dvojice 5 + 10 minut.

Vyhraje tým, který první hádanku rozluští a získá bod, pokud se to nepodaří ani jednomu týmu do deseti minut, bod nezíská nikdo (Tornow, In Beerman, Schubach, Tornow, 2015, s. 81).

Charakteristika hry: při této aktivitě musí dát všichni hlavy dohromady, musí si sdělovat své nápady, myšlenky, různě kombinovat. Každá maličkost nebo postřeh mohou vést k řešení, proto je nutné, aby se zapojili úplně všichni.

Reflexe: hodnocení po návratu formou bodování 1–5.

Protože se náročnost terénu s přibývajícými metry zvyšuje, další úkoly nebudou pohybové, ale jen vědomostní, aby nebyla narušena bezpečnost výpravy.

Přibližně v polovině cesty by měla proběhnout krátká pauza na občerstvení. Během pauzy bude prostor pro rychlý kvíz dvaceti pěti otázek (viz příloha č. 2).

Hra: Kvíz

Cíl: prověření fungování týmu při stresu.

Časová dotace: 20 minut.

Popis: otázky budou pokládány lektorem, odpovídat budou oba týmy současně, bod získá tým, který odpoví, vykřikne správnou odpověď jako první. Je na týmech, zda se

budou domlouvat společně, nebo jestli někdo bez rozmyšlení a porady s týmem může sám říct odpověď.

Charakteristika: týmy musí prokázat svoji schopnost rychlé a správné reakce pod tlakem, kde se bude rozhodovat v řádu vteřin o správné odpovědi.

Reflexe: hodnocení po návratu formou bodování 1–5.

Hra: Znalost slov

Cíl: týmová spolupráce.

Časová dotace: 15 minut.

Popis: každý tým dostane k dispozici papír a tužku. Určí si jednoho zapisovatele. Hráči musí vymyslet slova podle zadání, které řeknu. Například C6 bude znamenat to, že hráči mají za úkol přijít na co nejvíce slov začínajících písmenem C a zároveň jsou složena ze 6 písmen, např. celkem, cenová, cukrář,... Protože by se hra mohla hrát dlouho, bude stanovený limit 10 minut. Pokud nastane po skončení časového limitu bodová shoda, bude ještě doplňující úkol, kdy musí vymyslet opět podle zadání 3 slova v co nejkratším intervalu. Vítězný tým opět získá bod (ww.hranostaj.cz).

Charakteristika hry: hra, při níž je nezbytné spolupracovat. Pro jednotlivce by byla hra příliš těžká, při zapojení všech členů týmu bude hledání vhodných slov jednodušší a rychlejší.

Reflexe: hodnocení po návratu formou bodování 1–5.

Předposlední úkol bude u rozcestníku cca 1,5 km před chatou Barborka. Je zde rovina, místo na posezení, schody.

Hra: Pyramida

Cíl: týmová spolupráce.

Časová dotace: 10 minut.

Popis: každý tým dostane jeden provázek o délce 25 cm, ze kterého udělá kroužek na jím vybraném místě. Oba týmy budou mít 5 minut na to, aby pomocí nasbíraných kamínků v daném kruhu udělali co nejvyšší pyramidu. Bod získává družstvo, které postaví pyramidu vyšší.

Charakteristika hry: tento úkol bude o spolupráci, rozdělení úkolů a rychlosti v jednotlivých týmech. Všichni členové se musí domluvit na jednotlivých krocích. Hotové pyramidy změřím posuvným metrem, bod získá tým s vyšší pyramidou.

Reflexe: hodnocení po návratu formou bodování 1–5.

Před chatou Barborka je rovina vhodná pro poslední úkol, pohybovou hru, jejíž uskutečnění by mělo proběhnout po obědě. Hra se svým charakterem hodí pro odlehčení a pobavení, ale zároveň prověří týmy, jak umí improvizovat a spolupracovat.

Hra: Handicapované seřazení

Cíl: týmová spolupráce.

Časová dotace: 10 minut.

Popis: členové jednotlivých týmů se musí seřadit podle určitého kritéria. Handicapem se rozumí bez mluvení, poslepu anebo obojí. Všichni si zaváží oči šátkem a na povel lektora seřadí bez mluvení do řady podle výšky, nezáleží, jestli vzestupně nebo sestupně. Vyhrává tým, který se první seřadí podle zadání (www.hranostaj.cz).

Charakteristika hry: náročná aktivita, při které se nesmí domlouvat verbálně. Zde už je potřeba, aby k sobě měli všichni členové důvěru, aby jim nebyl nepříjemný fyzický kontakt, který je pro hru nezbytný. V případě kladného přijetí hry se bude opakovat s variantou seřazení podle velikosti bot.

Reflexe: hodnocení po návratu formou bodování 1–5.

Po společném obědě následuje pěší cesta na Ovčárnu a poté autobusem na Hvězdu. Protože tento úsek cesty je frekventovanější, cesta bude oživena hrou, při které každý tým dostane k dispozici jeden hřebík. Týmy zůstanou ve stejném složení jako u předchozích úkolů.

Hra: Hřebík

Cíl: vyjednávání, obchodování, spolupráce.

Časová dotace: 60 minut.

Popis: úkolem obou skupin bude vyměnit cestou do Karlovy Studánky tento hřebík za cennější věc. O výherci rozhodne většina při hlasování (www.hranostaj.cz).

Charakteristika hry: u hry se projeví schopnost obchodování a vyjednávání jednotlivců, ale také přesvědčivost jednotlivých týmů.

Reflexe: hodnocení po návratu formou bodování 1–5.

3.4.4 Shrnutí dne, zpětná vazba

Celý den byl náročný, týmy překonávaly nejrůznější překážky ve formě kmenů, kluzkých skal, chodníků, dřevěných žebříků a lávek vedoucích přes Bílou Opavu. Stezka je turistům zpřístupněna pouze v letní sezoně od června do konce září, což vypovídá o její náročnosti. V zimě se nedoporučuje. Celkové převýšení trasy je 550 m. Vzhledem k předpokládané únavě po tomto dni bude na večer zařazen pouze jednoduchý úkol, a to složení básničky ze zážitků jednotlivých týmů. Úkol nebude hodnocen. Jde pouze o pobavení při večerním posezení.

Po večeři bude vyhlášen vítězný tým, který v jednotlivých úkolech nasbíral nejvíce bodů. Výsledky týmů budou zapsány na tabuli, týmy mají možnost jednotlivé aktivity ocenit hodnocením 1–5, které zapíší na flipchart.

3.5 Sobota

Sobotní program bude vzhledem k náročnému programu z předchozího dne zaměřený spíše na jednodušší úkoly cílené na kreativitu a vynalézavost jednotlivých týmů. Zadané úkoly budou plnit v centru města, které je vzdálené cca 1 km od chaty.

3.5.1 Dopolnední aktivní část

Po ranní přípravě snídaně následuje krátká rychlá hra, která účastníky rozpohybuje, dodá energii a zároveň rozdělí týmy pro další úkoly.

Hra: Puzzle

Cíl: náhodné rozdělení do týmu, zažít pocit kolegiality, utužení.

Časová dotace: 20 minut.

Popis: dvě velmi podobné pohlednice budou rozstříhány na 5 dílků pro vytvoření dvou pětičlenných týmů. Dílky si každý vylosuje z krabice nebo klobouku. Poté se snaží najít osobu, která si vybrala dílek ze stejné pohlednice. Jakmile se najdou všichni, kdo patří k sobě, složí a nalepí kompletní pohlednici na arch papíru. Tímto jako tým vyřeší svůj první úkol (Beermann, In Beerman, Schubach, Tornow, 2015, s. 45).

Charakteristika hry: bude se jednat o dvě podobné pohlednice. Tímto budou vyvolány zmatky při správném určení týmu. Jakmile se tým najde, bude už jen o rychlosti, jak se členové vypořádají se složením a nalepením na papír. Vítězný tým získá bod za první splněný společný úkol bez předchozího domlouvání na strategii.

Reflexe: hodnocení pomocí smajlíků.

Hra: Úkolovka

Cíl: spolupráce v týmu.

Časová dotace: 120 minut.

Popis: rozdělené týmy se vydají do centra. Každý tým obdrží na papíru napsané úkoly, které musí během dvou hodin vyřešit (viz příloha 3). Členové týmu nesmí používat navigaci, mobilní telefon ani mapu, můžou se orientovat pouze pomocí informačních tabulí ve městě, rovněž mají povoleno ptát se kolemjdoucích. Vyhraje tým, který jako první dorazí se všemi nebo většinou doplněných úkolů do cíle v daném časovém intervalu.

Reflexe: jednotlivé týmy se musí domluvit na strategii, bude potřeba si v začátku určit, jak budou postupovat. Karlova Studánka je poměrně známé město, někteří tam už mohli být v minulosti, ti by mohli být pro tým velmi užiteční. Tým musí pracovat ve skupině, nelze, aby se členové rozdělili a každý plnil část úkolů. Mohou se rozdělit až při jednotlivých úkolech, kdy např. musí spočítat okna na budově pošty. Důležité bude komunikovat s lidmi okolo, v obchodech, restauracích, existuje mnoho možností, jak jednotlivé úkoly splnit. Úkolů je záměrně hodně, všechny se nedají zvládnout během dvou hodin, což účastníky prověří při stresových situacích.

Reflexe: hodnocení pomocí smajlíků.

3.5.2 Odpolední aktivní část

Jakmile budou oba týmy v cíli, který je zároveň restaurací určenou pro společný oběd, rozdělí se pomocí Pexetria do nových tří týmů. Další hra se opět uskuteční ve městě, ale tentokrát bude zaměřená na uvolnění a improvizaci.

Hra: Selfie contest

Cíl: improvizace, nápaditost.

Časová dotace: 40 minut.

Popis: v každém týmu by měl být jeden fotoaparát nebo telefon s fotoaparátem. Týmy dostanou úkoly „s čím vším si musí pořídit selfie“, viz příloha č. 4. Nejde jen o splnění úkolu, ale fotky v budoucnu budou sloužit jako vzpomínka na tento projekt. Hráči budou mít časový limit 40 minut, během kterých si musí udělat selfie např. s dopravní značkou zákaz vjezdu, s SPZ obsahující číslo 5, s podlahou (chodníkem), se zvířetem, s jiným hráčem v pozadí, který si právě pořizuje selfie,... Zvítězí tým, který splní ve vymezeném čase nejvíce kategorií. Pokud dojde k remíze, hodnotí se originalita, která se bude vyhodnocovat v závěru dne při promítání na stěnu (www.hranostaj.cz).

Charakteristika hry: již při předchozím úkolu hrála klíčovou roli komunikace, navázání kontaktu s lidmi okolo. V této hře to bude obdobné, ale hráči mohou více zapojit fantazii a improvizovat. Cílem bude pořídit co nejbláznivější fotografie, které zůstanou do budoucna jako vzpomínka. Všechny pořízené fotografie účastníci obdrží po skončení celého projektu na USB disku.

Reflexe: hodnocení pomocí smajlíků.

Není cílem, aby všechny dny probíhaly podle předem stanovených pravidel a úkolů. Je nezbytné také mít své osobní volno, které lze využít na procházku po městě, posezení v kavárně. Sraz účastníků na chatě je v 17.15 hod. Před večerí proběhne časově náročnější hra, potřeba jsou dvě družstva, která se určí pomocí hracích karet.

Hra: Most z papíru

Cíl: společně zvládnout zdánlivě neřešitelné výzvy.

Časová dotace: 80 minut.

Popis: pro každou skupinu budou k dispozici dva listy papíru na flipchart, nůžky, lepidlo, pravítko (30 cm). Oba týmy dostanou připravené pomůcky a poslechnou si následující legendu k úkolu. Vaše firma získá zakázku v Africe, kde má projektovat a postavit mosty. Vás – jako tým inženýrů z firmy – požádají, abyste navrhli různé mostní konstrukce s co největším rozpětím. Zadavatel se později přijede na návrhy podívat. Je potřeba dodržovat následující zadání: jednotlivé části papíru nesmějí přesáhnout rozměr pravítka. Hotový most musí udržet nůžky po dobu alespoň 30 vteřin. Na návrh

a zkonstruování mostu mají týmy celkem 60 minut času, na následnou prezentaci pak 10 minut (Tornow, In Beerman, Schubach, Tornow, 2015, s. 83).

Reflexe: co se týká domluvy, rozdělení úkolů a realizace, jedná se o nejtěžší aktivitu. Musí zde dojít ke skloubení všech nápadů se samotným provedením, kdy se most možná po prvním, druhém pokusu bude rozpadat. Pravděpodobně budou frustrování, že se jim úkol nepovede splnit, ale to vše musí překonat a úkol vyřešit. Nelze to nechat pouze na jednom hráči, zapojit se musí celý tým.

Reflexe: hodnocení pomocí smajlíků.

3.5.3 Večerní část

Jedná se o poslední večer, který by měl být uvolněný, proto večere bude formou grilování s posezením a povídáním si. U chaty je k dispozici gril, což je velká výhoda. V případě, že by nebylo vhodné počasí na grilování, naložené maso se dá zpracovat také na pánvi. V pozdních hodinách bude zařazena ještě jedna hra. K rozdělení do týmů tentokrát poslouží barevné bonbony v krabici nebo klobouku. Je potřeba dvou týmů, na výběr bude pět bonbónů červených a pět zelených.

Hra: Obracení deky

Cíl: prověří se domluva, spolupráce a zvládnutí strategie.

Časová dotace: 15 minut.

Popis: deky či plachty o rozměrech cca 180 x 200 cm budou rozloženy na podlaze. Všichni členové týmu si stoupnou na svoji deku a musí se pokusit ji otočit. Nikdo si přitom nesmí stoupnout mimo deku ani se dotýkat podlahy. Jestliže dojde k porušení tohoto pravidla, pokus se přeruší a chybující tým začíná znova od začátku. Vyhrává tým, kterému se to podaří rychleji (Tornow, In Beerman, Schubach, Tornow, 2015, s. 51).

Charakteristika hry: tato hra bude sloužit pro uvolnění, rozveselení, ale ukáže dominantní členy týmu a ty, co jsou méně průbojní. Všichni se musí domluvit, předpokladem je, že na první pokus to nezvládne ani jeden tým, na druhý by se to již mělo podařit, protože se poučí z chyb při předchozím pokusu.

Reflexe: hodnocení pomocí smajlíků.

3.5.4 Shrnutí dne, zpětná vazba

Říká se, že třetí den bývá kritický, proto byly aktivity směřované spíše na uvolnění a zábavu, aby se případná krize nedostavila. Originalita fotografií pořízených ve městě bude vyhodnocena při promítání na stěnu. Promítat se budou i v případě, kdy o vítězi bude rozhodnuto bodováním. Týmy si vymění své zážitky při plnění úkolů, účastníci budou mít prostor pro hodnocení jednotlivých úkolů pomocí vytištěných smajlíků, což je shodné se dnem prvním.

3.6 Neděle

Poslední den bude odpočinkový a věnovaný spíše hrám a úkolům na důvěru, které mají všem členům připomenout a ujistit je, že jsou jeden tým, a když spolu budou komunikovat a spolupracovat, zvládnou toho daleko víc.

3.6.1 Dopolodní aktivní část

Při prvním úkolu závěrečného dne budou soutěžit dva týmy. Určí se dva kapitáni, hodí si mincí, kdo bude začínat, a postupně si budou vybírat hráče do svého týmu. Tato varianta rozdělení je volena záměrně až na poslední den. Důležitý bude výběr členů do týmů, tím se ukáže, jaké vazby se vytvořily. Jednotliví členové mohou kapitánovi radit s dalším výběrem.

Hra: Sousoší

Cíl: pro zasmání, práce v týmu.

Časová dotace: 20 minut.

Popis: jednotlivé týmy budou tvořit sousoší ze svých těl podle daných požadavků, např. pět rukou a pět nohou. Skupina musí vytvořit takové sousoší, aby na zemi bylo pět rukou a pět nohou. Začínat se bude od lehčích kombinací. Vždy bude časový limit tři minuty, ve kterém se stabilní sousoší musí vytvořit. Vyhrává tým, který úkol splní dřív, získá bod. Budou 3–4 opakování, záleží na zaujetí hrou (www.hranostaj.cz).

Charakteristika hry: veškerý ostych by měl být již odbouraný, u tohoto úkolu se očekává legrace.

Reflexe: hodnocení pomocí smajlíků.

Než účastníci odjedou, splní úkol zadaný lektorem, u něhož se musí zamyslet nad svým postavením, čeho chtějí dosáhnout a co je může posunout dál.

Hra: Napiš dopis sám sobě

Cíl: dlouhodobá připomínka učiněných předsevzetí.

Časová dotace: 20 minut.

Popis: všichni účastníci obdrží arch dopisního papíru a obálku, aby mohli napsat dopis sami sobě. Můžou jim pomoci otázky typu: Co si dám jako předsevzetí? Co na mě zapůsobilo? Čeho bych chtěl dosáhnout do dalšího setkání? Na čem chci začít konkrétně pracovat? Jaké zkušenosti bych chtěl v životě ještě získat? Jaké mám cíle? Co udělám jako první? (Tornow, In Beerman, Schubach, Tornow 2015, s. 160)

Charakteristika hry: jakmile budou dopisy napsány, vloží je účastníci do obálky, zalepí a lektor je všechny vybere a uschová. Tyto dopisy se použijí až na posledním setkání v daném roce. Každý by si měl uvědomit svoje místo, svoje zařazení v týmu, čeho chce dosáhnout a proč vlastně v tomto týmu a u této firmy je. Bude se sledovat posun od těchto předsevzetí k vlastnímu realizování těchto snů.

Reflexe: bez hodnocení.

Žádný tým nemůže fungovat bez vzájemné důvěry, která se během těchto čtyř dnů měla prohloubit a upevnit. Následující úkol prověří jednotlivé členy, zda týmu věří, či nikoliv.

Hra: Běh důvěry

Cíl: prohloubení důvěry ve skupině, sebeovládání.

Časová dotace: 20 minut.

Popis: jeden hráč si zaváže oči a postaví se třicet metrů od pevné zdi. Ostatní kolegové se postaví dva metry před zed'. Nevidomý hráč se rozběhne proti zdi a musí se spoléhat na to, že ho ostatní zachrání a zabrzdí. Musí běžet sprintem, chytači musí být úplně zticha, aby nebylo slyšet, jak daleko je nevidomý ode zdi. Musí nevidomého zastavit a nezranit jeho ani sebe. Běžící hráč nesmí dát ruce před sebe. Doporučení pro tuto hru: nesmí se schválně běžící hráč nechytit a také se nesmí, byť jen slovně, vtipkovat o možném nechycení, mohlo by to pokazit pocit důvěry (www.hranostaj.cz).

Charakteristika hry: běžící hráč je naprosto závislý na ostatních hráčích, musí mít plnou důvěru, že ho zachytí včas a nepustí až ke zdi. Musí si být jistý, že se mu nic nestane a skupina jej v tom musí podpořit.

Reflexe: bez hodnocení.

Po ohodnocení poslední hry následuje balení a uklízení. Ještě před odjezdem proběhne v jídelně společné zhodnocení projektu. Zajímavá bude zpětná vazby účastníků, zda se u nich něco změnilo za čtyři dny, jestli cítí nějaký posun v jejich kolektivu, např. směrem k lepší komunikaci. V úplném závěru je třeba také vyhodnotit nejoblíbenější a nejméně oblíbenou hru a také důvody, proč to tak je.

3.6.2 Zpětná vazba, ukončení

Po společném obědě ještě bude prostor na diskuzi, zda celý projekt splnil očekávání účastníků, co jim přinesl, co se jim líbilo, popř. nelíbilo. Protože tímto projekt nekončí, tým se domluví na dalších třech termínech, které na sebe budou navazovat. Setkání vyvrcholí v závěru roku.

Před odjezdem domů zbývá udělat malé gesto, které podpoří pocit sounáležitosti se skupinou.

Jsme tým

Cíl: pozdrav, sounáležitost.

Časová dotace: 5 minut.

Popis: všichni stojí v kruhu. Jeden z účastníků začne tím, že natáhne svoji pravou ruku dlaní nahoru doprostřed kroužku. Soused vedle něho položí svoji ruku na jeho a takto popořadě pokračují všichni a pokládají pravou ruku na ruku souseda. Jeden ze skupiny, např. ten, kdo natáhl ruku jako první, pronese pozdrav na rozloučenou: Jsme tým! (Schaubach, In Beerman, Schubach, Tornow, 2015, s. 166)

Reflexe: tímto pokřikem by si měli všichni uvědomit, jakou mají výhodu, že patří právě do tohoto týmu. Pokřik by v nich měl zanechat pocit, že právě bez toho jednoho konkrétního člověka by byl tým neúplný a že do něj patří všichni bez rozdílu.

4 Jednodenní samostatné projekty

V návaznosti na čtyřdenní projekt se uskuteční tři jednodenní akce. Tato varianta je volena z časových důvodů. Není možné mít týdenní projekt v celku, a to vzhledem k soukromým a pracovním povinnostem. Následující jednodenní akce mají za cíl prohlubovat poznatky o týmu a dál celou skupinu posunovat v jejich pracovních úkolech. Tým by měl více spolupracovat, komunikovat mezi sebou. Měla by se zmírňovat rivalita mezi pracovníky s větším důrazem na společné MY.

Každý tým v regionu musí mít jednou za dva týdny poradu, kdy jednu z těchto dvou porad účastníci využijí pro jednodenní akce. Tímto mají finanční poradci ušetřený čas a porada bude součástí jednotlivých dnů. Výhodou je, že právě tento tým je zvyklý mít jednu z porad výjezdní, tzn., že jednou za dva týdny poradu spojí s nějakou aktivitou. Podle manažera týmu si cestou při volné diskuzi řeknou nejvíce. Zdálo by se, že jeden den v měsíci není problém si vyhradit na týmový projekt, ale k poradám bývají také různá školení a jiné firemní akce, proto při součtu všech dní v měsíci je každý jeden den navíc vzácný.

Cílem těchto jednodenních aktivit bude ve velké míře podpora součinnosti, povzbuzení týmové spolupráce, stmelení týmu a ještě větší utužení vztahů. Jak bylo zmíněno na začátku, také společné zážitky a akce dávají týmu jedinečnou atmosféru, ze které tým může čerpat dlouho dobu po ukončení.

4.1 Finanční a materiální zabezpečení

Také u jednodenních projektů bude převážná část nákladů hrazena z další výhry týmu, která činí 10 000 Kč. Tým ji získal za splnění úkolu v prodeji penzijních produktů. Náklady spojené s dopravou si jednotliví účastníci hradí sami, ostatní zabezpečení je na manažerovi obchodního týmu a reklamní předměty zajistí regionální manažerka. Náklady celkově pravděpodobně překročí rozpočet 30 000 Kč, rozdíl uhradí manažer obchodního týmu.

Náklady hrazené z výhry týmu				
	Jednotková cena	Počet	Počet osob	Celkem
1. den	oběd	160	10	1600
	1600			
2. den	laser game	99	20	1980
	občerstvení	50	10	500
	oběd	160	10	1600
	bowling	180	2	360
	občerstvení	100	10	1000
5440				
3. den	ledová plocha	1600	1	1600
	občerstvení	800	1	800
	večeře	300	10	3000
	5400			
Celkem	12440			

Tabulka č. 3: všechny výše uvedené výdaje budou hrazené z výhry týmu. Doprava na jednotlivá místa je v režii finančních poradců.

Náklady lektora hrazené regionální manažerkou			
	Jednotková cena	Počet	Počet osob
Lízátka	7	10	70
Vejce	5	2	10
Lepicí páska	10	2	20
Stravování lektora	160	3	480
Celkem	580		

Tabulka č. 4: výdaje uvedené v tabulce výše budou hrazené regionální manažerkou. Mzda lektora nebude účtována, je součástí pracovní doby, náklady spojené s lektorem za stravu budou také hrazené regionální manažerkou. Část pomůcek potřebných k jednotlivým úkolům bude čerpána z vlastních zdrojů, např. tenisové míčky, kancelářské sponky, nafukovací balonky.

4.2 První jednodenní projekt

První jednodenní projekt je zaměřený především na spolupráci a komunikaci mezi jednotlivými členy. První den po ukončení čtyřdenního pobytu bude probíhat v říjnu, který je ještě vhodný pro venkovní aktivity. Dopolední část bude věnována aktivitám při túře, následovat bude standardní porada. V odpolední části proběhne po poradě krátká diskuze se zpětnou vazbou na čtyřdenní projekt. Cílem bude zjistit, zda nastala nějaká změna u jednotlivých finančních poradců, jak je projekt ovlivnil. Na závěr dne proběhne úkol na posílení spolupráce.

4.2.1 Časový harmonogram

8.45–9.00 hod.: sraz u kanceláře na adrese Albrechtická 40, Krnov

- 9.00–10.00 hod.: odjezd z Krnova směr Rešov
- 10.00–13.00 hod.: túra na Rešovské vodopády s aktivitami
- 13.00–15.00 hod.: oběd spojený s poradou
- 15.00–17.00 hod.: aktivní odpolední část
- 17.00 hod.: odjezd do Krnova

4.2.2 Dopolední aktivní část

Pro říjnový program jsou vhodné Rešovské vodopády, a to nejen vzhledem k jejich dobré poloze od Krnova, ale také z toho důvodu, že stezka není příliš náročná a dlouhá, jedná se spíše o turistickou procházku. Program se dá také uskutečnit v případě nepříznivého počasí s přizpůsobením obuvi a vhodného oděvu. Zároveň je v přílehlém pensionu možnost uzavřeného prostoru pro poradu a odpolední aktivní část.

Sraz účastníků bude tradičně u kanceláře v Krnově, kdy se dvěma auty vydají směr Rešov. Skupiny do aut si finanční poradci domlouvají sami předem, náklady na dopravu jsou v jejich režii. Manažer obchodního týmu má k dispozici sedmimístné auto, zbývající část poradců jede v autě druhém.

Po příjezdu do Rešova budou účastníci seznámeni s průběhem túry i programem celého dne. Den by se měl skládat z dopolední túry, dvouhodinové porady a odpolední dvouhodinové aktivity v místnosti.

Trasa vede naučnou stezkou Rešovské vodopády po žluté značce (viz příloha č. 6), která začíná v Rešově, délka je cca 1,5 km. Rešovské vodopády se nacházejí na říčce Huntavě v Nížkém Jeseníku 8 km od Rýmařova a jsou vyhlášeny za chráněný přírodní

útvár. Žádná cesta k Rešovským vodopádům není náročná, nejsou zde nebezpečná místa, jedná se o pěknou turistickou trasu vhodnou k pohodovým aktivitám. Členové týmu tak nebudou příliš unavení a zbydou tak síly na poradu i odpolední program. Pomalým tempem se dá tato stezka tam i zpět ujit za cca 2 hodiny, pro tento tým jsou vyhrazené hodiny tři, s ohledem na přestávky a úkoly.

Jedná se o krátkou trasu tam i zpět, proto bude na cestě k vodopádům jen jeden úkol a cestou zpět také jen jeden. Úkoly budou plánovány cca po sedmi stech metrech cesty.

Pro první úkol bude tým pomocí karet rozdělen na dvě družstva – černé a červené, podle barvy karty, kterou si účastníci vytáhnou z přichystaného balíčku.

Hra: Neposlušný míček

Cíl: týmová strategie, součinnost.

Časová dotace: 5 + 15 minut.

Popis: každý člen družstva dostane část podélně rozřízlé PET lahve, která tvarem připomíná okap. Všichni budou mít stejné poloviny a do každého družstva bude přidělen jeden tenisový míček. Na zemi lektor vyznačí start. Jednotliví členové ve dvou skupinách budou mít za úkol míček kutálet v těchto „okapech“ v ruce co nejdále od startovní čáry. Míček se nesmí zastavit, pokud spadne, vrací se celé družstvo na start a jeho členové začínají znovu. Při přesunu míčku se musí vystřídat všichni členové týmu. Vyhrává tým, který míček dopraví dál od startovní čáry.

Charakteristika hry: jednotlivá družstva budou mít prostor 5 minut na přípravu, vyzkouší si kroužení míčku v lahvi, zvolí si strategii. I když se na první pohled zdá úkol jednoduchý, při vyzkoušení zjistí, že dobře naplánovaná spolupráce bude nezbytná. Míček musí být neustále v pohybu, tedy lahev musí být stále mírně nakloněná a ostatní hráči jeden po druhém budou míček přebírat.

Reflexe: hodnocení proběhne po ukončení hry, členové vítězného družstva dostanou drobný reklamní předmět.

Kromě úkolů tam a zpět nebude lektor nijak do túry zasahovat, nechá finanční poradce, ať se sami mezi sebou baví, sdělí si svoje dojmy z trasy nebo ať si řeší pracovní

záležitosti. Není vhodné je přetížít množstvím úkolů, důležité je také vidět jednotlivé členy při běžném hovoru, jaké tvoří skupiny, jestli se něco změnilo od čtyřdenního projektu.

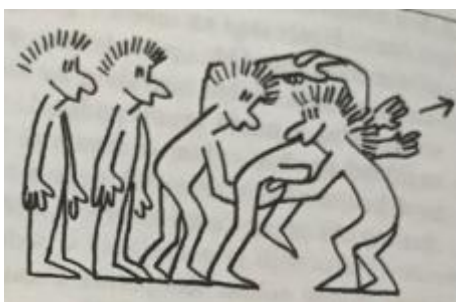
Pro úkol cestou zpět budou opět vytvořeny dva shodné týmy pomocí hracích karet.

Hra: Okno

Cíl: kooperace.

Časová dotace: 15 minut.

Popis: hráči jednotlivých týmů stojí v zástupu, na povel lektora se první dva uchopí za ruce. Pootočením se proti družstvu a zároveň při spojených rukou vytvoří v podřepu okno. Další členové tímto oknem prolézají, následně vytváří další dvojice okno. První dvojice, která dělala okno, prolézá jako poslední, a to všemi okny postavenými před nimi. Při šesti hráčích v družstvu budou vytvořena 3 okna a všichni jimi musí prolézt. V případě lichého počtu hráčů se lichý hráč spojí s prvním a také vytvoří dvojici, bude tedy o jedno okno víc, než při sudém počtu. Nejrychlejší družstvo vítězí (Mazal, 2007, s. 311).



Obrázek: schématický náčrt tvoření okna

Charakteristika hry: zde se projeví nejen spolupráce, ale také schopnost si pomáhat, protože členové, kteří budou tvořit okno, mohou výrazně pomoci hráči, který bude prolézat, např. už jen tím, že ruce dají níž, rozestoupí se více od sebe, aby to měl prolézající hráč co nejsnazší.

Reflexe: hodnocení proběhne po ukončení hry formou diskuze, členové vítězného družstva dostanou drobný reklamní předmět.

4.2.3 Odpolední aktivní část

Po příchodu na Penzion Nad Vodopády jsou vyhrazené dvě hodiny na oběd a krátkou poradou. K dispozici je velký salonek uzavřený pro tým, což je ideální nejen na poradou, ale především na další aktivity.

Pro další úkol budou účastníci rozděleni na dvě stejná družstva, tentokrát pomocí barevných lízátek, která si budou losovat z klobouku, čepice. Lízátko tedy neposlouží jen k rozdělení, ale také pro radost.

Hra: Experiment s vejcem

Cíl: povzbudit týmovou spolupráci.

Časová dotace: 50 minut.

Popis: každý tým dostane k dispozici jedno vejce, čtyři nafukovací balónky, pravítko, patnáct silnějších kartiček, osm brček na pití, dvacet kancelářských sponek, dva polystyrenové kelímky, deset metrů lepicí pásky, šest listů novin, jeden metr provázku. Týmy budou každý na jedné straně místnosti z uvedených pomůcek sestavovat konstrukci, obal, který ochrání vejce před rozbitím. Na zvolení strategie a vyrobení konstrukce bude 30 minut, po uplynutí této doby se vyrobené modely budou testovat venku hodem do vzdálenosti alespoň 4 metry. Vejce musí dopadnout na zem bez rozbití. Vyhrává družstvo, jehož vejce zůstalo nepoškozené. Pokud se rozbijí obě vejce, spojí se družstva do jednoho a zkusí během 10 minut vymyslet, co by se mělo udělat jinak, aby vejce vydrželo (Biech, 2011, s. 87).

Charakteristika: při tomto úkolu se musí dát všechny nápady dohromady, nesmí být opomenutý ani jediný postřeh. Tým musí být kreativní, umět si rozdělit úkoly, přijmout názory všech členů. Úkol by to měl být zábavný, ale účastníci zároveň budou pracovat pod tlakem, protože 30 minut pro výrobu je hraničních.

Reflexe: hodnocení proběhne po ukončení hry formou diskuze, členové vítězného družstva dostanou drobný reklamní předmět.

Poslední úkol bude společný, dá se provádět v místnosti nebo venku, výběr bude ponechán na samotných hráčích.

Hra: Prolez lanem

Cíl: součinnost.

Časová dotace: 10 minut.

Popis: k aktivitě je potřeba lano nebo pevný provaz o délce 1,7 m spojený na obou koncích, aby tvořil kruh. Všichni účastníci se postaví do kruhu, budou se držet za ruce. Jeden pár se rozpojí, lektor na jejich ruce navleče kruh z lana, ruce opět spojí. Nyní musí všichni členové lano přes sebe převléct, jednotliví hráči kruhem z lana prolézají. Nikdo se nesmí pustit svého kolegy. Takto lano putuje přes všechny účastníky.

Charakteristika: u této aktivity si musí kolegové, kteří se drží, vzájemně pomáhat při prolézání kruhem. Pomáhat musí nejen ten, kdo lano předává, ale také kolega z druhé strany. Úkol by se dal také ztížit zmenšením kruhu, resp. zkrácením provazu.

Reflexe: bez vyhodnocení, pouze krátká diskuze.

Celý den bude zakončený třicetiminutovou diskuzí o všech aktivitách. V krátkosti také budou účastníci seznámeni s připravovaným programem za měsíc. Tímto den končí, odjezd je individuální podle skupin, v nichž účastníci přijeli.

4.3 Druhý jednodenní projekt

Cílem bude rozptýlení účastníků a uvolnění od stresu vzhledem ke zvyšujícímu se pracovnímu nasazení v závěru roku. Vše bude doplněno hrami na podporu důvěry a spolupráce mezi členy. Aktivitou vhodnou na odbourání stresu je laser aréna, která bude zařazena na dopoledne. Následovat bude společný oběd s krátkou konstruktivní poradou a odpoledne proběhne turnaj v bowlingu. Projekt se uskuteční v měsíci listopadu, kdy je již počasí nevyzpytatelné, proto všechny aktivity budou uskutečněné uvnitř.

4.3.1 Časový harmonogram

8.45–9.00 hod.: sraz u kanceláře na adrese Albrechtická 40, Krnov

9.00–10.00 hod.: odjezd z Krnova směr Novoveská 9, Ostrava

10.00–10.30 hod.: seznámení s průběhem dne a pravidly při laser game

10.30–10.45 hod.: první hra v laser aréně

10.45–11.00 hod.: občerstvení

11.00–11.15 hod.: druhá hra v laser aréně

11.15–11.30 hod.: vyhodnocení hry

11.30–12.00 hod.: hra, přesun do restaurace Kovárna U Hodin
12.00–14.00 hod.: oběd s poradou
14.00–16.00 hod.: bowling
16.00–17.00 hod.: hra, vyhodnocení, předání cen, diskuze
17.00 hod.: individuální odjezd

4.3.2 Dopolnední aktivní část

Druhý den projektu bude zahájen srazem u kanceláře, odkud se účastníci dopraví do laser arény v Ostravě, která bude rezervovaná pro dvě hry. Jedna hra trvá patnáct minut, je maximálně pro dvanáct hráčů, což odpovídá velikosti krnovského týmu. Budou tedy hrát všichni najednou. Před začátkem hry budou účastníkům vysvětlena pravidla, také dostanou pomůcky nezbytné ke hře. V případě, že tuto hru některý hráč zná, může pomoci týmu se zvolením strategie. Po skončení první hry je naplánovaná pauza patnáct minut na občerstvení a následuje další hra. Pobyť v laser aréně bude ukončený hrou pro uvědomění si spolupráce a nutnosti dohodnout se. Před samotnou hrou se hráči rozdělí do dvou družstev, která proti sobě budou hrát. V pauze mezi hrami se budou losovat družstva nová. Pro rychlejší utvoření skupin poslouží losování pomocí hracích karet, kdy budou rozhodovat barvy červená a černá.

Laser aréna

Cíl: rozvoj spolupráce a komunikace v týmu, zmírnění stresu.

Časová dotace: 60 minut.

Popis: laser game můžou hrát muži i ženy bez rozdílu věku. Jde o naprosto bezpečnou a nenáročnou hru. Ke hře nemusíme mít vlastní vybavení, fyzická kondice také není rozhodující. Od obsluhy hráči dostanou pouze speciální vestu. Celý tým je ve speciálně upravených místnostech se spoustou překážek, které slouží jako možné úkryty. Aréna je temná, nasvícená jen UV lampami, hraje v ní nahlas hudba. Hráči se musí krýt před jednotlivými útoky, ale zároveň pomocí zbraní musí útok odvracet. V případě zásahu hráče pro něj hra nekončí, může po pěti sekundách dál pokračovat ve hře. Vyhrává tým, který dá nejvíc zásahů protihráči. Výsledek po ukončení hry vyhodnotí počítač (www.laserarenaostrava.cz).

Charakteristika: Pro tým je tato hra vhodná z důvodu vymyšlení taktiky i herní strategie. Pomůže podpořit soudržnost týmu a schopnost krýt kolegům záda, navíc napomáhá zbavení stresu.

Reflexe: vyhodnocení pomocí počítače, výherci dostanou drobné reklamní předměty.

Hra: Vykroč v kruhu

Cíl: týmová spolupráce, nutnost dohody.

Časová dotace: 10 minut.

Popis: všichni hráči se postaví těsně vedle sebe do kruhu a udělají vpravo v bok. Nyní se pokusí sednout si kolegovi na kolena, takto to udělají všichni hráči zároveň. Jakmile budou všichni sedět, na povel lektora vykročí jednou nohou vpřed (www.naslektor.cz).

Charakteristika: při hře bude nezbytná domluva všech hráčů, jakým způsobem budou postupovat. V případě, že krok udělají bez domluvy a individuálně, hrozí, že se celý kruh zbourá. Pravděpodobně vyjde až druhý pokus, kdy zjistí, že je potřeba domluva a spolupráce.

Reflexe: bez hodnocení.

4.3.3 Odpolední aktivní část

Oběd s poradou se uskuteční v nedaleké restauraci Kovárna U Hodin, která je od laser arény vzdálená přibližně jeden kilometr. Bude na rozhodnutí každého, jestli půjde pěšky, nebo zvolí cestu autem. U obou objektů je možnost bezproblémového parkování. V restauraci jsou k dispozici velké prostory, kde je možné být v soukromí, a zároveň je zde možnost bowlingu, který v odpoledních hodinách poslouží k turnaji. Po obědě a krátké poradě se rozdělí dvě družstva pro bowlingové týmy pomocí hracích karet. Pro turnaj jsou dráhy rezervované na dvě hodiny.

Hra: Bowling

Cíl: stmelování.

Časová dotace: 75 minut.

Popis: hráči se snaží pomocí koule shodit deset kuželek ve dvou hodech. Pro účel projektu zvolíme variantu součet bodů všech členů družstva. Vyhraje tým, který bude mít při shodném počtu kol větší počet bodů.

Charakteristika: při této hře nerozhoduje pohlaví ani věk, jde o podporu a hecování jednotlivých členů družstev, motivování, povzbuzení. Vítězství je potom společnou radostí všech členů.

Reflexe: po turnaji vyhodnocení prostřednictvím počítače, vítězové získají drobné reklamní předměty.

Hra: Prkno

Cíl: prohloubení důvěry ve skupině.

Časová dotace: 20 minut.

Popis: všichni účastníci si stoupnou těsně vedle sebe do kruhu. Jeden člen si stoupne dovnitř kruhu, spojí ruce na prsou, zpevní tělo, zavře oči a bude padat. Úkolem ostatních hráčů je, aby jej zachytili. Vše musí probíhat jemně, nesmí být žádné naschvály, hráč uprostřed musí ostatním z týmu věřit. Takto by se měli vystřídat všichni z týmu (www.hranostaj.cz).

Charakteristika: hra určená pro prohloubení důvěry, která se nesmí pokazit tím, že necháme někoho spadnout. Kýžený efekt by byl rázem pryč. Jednotliví hráči musí cítit, že se na své kolegy mohou spolehnout.

Reflexe: bez hodnocení.

V závěru dnešního dne proběhne shrnutí se zpětnou vazbou formou diskuze od účastníků. Následovat bude individuální odjez domů.

4.4 Třetí jednodenní projekt

V měsíci prosinci se uskuteční závěrečné jednodenní setkání, které bude vyvrcholením čtyř předchozích měsíců. Zároveň se bude jednat o jednu z posledních akcí v roce, proto bude slavnostnějšího charakteru. Cílem bude uvolnění, odpočinku, relaxace, vzájemná blízkost jednotlivých členů. Hry budou podporovat kolegiálníitu mezi jednotlivými členy. Manažer je po většinu času ten, který se od svého týmu učí, na ledové ploše to bude naopak, cílem bude obrátit role, kdy se podřízení budou učit od něj.

Blízko Krnova se nachází sportoviště v Horním Benešově, kde je možnost pronájmu ledové plochy. Manažer týmu je zároveň hokejovým trenérem mládeže a jeho zkušenosti budou využity při učení bruslení kolegů z týmu. Polovinu členů týmu tvoří lidé, kteří nemají zkušenosti s bruslením. Cílem dvou třetin času na ledové ploše bude naučit tyto kolegy základní bruslařské dovednosti. Zde bude využito kromě manažera týmu také zkušeností zdatných kolegů bruslařů. Tato forma výuky bruslení pomůže k vzájemnému předávání zkušeností, což je pro tento projekt klíčové. Pro pokročilejší bruslaře bude na zpeštění připravena dráha z kuželů.

V areálu sportoviště je k dispozici kongresový sál s možností přichystání občerstvení. Právě tento sál bude sloužit k poradě a odpoledním aktivitám.

4.4.1 Časový harmonogram

- 9.15–9.30 hod.: sraz u kanceláře na adrese Albrechtická 40, Krnov
- 9.30–10.00 hod.: odjezd z Horního Benešova, zimní stadion
- 10.00–10.30 hod.: seznámení s průběhem dne, převlečení a přezutí
- 10.30–11.30 hod.: bruslení
- 11.30–12.00 hod.: odevzdání bruslařské výstroje, přechod do kongresového sálu
- 12.00–14.00 hod.: drobné občerstvení, porada
- 14.00–15.30 hod.: diskuze, prezentace, zpětná vazba na projekt
- 15.30–16.00 hod.: přesun do Motorestu Kukačka
- 16.00–19.00 hod.: slavnostní večere, posezení, bilancování
- 19.00 hod.: individuální odjezd domů

4.4.2 Dopolnední aktivní část

Z Krnova se dvěma auty účastníci vydají do dvacet kilometrů vzdáleného Horního Benešova, kde bude od 10.30 hod pronajata ledová plocha na zdejším zimním stadionu.

Pro ty, kteří nemají k dispozici brusle, je zde možnost zápůjčky. Začátečníci budou mít oporu ve svém manažerovi, který je naučí základy bruslení. Pokročilejší si bruslení užijí zpestřením v podobě jednoduchých her s kužely či střelbou na bránu. Samozřejmě každý má možnost si jen tak zabruslit bez daného programu. Bruslení je vybráno záměrně, nejen díky zkušenostem manažera. Jedním z cílů je, aby se na chvíli role prohodily a finanční poradci zažili svého nadřízeného v jiné pozici, a to jako trenéra hokeje. Protože je u firmy nováček, zatím se musel učit především manažer od finančních poradců, nyní bude učit on je. Také kolegové v týmu si budou vzájemně pomáhat s radami nebo jen přídržováním. Do této hodiny lektor nebude zasahovat, jde nám především o čas strávený spolu při společné aktivitě. Úkolem lektora bude vymyslet hru vhodnou na led, která by se měla konat v závěru hodiny, aby měli prostor všichni pro základní zvládnutí bruslení, a to i začátečníci. V době, kdy bude tým na ledové ploše, lektor bude připravovat kongresový sál na ukončení projektu. Přípravou se rozumí zapojení techniky na prezentaci fotek a videí, která byla za dobu projektu pořízena. Pro každého také bude připravena fotografie, která jej bude vystihovat, tyto fotky budou rozmístěné po místnosti.

Hra: Jágr

Cíl: zlepšení v bruslení, stmelení.

Časová dotace: 10 minut.

Popis: tým bude rozdělený do dvou družstev, družstva určí sám manažer podle dovedností bruslení, aby si byly týmy rovnocenné. Družstva se postaví v řadě za sebou, první hráči dostanou dětskou hokejku a puk. Puk pomocí hokejky musí dopravit k dalšímu hráči v řadě po trase dlouhé pět metrů. Na konci bude kužel, který objedou a vrátí se zpět ke hráči, který čeká na předání hokejky. Vyhrává tým, který rychleji dopraví puk pomocí všech hráčů do cíle.

Charakteristika: při této hře bude nezbytná podpora a motivování ostatních členů družstva, účastníci se musí vzájemně hecovat, radit.

Reflexe: vítězný tým získá odměnu v podobě drobného reklamního předmětu.

4.4.3 Odpolední část

Po příchodu všech do kongresového sálu bude připraveno drobné občerstvení, slavnostní večer bude později v restauraci. Během občerstvení bude vymezený krátký čas

poradě, která bude ohlédnutím za uplynulým rokem. Dojde také na vymýšlení plánů a strategií na rok další.

Po poradě bude pozornost věnována celému projektu, od jeho začátku v září až do dnešního dne, který má být vyvrcholením. Každý si najde svoji fotografii na zdi, pro pobavení proběhne prezentace fotek a videí. Následovat bude diskuze, zhodnocení celého projektu, zpětná vazba, co projekt jednotlivým účastníkům přinesl, v čem je změnil, posunul.

Na závěr čtvrtého dne psali jednotliví účastníci dopisy sami sobě, kde si kladli otázky typu: Co si dám jako předsevzetí? Co na mě zapůsobilo? Čeho bych chtěl dosáhnout do dalšího setkání? Na čem chci začít konkrétně pracovat? Jaké zkušenosti bych chtěl v životě ještě získat? Jaké mám cíle? Co udělám jako první?

Všechny dopisy byly zalepené a uschované u lektora a právě dnešní den budou účastníkům předány a společně si je všichni přečtou. Zjistí, co si předsevzali a zda se jim to podařilo. Záměrem je, aby také tým řekl jednotlivým kolegům, jestli se jim jejich cílů podařilo dosáhnout, protože pohled zvenčí může více motivovat. Zároveň jim tato aktivita připomene některé cíle, kterých chtěli dosáhnout, ale nepodařilo se jim to, zde by mohli společně s týmem vymyslet možnosti splnění svých plánů.

Odpoledne nebude příliš řízené časem a organizované, má plynout na základě reakcí, postřehů. Je potřeba, aby tento den byl odpočinkový, uvolněný, bez stresů, proto není zařazena žádná aktivita, kdy by se příliš soupeřilo nebo vyhodnocovalo. Dnešní den jde o společně strávený čas bez limitů.

Závěr dne bude věnován poděkování manažera svému týmu formou pozvání na večírek do Motorestu Kukačka, který je od sportoviště vzdálený jen cca jeden kilometr.

Závěr

Cílem bakalářského projektu bylo navrhnout funkční program pro pracovní skupinu v počtu 10–12 osob, která potřebuje upevnit vztahy v kolektivu a začlenit nováčky. Stmelením kolektivu docílíme zvýšení pracovního výkonu, s čímž přichází také úspěšnější plnění zadaných úkolů.

Tým, pro který je projekt navržený, nepatří mezi špatné nebo nefungující týmy. Dokonce ani výsledky nejsou podprůměrné v porovnání s ostatními. Přesto má tento tým problém s přijetím nováčků a právě teambuilding má pomoci ke stmelení celého kolektivu. V projektu se prolínají úkoly lehčího charakteru se zadáním, kdy si budou muset účastníci vzájemně pomáhat, protože půjde o fyzicky náročné situace. Tým si také vyzkouší odolnost proti stresu a smysl pro humor a improvizaci.

Při sestavování programu jsem vycházela ze znalostí problematiky daného regionu, potažmo celé firmy. Uplatila jsem své zkušenosti při spolupráci s konkrétními finančními poradci a manažerem obchodního týmu. Mé poznatky o týmu byly zapracovány do celého programu. Každý úkol je připravený na míru konkrétnímu kolektivu, tedy se znalostí jeho specifik, ale přesto dáváme účastníkům prostor pro volbu míry zapojení se do jednotlivých aktivit.

Použitá literatura

BEDRNOVÁ, Eva a Ivan NOVÝ. *Psychologie a sociologie řízení*. Praha: Management Press, 1998. ISBN 80-85943-57-3.

BEERMANN-HAGEL, Susanne, SCHUBACH, Monika a TORNOW E., Ortud. *Hry na semináře a workshopy: 124 kreativních her*. 2., rozš. vyd. Přeložila Jitka NEŠPOROVÁ. Praha: Grada, 2015. ISBN 978-80-247-5514-4.

BIECH, Elaine, ed. *90 skvělých aktivit od 90 světových koučů*. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-2017-0.

EPROGRESS: *Ubytování U Rohelů*. [online]. 2018. [cit. 4. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.ceskehory.cz/ubytovani/ubytovani-u-rohelu-karlova-studanka.html/>.

HAYES, Nicky. *Psychologie týmové práce: strategie efektivního vedení týmů*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7178-983-6.

HERMOCHOVÁ, Soňa. *Teambuilding*. Praha: Grada, 2006. Vedení lidí v praxi. ISBN 80-247-1155-9.

HRANOSTAJ. *Sbírka nejen skautských her*. [online]. 2018. [cit. 4. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/>.

IMPULS. *Jeseníky – Praděd. Kyvadlová doprava Hvězda-Ovčárna*. [online]. 2018. [cit. 4. 4. 2018]. Dostupné z: <http://www.jeseniky-praded.cz/kyvadlová-doprava-hvezda-ovčárna.aspx/>.

KOLAJOVÁ, Lenka. *Týmová spolupráce: jak efektivně vést tým pro dosažení nejlepších výsledků*. Praha: Grada, 2006. Poradce pro praxi. ISBN 80-247-1764-6.

LASER ARÉNA OSTRAVA. *Firemní akce a teambuildingy*. [online]. ©2018. [cit. 4. 4. 2018]. Dostupné z: <https://www.laserarenaostrava.cz/firemni-akce-teambuilding/>.

MAZAL, Ferdinand. *Hry a hraní pohledem ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007. Kdo si hraje, nezlobí. ISBN 978-80-85783-77-3.

MIDURA, Daniel W. a Donald R. GLOVER. *Essentials of team building: principles and practices*. Champaign, IL: Human Kinetics, c2005. ISBN 0-7360-5088-4.

NÁŠ LEKTOR. *Hry a aktivity. Zásobník her a aktivit*. [online]. ©2018. [cit. 4. 4. 2018]. Dostupné z: <http://naslektor.cz/hry-a-aktivity/>.

ROLÍNEK, Ladislav. *Teorie a praxe managementu: (vybrané kapitoly)*. České Budějovice: Jihočeská univerzita, 2003. ISBN 80-7040-613-5.

STEJSKAL, Lubomír. *Pracoviště jako součást životního prostředí: teze ke kursu lidových akademií*. Praha: Socialistická akademie, 1966.

ŠMÍD, Luděk. *Mezilidské vztahy v životě a na pracovišti*. Praha: Ústřední kulturní dům železničářů, 1985.

VPORADKU. *New Day. Teambuilding a jeho smysl*. [online]. ©2018. [cit. 16. 2. 2018]. Dostupné z: <http://www.newday.cz/teambuilding-a-jeho-smysl/>.

ZAHRÁDKOVÁ, Eva. *Teambuilding: cesta k efektivní spolupráci*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7367-042-9.

Seznam příloh

Příloha 1: Jídelníček

Příloha 2: Turistická mapa – naučná stezka Bílá Opava

Příloha 3: Kvízové otázky pro 3. stanoviště na naučné stezce Bílá Opava

Příloha 4: Zadání pro hru Úkolovka

Příloha 5: Zadání pro hru Selfie contest

Příloha 6: Turistická mapa – Rešovské vodopády

Příloha č. 1: Jídelníček

Čtvrtek

- Večeře: guláš s pečivem

Pátek

- Snídaně: míchaná vajíčka, párky, pečivo, bábovka, káva a čaj
- Večeře: sekaná a brambory

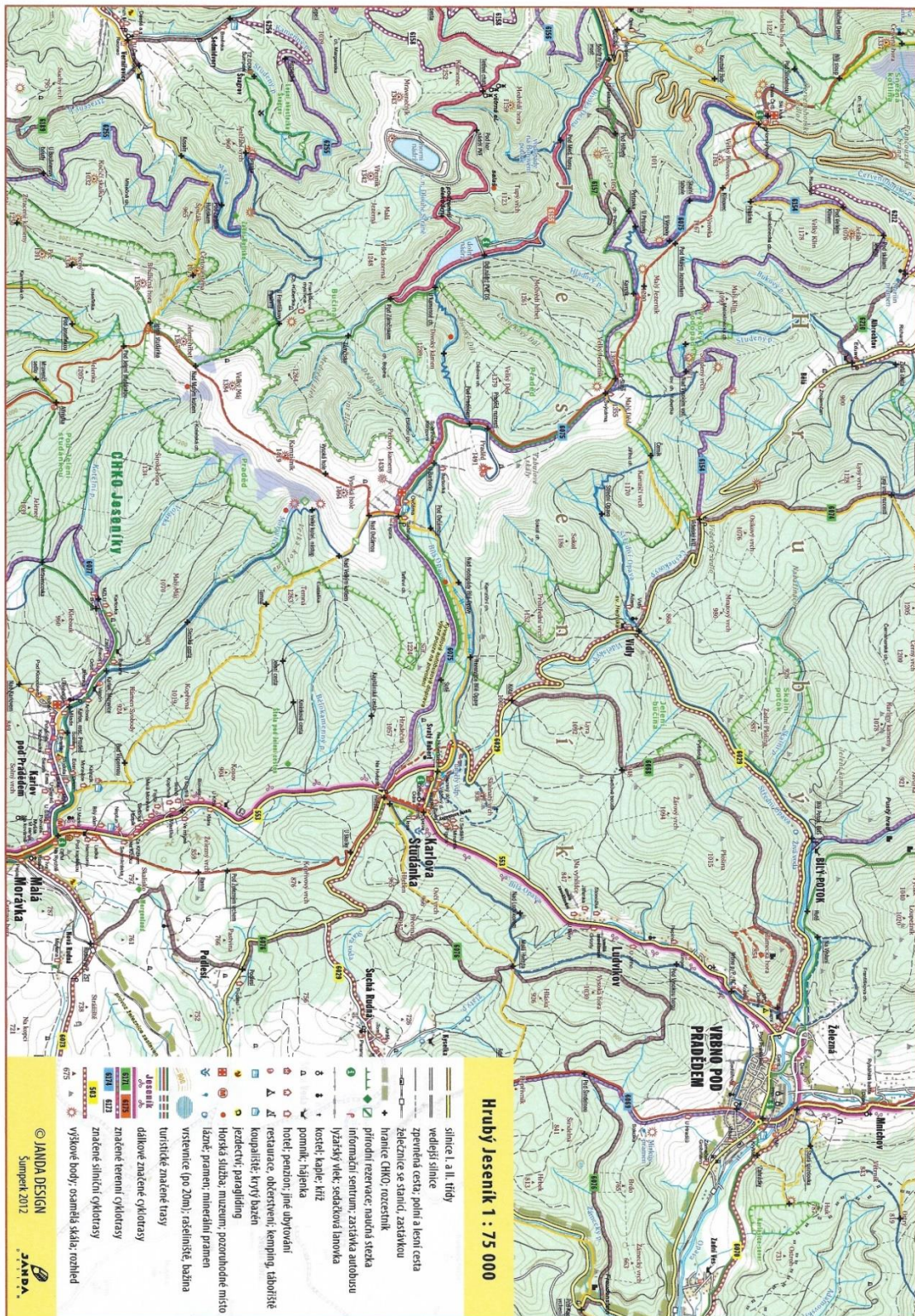
Sobota

- Snídaně: vajíčka na vybraný způsob, párky, sýry, uzenina, pečivo, káva a čaj
- Večeře: maso na grilu

Neděle

- Snídaně: vajíčka na vybraný způsob, párky, sýry, uzenina, pečivo, káva a čaj

Příloha č. 2: Turistická mapa naučná stezka Bílá Opava



Příloha č. 3: Kvízové otázky pro 3. stanoviště na naučné stezce Bílá Opava

- 1) Kdo byl naším prvním poválečným prezidentem? (Edvard Beneš)
- 2) Kolik kilogramů má jeden metrický cent? (100 kg)
- 3) Kolik dní má přestupný rok? (366)
- 4) Jaké je hlavní město Německa? (Berlín)
- 5) Jaké město v Číně má nejvíce obyvatel? (Peking)
- 6) Jak vysoká (přibližně) je Eiffelova věž? (300 m)
- 7) Kde leží ostrov Korsika? (ve Středozemním moři)
- 8) Na kterém světadílu se nachází Zambie? (v Africe)
- 9) Kdo napsal hru Strakonický dudák? (Josef Kajetán Tyl)
- 10) Kolik obyvatel (přibližně) má Rakousko? (7,8 mil)
- 11) Kdo vynalezl dynamit? (Alfred Nobel)
- 12) Kdo složil operu *Její pastorkyňa*? (Leoš Janáček)
- 13) Kde se nachází budova Pentagonu? (Washington, USA)
- 14) Kdo vynalezl telefon? (Graham Bell)
- 15) Má srpen 28 dní? (ano ☺)
- 16) Černý dlouhý pejsek z pohádky Štaflík a Špagetka se jmenuje? (Špagetka)
- 17) Kolik kostí má lidská kostra? (206)
- 18) Jak se jmenuje nejhlubší propast na světě? (Hranická propast)
- 19) Na které straně české vlajky se nachází červená barva, pověsíme-li ji (správně) svisle? (vpravo)
- 20) Kolik „n“ se píše ve slově sloní kost a proč? (jedno „n“, jedná se o zvíře)
- 21) Kde poprvé zazněla naše hymna? (Fidlovačka, J. K. Tyl)
- 22) Jak se jmenuje věda, která se zabývá mapami? (kartografie)
- 23) Kolik krčních obratlů má žirafa? (7)
- 24) Kdo namluvil Rákosníčka? (Bohdalová)
- 25) Kdo namaloval oponu Národního divadla? (Vojtěch Hynais)

Příloha č. 4: Zadání pro hru Úkolovka

- 1) Kolik oken má bývalý Starý koupelnový dům? (současná pošta, 35)
- 2) Ve kterých letech vládl podle cedule Zastavení 8 třetí panovník shora a jak se jmenoval? (Antonín Viktor, 1804–1835)
- 3) Kolik kohoutků a laviček je v Pitném pavilonu? (4 kohoutky, 3 lavičky)
- 4) Kolik hvězdiček má znak Karlovy Studánky? (12)
- 5) Od kterého roku chodí tři králové do Slezského domu? Který rok chybí? (2011)
- 6) Kolik míst má „Dolní parkoviště“ při výjezdu z Karlovy Studánky a jaká je cena parkovného pro autobus na jeden den? (79 parkovacích míst, 300 Kč/den)
- 7) Kdy a kde vzniklo politické hnutí sociálně slabých? (hotel Džbán, 10. 3. 2014)
- 8) Čí socha se nachází vedle Pitného pavilonu? (Petr Bezruč)
- 9) Z tabule „chráněná krajinná oblast Jeseníky“ zjisti rozlohu Jeseníků. (740m²)
- 10) Přepiš arabskými číslicemi letopočet, který je římskými číslicemi psaný na Knížecím domě. (MDCCCXXXIII = 1833)
- 11) Jak se jmenuje dům naproti domu Opava? (dům Bezruč)
- 12) Co je napsáno nad vchodem do kostela? (venite ad me omnes, qui laboratis, et onerati estis, et ego reficiam vos. Matth, XLC 28 V)
- 13) Jaké telefonní číslo má informační středisko Karlovy Studánky? (554 772 004)
- 14) Popiš obraz na levé straně domu Bezruč pohledem z hlavní cesty. (muž a žena s deštníkem na promenádě, smeknutím klobouku je zdraví muž v černém obleku)
- 15) Jak daleko je pěší stezkou Ludvíkov – pod letištěm od Slezského domu? (5km)
- 16) Jak se jmenuje celým jménem odpovědná vedoucí cukrárny Dagmar? (Dagmar Korytarová)
- 17) Vyhledej první spoj po 12.00 hod v pracovní době z autobusové zastávky Karlova Studánka, Dolní parkoviště, autobus č. 862, směr Bruntál. (12.50 hod)
- 18) Jak se jmenuje vila u řeky Bílá Opava, naproti domu č. 44? (Villa Eugen)
- 19) Nejpozději ve 13.00 hod buďte na obědě v restauraci spojené s lázněmi.

Příloha č. 5: Zadání pro hru Selfie contest

- 1) Vyfoťte se s dopravní značkou zákaz vjezdu.
- 2) Vyfoťte se s SPZ obsahující číslo 5.
- 3) Vyfoťte se s podlahou (chodníkem).
- 4) Vyfoťte se s kolemjdoucím, mužem s brýlemi.
- 5) Vyfoťte se s místní pamětihodností.
- 6) Vyfoťte se zvířetem.
- 7) Vyfoťte se s někým v pozadí, kdo si právě pořizuje selfie.
- 8) Vyfoťte se při výskoku.
- 9) Vyfoťte se na recepci hotelu Lázeňský dům.
- 10) Vyfoťte se u památky, objektu, kde si pohrajete s perspektivou (např. lidé opírající se o šikmou věž v Pise, Eiffelova věž na dlani).

Příloha č. 6: Turistická mapa Rešovské vodopády

