

**UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA**

**BAKALÁŘSKÉ**

**PREZENČNÍ STUDIUM**

**2015-2016**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Magdaléna Bínová**

**Rozvoj týmové spolupráce metodou zážitkové akce**

**Praha 2016**

**Vedoucí bakalářské práce: Ing. Juraj Eisel, Ph.D.**

**JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE**

BACHELOR

FULL-TIME STUDIES

2015-2016

**BACHELOR THESIS**

**Magdaléna Bínová**

**Experiential event method  
leading to teamwork development**

Prague 2016

The Bachelor Thesis Work

Supervisor: Ing. Juraj Eisel, Ph.D.

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že předložená bakalářská práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne 22.2.2016

Magdaléna Bínová .....

## **Poděkování**

Děkuji vedoucímu své práce Ing. Juraji Eiselovi, Ph.D. za jeho cenné rady a čas, který mi věnoval při vedení této bakalářské práce. Poděkování též patří Anetě Humlové, která mi poskytla rozhovor.

## **Anotace**

Hlavním tématem této bakalářské práce je zážitková akce, pomocí které se rozvíjí týmová spolupráce skupiny. Zážitkovým akcím tohoto typu se delší dobu věnuji a mám s tím zkušenosti. Teoretická část práce je zaměřena na jednotlivé pojmy a vysvětlení jejich významu. Jsou popsány různé druhy zážitkových akcí, organizační tým vytvářející akce a organizátoři. Je zde vysvětlen pojem týmová spolupráce a zmíněny i jiné důležité kompetence. Popsána je i organizace letního dětského tábora, pro kterou je v praktické části této práce vytvořen zážitkový program. Praktická část práce je realizována projektem a také kvalitativní metodou a to konkrétně případovou studií. Práce je zaměřena na zážitkovou akci pro vedoucí pracovníky Spolku II. Turnus s názvem Pražský fantom: Úsvit mloků. Je zde kompletně popsán jednodenní program s aktivitami, které budou účastníky čekat na trase. V závěru práce je shrnutý celý program, vytvořena anotace tohoto programu a zhodnoceny reakce účastníků na tuto akci.

## **Klíčová slova**

Kolektiv, kompetence, metoda vzdělávání, pracovníci Spolku II. Turnus, rozvoj spolupráce, týmová spolupráce, zážitková akce.

## **Annotation**

Main topic of my bachelor thesis is focused on experiential event method leading to a group teamwork development. I've been interested in such experiential events for quite a long time and I've already gained quite a lot of experience in this field. The theoretical part is focused on an explanation of the meaning of a single expressions of this issue. Many kinds of experiential events, job description of organizers are defined. The teamwork and other important soft skills are also described. As well theoretical part contains a structure and organisation of summer children camp. The practical part is carried out primarily by means of qualitative method, namely case study. Practical task is focused on particular experiential event, called Pražský fantom: Úsvit mloků, designed to supervisors of NGO Spolek II. Turnus. The day program, comprising sports and social activities, is completely described. In conclusion is summarized entire program, an aotation of this program is created. Opinions of participants to this event are evaluated.

## **Keywords**

Competences, cooperation development, design of experiential event, experiential event, team, teamwork, supervisors of NGO Spolek II. Turnus.

<b>ÚVOD.....</b>	<b>9</b>
<b>TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>11</b>
<b>1 ZÁŽITKOVÉ AKCE.....</b>	<b>11</b>
1.1 Typy zážitkových akcí.....	11
1.2 Instruktor zážitkových akcí .....	13
1.3 Organizační tým zážitkových akcí .....	15
1.4 Organizace v České republice .....	16
<b>2 TÝMOVÁ SPOLUPRÁCE A JINÉ KOMPETENCE .....</b>	<b>18</b>
2.1 Týmová spolupráce.....	18
2.2 Komunikace .....	19
2.3 Emoční inteligence.....	21
2.4 Další klíčové kompetence .....	21
<b>3 CÍLOVÁ SKUPINA .....</b>	<b>23</b>
3.1 Spolek II. TURNUS .....	23
3.2 Pracovníci tábora .....	24
<b>PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>26</b>
<b>4 METODOLOGIE .....</b>	<b>26</b>
4.1 Cíl výzkumu .....	26
4.2 Výzkumná metoda .....	26
<b>5 PRAŽSKÝ FANTOM: ÚSVIT MLOKŮ .....</b>	<b>28</b>
5.1 Pravidla hry Pražský fantom: Úsvit mloků .....	28
5.2 Sraz .....	29
5.3 Karel Čapek .....	30
5.4 Labyrint .....	32
5.5 Dětské hřiště .....	33
5.6 Grand Café Orient .....	35
5.7 Ovocný Trh .....	36
5.8 Pieta .....	38
5.9 Titanic .....	39
5.10 Kostel Svaté Ludmily .....	42
5.11 Úsvit mloků .....	45
5.12 Vyhodnocení .....	46
<b>6 HODNOCENÍ ZÁŽITKOVÉ AKCE.....</b>	<b>47</b>

6.1	Analýza výroční zprávy.....	47
6.2	Rozhovor .....	48
6.3	Hodnocení organizátora .....	50
6.4	Doporučení pro praxi .....	51
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>52</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....</b>	<b>54</b>
	<b>SEZNAM ZKRATEK .....</b>	<b>56</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ .....</b>	<b>57</b>
	<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>58</b>



## ÚVOD

Hlavním tématem bakalářské práce je rozvoj týmové spolupráce pomocí zážitkové akce. Na toto téma se autorka zaměřuje na základě vlastních zkušeností s organizací teambuildingu a podobných zážitkových akcí. Je to směr, kam by ráda zaměřila i svou pozdější profesní kariéru. Autorka organizovala teambuilding pro učitelský sbor Základní školy Ďáblice. Dvakrát do roka spoluorganizuje akci nazvanou Harry Potter LARP a je členkou českého animačního teamu, který působí v České Republice i v zahraničí.

V teoretické části práce se autorka zaměřuje na pojem zážitková akce a představuje různé typy těchto akcí, které lze organizovat. Mluví zde o instruktorech zážitkové akce, jejich vnitřní motivaci, rolích, které na sebe přebírají, jejich osobnosti a vlastnostech. Představuje celý organizační tým zážitkových akcí, jaké týmové role mohou jednotliví členové znázorňovat a jakou funkci mohou při organizaci zážitkové akce mít. Tato kapitola zahrnuje také informace o organizacích, které se v České republice zabývají zážitkovou pedagogikou a organizují zážitkové akce. Autorka zde dále zmiňuje profesní sdružení pro zážitkové vzdělávání, organizaci Česká cesta a u nás nejstarší organizaci zabývající se zážitkovým vzděláváním, Prázdninovou školu Lipnice.

Druhá kapitola je zaměřena na kompetence, které bude autorka pomocí vytvořené zážitkové akce rozvíjet. Jde především o týmovou spolupráci, komunikaci, emoční inteligenci a další kompetence, které pomáhají lidem v práci i v osobním životě. Jde o správnou míru sebevědomí, umění přijímat a sdělovat kritiku a dokázat řešit konflikty.

Poslední část teoretické práce je zaměřena na cílovou skupinu, pro kterou je program připraven. Jedná se o Spolek II. TURNUS, který je organizací zaměřenou na celoroční volnočasové aktivity dětí, dospělých a rodin. Tento Spolek každý rok v létě pořádá letní dětský tábor s celotáborovou hrou na určité téma. Téma se každý rok mění.

Praktická část se zabývá vytvořeným programem zážitkové akce pro pracovníky Spolku II. TURNUS. Jde o projekt zážitkové akce, rozvíjející týmovou spolupráci. Projekt popisuje přípravu celé zážitkové akce, jednotlivé úkoly, jejich řešení a organizaci akce. Jsou zde představena jednotlivá stanoviště, přes které budou účastníci akce postupovat, dále šifry, které se budou účastníci snažit vyluštit během cesty k cíli, i jejich

správná řešení. Samozřejmě je podrobně představeno každé stanoviště, úkoly organizátorů na těchto místech, cíle aktivit a pomůcky, které je potřeba mít připravené.

Cílem práce je samotný zážitkový program a zhodnocení celé zážitkové akce. Je provedena analýza výroční zprávy Spolku II. TURNUS. Je zveřejněn rozhovor s účastnicí této akce Anetou Humlovou. V závěru práce bude uvedeno shrnutí celého zážitkového programu subjektivním pohledem autorky a organizátorky akce. Je zde zpracována a interpretována reakce ostatních účastníků. Uvedena jsou i další doporučení pro budoucí realizaci stejného programu.

# TEORETICKÁ ČÁST

## 1 ZÁŽITKOVÉ AKCE

Zážitkové akce jsou organizovaná událost, vytvořená pro konkrétní skupinu lidí, při které jsou účastníci součástí programu, zaměřeného na jejich prožitek. Jde o aktivní trávení volného času, při kterém jedinci rozvíjí své dovednosti, osobnost a většinou také posilují svou fyzickou kondici.

Zážitkové akce spadají do oboru zážitkové pedagogiky. Zážitková pedagogika se primárně zaměřuje na učení a zažití zkušenosti na vlastní kůži mimo obvyklé prostředí. Typ akce se odvíjí od několika faktorů, jako jsou věk účastníků, cíl akce a hlavně podle požadavků zadavatele.

Každá zážitková akce má svého instruktora neboli organizátora, který konkrétní akci vede a má přehled o programu akce. Tento instruktor může mít k sobě spoluorganizátory či asistenty, kteří mu organizací aktivit a celé akce pomáhají. Instruktor této akce samozřejmě musí disponovat nejrůznějšími vlastnostmi, které mu pomáhají úspěšně vést týmy.

V této kapitole se autorka zaměří na typy zážitkových akcí podle Pelánka, charakterizuje instruktora, jeho osobnost a motivaci, která ho vede k organizování zážitkových akcí. Jedna kapitola bude věnována celému organizačnímu týmu zážitkové akce, rolím a funkcím organizátorů, které vykonávají.

Celou kapitolu uzavře představením Československého profesního sdružení pro zážitkové vzdělávání a dalšími organizacemi zabývající se zážitkovými akcemi.

### 1.1 Typy zážitkových akcí

Zážitkové akce nemají přesné dělení. Každý autor dělí zážitkové akce trochu jinak, ale podstata tohoto dělení je stejná. Autorka se v této práci budu řídit dělením Radka Pelánka z knihy Příručka instruktora zážitkových akcí.

Profesní sdružení pro zážitkové vzdělávání definuje zážitkové vzdělávání takto: „*Jde o učení z důsledků vlastního jednání, hledání netradičních řešení a společné překonávání úkolů a výzev.*“ K této definici ještě dodává: „*Přednostmi zážitkového vzdělávání jsou rozvíjení tvůrčích postupů, aktivní jednání, lepší vytváření neformálních vztahů, pohyb v novém (přírodním) prostředí a především intenzivní učení z prožitků namísto pouhého shromažďování informací.*“<sup>1</sup>

V knize jsou akce děleny do sedmi typů: jednorázové zážitkové akce pro dospělé, pracovní zážitkové akce pro dospělé, pravidelné akce pro děti, adaptační kurzy a školní výlety, soustředění, rozsáhlé jednorázové hry a komerční firemní kurzy.<sup>2</sup>

Jednorázové zážitkové akce pro dospělé jsou otevřené akce pro účastníky, kteří se předem většinou neznají. Tyto akce v České republice pořádá Prázdninová škola Lipnice.

Pracovní zážitkové akce pro dospělé jsou akce, při kterých se účastníci podílejí na nějaké smysluplné činnosti, jako například pomáhají chránit přírodu. U nás je to například hnutí Brontosaurus.

Dalšími akcemi jsou pravidelné akce pro děti, při kterých se skupina dětí dlouhodobě a pravidelně setkává na jednom místě. Zde je jasným zástupcem skaut, pionýr a jiné organizace.

Adaptační kurzy a školní výlety jsou akce, zaměřené na nové kolektivy dětí nebo i na děti, které se již znají. Zde se upřednostňuje rozvoj komunikace mezi jednotlivými členy a jejich vzájemné seznamování.

Soustředění jsou akce, které mají ve většině případů odborné zaměření. Jedná se o různě dlouhé víkendové až týdenní pobyty, které mohou být sportovní, talentové nebo přednáškové. Tento odborný program je často spojen i se zážitkovými aktivitami.

Rozsáhlé jednorázové hry se organizují pro velký počet účastníků, ale jsou krátkodobého charakteru a jsou většinou tematicky zaměřeny. Patří sem bojové hry, LARPy (dobrodružné hry s hraním rolí) nebo městské šifrovací hry. V této práci je popsána městská šifrovací hra, která probíhá v Praze.

Komerční firemní kurzy. Jsou zážitkové akce pro firmy. Tyto akce jsou označovány jako teambuilding, jsou určeny pro pracovní kolektivy a jsou zaměřeny na stmelení

---

<sup>1</sup> PSZV. *Slovníček pojmů*. [Online] 2009. [cit. 2016-01-04]. <http://www.pszv.cz/cs/slovnicek-pojmu.aspx>.

<sup>2</sup> Pelánek, R. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha : Portál, 2008. s. 12-13. ISBN 978-80-7367-353-6.

kolektivu, rozvoj komunikace nebo mohou sloužit jako odměna pro zaměstnance. V České republice se na toto zaměřuje například firma Česká cesta.

Česká autorka a týmová koučka Eva Zahradková rozděluje akce jinak a to celkem na sedm typů: stmelení kolektivu, budování týmu, koučink skupiny/týmu, vzdělávání, outdoor assessment, expedice a náročné projekty a zábavné akce.<sup>3</sup>

## 1.2 Instruktor zážitkových akcí

Nedílnou součástí zážitkových akcí a také důležitou osobou je instruktor. Občas se stává, že si účastníci pletou instruktora s jakýmsi polobohem, který nikdy nespí, všechno ví a je neomylný. Někdy i sami instruktoři na sebe kladou takovéto nároky, ale přitom to takto doopravdy není. Důležité je, aby byl instruktor naopak odpočínutý, připravený a mohl akci v klidu řídit.

Jako první se můžeme zaměřit na samotnou motivaci instruktora zážitkových akcí. Co vlastně vede instruktora k tomu, aby věnoval svůj volný čas a často i vlastní finanční prostředky do příprav samotné akce? Každý instruktor je jiný a proto má také jinou vnitřní motivaci k organizaci zážitkové akce. Může jít o rozvoj sebe samotného, seberealizaci a uspokojení v této oblasti činnosti, ukojení vlastního ega nebo může jít pouze o finanční zájem. Vnitřní motivace instruktora mohou být různé a rozhodně se nedají hodnotit jako dobré nebo špatné. Pokud je výsledkem dobrá a kvalitní práce tak je motivace osobní věcí samotného instruktora.

Harry Potter LARP je opakovanou jednorázovou akcí, kterou autorka vytváří společně s dvěma přáteli. Hlavním důvodem a počátkem vzniku této akce bylo jejich vnitřní zapálení pro knižní sérii Harry Potter od spisovatelky J. K. Rowling o mladém čarodějnickém uční. Harry Potter LARP je víkendová akce pořádaná dvakrát ročně. Každá víkendová akce je jedním ročníkem v Institutu čar a kouzel. Účastníci akce začínají v prvním ročníku a na každé akci se posunují o ročník výš. Samozřejmě, že akce není jen o studiu, ale je zde vytvořen i příběh, který účastníky provází po celou dobu akce.

---

<sup>3</sup> Zahradková E. *Teambuilding- cesta k efektivní spolupráci*. Praha : Portál, 2005. s. 145 – 155. ISBN 80-7367-042-9

Přípravy na každý tento ročník jsou náročné. Organizátoři musí vždy vymyslet jak zrealizovat příběh, který se bude odehrávat. Shání potřebné rekvizity a také materiál na výrobu některých rekvizit. Samozřejmě nejen školní rady (jak jsou nazývána setkání), ale i výroba rekvizit stojí čas. Jejich motivací je především vnitřní zápal pro téma Harry Potter, ale také vytvoření úspěšné a zajímavé akce, ze které budou účastníci nadšeni.

Teambuilding pro učitelský sbor ZŠ Ďáblice autorka organizovala z důvodu, že ji tato práce baví a chce v tomto oboru získat potřebné zkušenosti. Což bylo hlavní motivací pro vytvoření této akce. Tuto akci vytvářeli dva organizátoři. Jednalo se o výlet na Kokořínsko, kde účastníci šli po turistické stezce. Na několika stanovištích byli pro účastníky připravené úkoly, které museli plnit.

Další zážitková akce Pražský fantom: Úsvit mloků byla vytvořena pro vedoucí Spolku II. TURNUS. Každý rok jsou vybráni členové, kteří vytvoří zážitkovou akci pro všechny vedoucí pracovníky. Tato akce musí být spjata s tématem celotáborové hry na nadcházejícím letním táboře. Motivací autorky bylo splnit požadavky hlavní vedoucí letního tábora na vytvoření zážitkové akce a zároveň získání dalších zkušeností pro její profesní kariéru.

Při pořádání zážitkových akcí na sebe instruktor bere různé podoby a role, například herce, rozhodčího nebo pedagoga. Jak zdůrazňuje Radek Pelánek ve své knize, důležité je, aby byl instruktor flexibilní, schopný, tvořivý, nevyčerpatelný, překvapující. Neměl by upadat do stereotypu. Měl by mít zdravé sebevědomí a zároveň si uvědomovat své vlastní slabé stránky.<sup>4</sup> Takhle se dá popsat ideální osobnost instruktora zážitkové akce.

Instruktor samozřejmě musí mít také vhodné vlastnosti, které mu pomáhají v jeho práci. Musí být komunikativní, nesmí se ostýchat a musí umět vystupovat před lidmi. Této dovednosti se lze naučit. Důležité však je také umění pozorovat a být empatický k účastníkům akce. Být pro ostatní autoritou, ale zároveň se nepovyšovat a být součástí týmu.

Může být instruktor akce jen dobrý nebo špatný? Hodnocení je pouze subjektivní, každému účastníkovi vyhovuje jiný typ vedení. Proto reálné měřítko instruktora neexistuje.

---

<sup>4</sup> Pelánek, R. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha : Portál, 2008. s. 40. ISBN 978-80-7367-353-6.

### 1.3 Organizační tým zážitkových akcí

Organizační tým zážitkových akcí funguje úplně stejně jako jakýkoliv jiný pracovní tým. Existují různé styly vedení týmů. Jiří Plamínek je ve své knize dělí na direktivní, formální, týmové a liberální způsoby vedení.<sup>5</sup> Jednoznačně nejlepším způsobem v tomto sektoru je týmové vedení. Jde o spolupráci mezi členy, kde má každý člen dostatečný prostor pro uplatnění. Velikost organizačního týmu se liší podle velikosti akce, kterou tým provádí. Důležité je, aby počet organizátorů byl přiměřený velikosti akce. Při vysokém počtu organizátorů je problém, že nemusí fungovat spolupráce mezi členy týmu. Úkoly si mezi sebe nerozdělí dostatečně jasně a při realizaci akce to nebude fungovat. V tomto případě je důležité mít vedoucího týmu, který ví, co dělá a dokáže mít svůj tým pod kontrolou.

Vedoucí týmu má za úkol přijímat určitá rozhodnutí a nést za ně odpovědnost. Pokud funguje způsob týmového vedení, tak se odpovědnost za rozhodnutí rozděluje mezi všechny pracovníky týmu. Každý pracovník má svou část úkolu, za kterou zodpovídá. Samozřejmě jsou chvíle, kdy se musí celý tým dohodnout na jednom řešení. Ve větších týmech toto není jednoduché. Každý z pracovníků má svoje silné stránky, ve kterých vyniká, proto je možné jich podle toho využít v určité oblasti organizace zážitkové akce. Zde hovoříme o takzvaných týmových rolích.

Nejnámější a nejpoužívanější rozdělení rolí napsal Meredith R. Belbin. Týmové role rozdělil do devíti typů, které pojmenoval: inovátor, vyhledávač zdrojů, koordinátor, usměrňovač, monitor vyhodnocovač, týmový pracovník, realizátor, kompletovač finišer a specialista.<sup>6</sup> Členové týmu nemusí hrát pouze jednu roli, ale mohou se také jejich role prolínat, proto jeden člen může zastupovat více rolí najednou. Některé role naopak nemusí být v týmu vůbec zastoupeny, protože nejsou v daném týmu potřebné. Každý člen organizačního týmu má k rolím určité přirozené dispozice, které jej směřují do určitého typu role. Člen týmu, který je velmi kreativní a má spoustu nápadů je například ideální jako inovátor. Se svými nápady dokáže efektivně řešit problémy. Jiný člen týmu, který

---

<sup>5</sup> Plamínek, J. *Vedení lidí, týmů a firem*. Praha : Grada, 2011. ISBN 978-80-247-3664-8.

<sup>6</sup> Belbin, R. M. *Týmové role v práci*. Praha : Wolters Kluwer ČR, 2012. s. 25. ISBN 978-80-7357-892-3.

má vynikající komunikační schopnosti se dobře uplatní v roli vyhledávače zdrojů. Tento stejný člověk může také plnit roli jako týmový pracovní či v jiné roli.

Samozřejmě je také důležité vymezit funkce jednotlivých členů týmu. Toto rozdělení je nutné pro zabezpečení akce, aby byla jasně určena odpovědnost za úkony, spadající pod určitou funkci. V knize *Učení zážitkem a hrou* jsou funkce v týmu rozděleny následovně podle oblastí: logistika, materiál, zdravotník, komunikace s účastníky, komunikace se střediskem, dokumentace a propagace. Logistik má na starosti dopravu materiálu a lidí na místo akce. Další člen týmu, je zodpovědný za přípravu veškerého materiálu, potřebného na organizovanou akci. Zdravotníková úloha je v podstatě jasná. Zdravotník se stará o všechny účastníky zážitkové akce, zodpovídá za zdravotnický materiál a vedení zdravotního deníku, který je nezbytnou součástí každé akce. Důležitý je také člen týmu, který zabezpečuje komunikaci s účastníky kurzu, zasílá jim potřebné informace a komunikuje s majiteli objektu, ve kterém se kurz bude konat. Nezbytné je též důsledné vedení dokumentace o akci a také propagace celé akce. Samozřejmě jednotliví členové musí být spolu koordinováni jako jeden tým.<sup>7</sup>

## 1.4 Organizace v České republice

V České a Slovenské republice existuje sdružení, které seskupuje organizace, zabývající se zážitkovým vzděláváním. Nazývá se profesní sdružení pro zážitkové vzdělávání. Cílem tohoto sdružení je reprezentovat obor a jeho členské firmy, budovat dobré jméno oboru, propagovat, podporovat a pomáhat chránit své členské organizace. Toto sdružení také stanovilo etický kodex, který se členské firmy zavázaly dodržovat. Sdružení pomáhá svým členským firmám se dále rozvíjet. Díky činnosti organizací mohou nastavovat standardy svých služeb a podporovat výzkum a vzdělávání v daném oboru.<sup>8</sup>

Jednou z členských organizací tohoto sdružení je firma Česká cesta – Outward Bound, s.r.o., založená roku 1993. Tato firma měla velmi bohatou praxi již před svým založením

---

<sup>7</sup> Franc, D., Zounková, D. a Martin, A. *Učení zážitkem a hrou- praktická příručka instruktora*. Brno : Computer Press, 2007. s. 50-51. ISBN 978-80-251-1701-9.

<sup>8</sup> PSZV. *Cíle a poslání*. [Online] 2009. [cit. 2016-01-06]. <http://www.pszv.cz/cs/Cile-a-poslani.aspx>.



v občanském sdružení Prázdninová škola Lipnice. Českou cestu založili členové Prázdninové školy Lipnice. Tato organizace pomáhá s rozvojem firem, pracovních týmů i samotných pracovníků. Česká cesta nabízí množství aktivit jako rozvoj týmové spolupráce, podporu firemních kultur, firemní večírky, kurzy vedení lidí a týmů, tréninky měkkých dovedností a sebeřízení a mnoho dalších. Díky svým dlouholetým zkušenostem je tato organizace často vyhledávanou a oblíbenou. Pracují zde profesionálové pro práci s lidmi a lidskými vztahy.<sup>9</sup>

Jako první na našem trhu byla založena v roce 1977 Prázdninová škola Lipnice. Je to nezisková nevládní organizace, které jde o rozvoj osobnosti jedinců/účastníků pomocí zážitkové pedagogiky. Organizují vícedenní kurzy pro mládež a dospělé, zaměřené na hry, pohyb, tvořivost i diskuzi mezi účastníky. Posláním této organizace je pomáhat účastníkům ze sebe dostat to nejlepší co dokáží. Během kurzu lidé nabývají zkušenosti, které jim pomáhají k pozitivní změně v jejich životě, nárůstu sebevědomí a odpovědnému přístupu ke světu, ostatním lidem a hlavně k sobě samému.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Česká cesta. *Profil společnosti*. [Online]. [Cit. 2016-01-06]. <http://www.ceskacesta.cz/cs/o-nas/profil-spolecnosti>.

<sup>10</sup> Prázdninová škola Lipnice. *O nás*. [Online]. [Cit. 06-01-2016]. <http://www.psl.cz/o-nas>.

## 2 TÝMOVÁ SPOLUPRÁCE A JINÉ KOMPETENCE

Druhá kapitola bakalářské práce je zaměřena na kompetence, které lze pomocí zážitkových akcí v týmu rozvíjet. Jde nejen o týmovou spolupráci, ale řadí se sem i komunikace, tolerance, empatie a jiné kompetence. Pro tyto různé sociální kompetence se dnes užívá výraz měkké dovednosti.

### 2.1 Týmová spolupráce

Plamínek říká: „*Spolupráce je určitým způsobem vztahového chování, ale také důležitým cílem snažení dlouhé řady lidí. Spolupráce také vytváří další příznivé důsledky – je-li korektní, zvyšuje důvěru mezi partnery.*“<sup>11</sup>

Týmová spolupráce jsou aktivity více lidí, kteří fungují ve vzájemném souladu a mají nějaký společný cíl, kterého chtějí dosáhnout. Při této spolupráci je důležitý každý jednotlivý člen týmu. Odrážejí se zde jeho postoje, vztahy k ostatním i jeho osobnost. Důležité je také být otevřený pro spolupráci s ostatními kolegy či pracovními partnery. Cílem spolupráce je dosažení efektivity práce pro všechny zúčastněné. Proto je důležité dokázat lidi nadchnout tak, aby šli za společným cílem a věděli, čeho chtějí dosáhnout a proč. Tým musí mít vůdce, který je zkušeně a obratně povede k cíli a oni mu musí důvěřovat a respektovat jeho osobnost.

Plamínek také definuje šest vlastností úspěšných týmů, které rozdělil do tří skupin. První je věcný aspekt- společné cíle, kterých chtějí pracovníci společně dosáhnout. Druhá je věc procesu a ta se váže ke kvalitní komunikaci mezi jednotlivými členy a také je důležité alespoň částečně sdílet vizi jak ke konkrétnímu cíli dojít. Tudíž jde o sdílení cesty k dosažení cíle. Poslední skupina se dá nazvat jako lidé- pracovníci. Důležitý je pořádek v rozdělení jednotlivých rolí. Musí zde být kvalitní a dobré vztahy mezi členy týmu. Posledním znakem fungující skupiny je její přirozený vývoj a osobní rozvoj jednotlivých členů skupiny.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Plamínek, J. *Týmová spolupráce a hodnocení lidí*. Praha: Grada, 2009. s. 14. ISBN 978-80-247-2796-7

<sup>12</sup> Plamínek, J. *Vedení lidí, týmů a firem*. Praha : Grada, 2011. s. 131. ISBN 978-80-247-3664-8.

Americký expert na vedení lidí a týmů se zaměřením na jejich osobní vůdčí potenciál John C. Maxwell o spolupráci říká: „*Talent vyhraje hru, ale týmová spolupráce vyhraje mistrovství.*“<sup>13</sup> Toto přesně vystihuje podstatu jednotlivce v týmu, ale také důležitost kompletní týmové soudržnosti.

Týmovou spolupráci můžeme rozvíjet během zážitkových akcí aktivitou, kdy celý tým postavíme před problém. Jejich úkolem je najít řešení problému, se kterým budou všichni účastníci souhlasit, aplikovat ho a problém vyřešit. Může jít zdánlivě o jednoduchou aktivitu jako je v této zážitkové akci „létající koberec“. Tým stojí na prostěradle a mají za úkol prostěradlo otočit, aniž by se dotkli země. Tento problém lze vyřešit několika způsoby a skupina musí řešení vymyslet, dohodnout se a provést ho. Mají ale ztížené podmínky, protože prostěradlo je velké tak akorát, aby se tam všichni ve stoje vešli, navíc mají svázané ruce k sobě.

## 2.2 Komunikace

Autoři Peters-Kühlinger a John ve své knize Komunikační a jiné „měkké“ dovednosti říkají, že: „*Komunikací se rozumí vzájemná výměna myšlenek slovem, písmem nebo obrazem.*“ Toto je definice samotné komunikace. Důležité je však umění komunikace, o které tvrdí: „*Vyznačuje se především tím, že ve vhodném okamžiku říkáte ty pravé věci nebo ve správnou chvíli mlčíte.*“<sup>14</sup>

Díky komunikaci dokážeme v životě předávat a sdělovat informace ostatním lidem a zároveň i porozumět informacím, které nám chce sdělit někdo jiný. V dnešní době jsou pro komunikaci často využívány technologie, jako jsou e-maily, SMS zprávy nebo telefon. Během této komunikace nám chybí vizuální kontakt s protistranou. Pokud se nejedná jen o formální kontakt, mohou být zprávy špatně interpretovány.

Úspěšná komunikace je založena na správném vyjádření toho co ve skutečnosti chceme. Lidé mají tendenci vyjadřovat se nepřesně a neurčitě. Z toho důvodu pak mají posluchači tendenci pochopit slova jiným významem, než měl autor na mysli. Takto

---

<sup>13</sup> Maxwell, J. C. *Týmová spolupráce 101*. Praha : Pragma, 2015. s. 28. ISBN 978-80-7349-388-2.

<sup>14</sup> Peters-Kühlinger, G. a John, F. *Komunikační a jiné "měkké" dovednosti*. Praha : Grada, 2007. s. 36. ISBN 978-80-247-2145-3.

vzniká jev zvaný komunikační šum. Základem je za prvé naučit pracovníky týmu vyjadřovat se jasně a přesně a za druhé naučit je aktivně naslouchat. Aktivní naslouchání lze naučit. V zásadě je důležité dívat se druhému do očí, soustředit se a dávat pozor na to co říká a ptát se na věci, které nám jsou nejasné nebo jsme je úplně nepochopili.

Některé hry jsou založeny na vzájemné komunikaci a porozumění mezi účastníky. Zde jde vysledovat, jak na tom jednotlivci v týmu ve skutečnosti jsou. V komunikaci se odráží i vztahy mezi jednotlivými členy. Můžeme se potom zaměřit na rozvoj správného stylu komunikace a vzájemném porozumění mezi členy týmu.

V knize *Základy mezilidské komunikace* uvádí autor De Vito čtyři oblasti lidské komunikace:

- intrapersonální- komunikace sám se sebou
- interpersonální- komunikace mezi dvěma osobami
- malá skupina- komunikace mezi lidmi v malé skupině
- veřejnost- komunikace jedince k většímu množství lidí.<sup>15</sup>

V rámci komunikace mezi lidmi se také uplatňuje takzvaná asertivita. David Gruber ve své knize *Zlatá kniha komunikace* asertivitu definuje jako: „*Soubor pravidel a jednacích technik vedoucí ke zdravému, přiměřenému sebeprosazení v komunikaci. Bez zbytečné ústupnosti, bez zbytečné agrese.*“<sup>16</sup> Asertivita zahrnuje několik práv, které asertivní člověk může využívat jako například právo na změnu názoru, možnost říci „nevím“, dělat chyby, ale být za ně zodpovědný a také schopnost sám posoudit nakolik jsme odpovědní za řešení problémů cizích lidí. Umění jednat asertivně se člověk musí naučit. Hlavně je nutné ovládnout cit pro to, kdy je vhodné využívat asertivní chování a v jaké míře. Pokud by chování bylo příliš asertivní, mohlo by být považováno za agresivní. Na druhou stranu pokud by chování nebylo asertivní vůbec, budeme pokládání za pasivní a okolní svět nás bude velice snadno využívat.

---

<sup>15</sup> DeVito, Joseph A. *Základy mezilidské komunikace*. Praha : Grada, 2001. s. 17. ISBN 80-7169-988-8.

<sup>16</sup> Gruber, D. *Zlatá kniha komunikace*. Ostrava : Gruber- TDP, 2009. s. 35. 978-80-85624-28-1.

## 2.3 Emoční inteligence

Jeden z prvních autorů, který popsal emoční inteligenci, byl americký psycholog Daniel Goleman. Definice z knihy *Práce s emoční inteligencí*, kterou vydal v roce 1999 je: „*Emoční inteligencí se rozumí schopnost vyznat se sám v sobě i v ostatních, vnitřní motivace a zvládnání vlastních emocí i emocí cizích.*“<sup>17</sup> Emoční inteligence je schopnost porozumění vlastním emocím a následně na to i emocím druhých lidí. Anglický název je *emotional intelligence*.

Goleman také dělí emoční inteligenci na pět složek. První složkou je důležitá znalost svých vlastních emocí. Druhou složkou je důležité umět emoce zvládat. Třetí složkou je schopnost motivovat sám sebe. Čtvrtou složkou je vnímavost k emocím jiných lidí okolo nás. Poslední pátou složkou je umění mezilidských vztahů.

Emoční inteligence není jen o znalosti emocí, jak se na první pohled podle názvu může zdát. Je to hlavně o porozumění vlastním emocím a díky tomu porozumění i emocím lidí okolo nás. Pokud porozumíte emocím a dokážete je správně interpretovat, můžete s nimi později pracovat. Díky tomu jste potom schopni chápat i mezilidské vztahy.

## 2.4 Další klíčové kompetence

Existuje velké množství kompetencí, které jsou důležité nejen pro nás a naše fungování v dnešním světě, ale i pro naši práci. Tyto kompetence nám mohou pomoci prosadit sebe sama v práci, zlepšit tím naše postavení v týmu, zvládat vyskytující se konflikty a umět přijímat kritiku.

Jednou ze základních měkkých kompetencí je zdravá míra sebevědomí. To znamená, že dokážete rozeznávat své pocity a emoce, znáte své silné a slabé stránky a dokážete se sebejistě prosadit. Pro zdravé sebevědomí je proto důležité dokázat pracovat sám se svými pocity, emocemi a dokázat využívat svých silných stránek nejen ve svůj prospěch, ale i ve prospěch celého týmu.

---

<sup>17</sup> Goleman, D. *Práce s emoční inteligencí*. Praha : Columbus, 1999. 80-7249-017-6

Pokud pracujeme v týmu, je možné, že se zde objeví nějaký konflikt. Každý z nás je jiný, máme různé názory i způsoby a proto tyto konflikty vznikají. Konflikty je důležité řešit včas, a pokud přijdou, tak je řešit konstruktivně. Často předmětem sporu nebývá jen rozlišenost v názoru, ale také v osobnosti. Účastníci konfliktu si proto musí vyjasnit, o co jde, snažit se uklidnit své emoce a přijít na konkrétní řešení.

Další důležitou kompetencí je umění přijímat kritiku, ale také umět správně kritizovat. Málokdo umí správně přijmout kritiku, ale zároveň málokdo umí správně a efektivně kritizovat tak, aby kritizovaného neurazil. Jde o použití správného tónu hlasu a hlavně dokázat kritiku správně formulovat. Automatická reakce je odporovat nebo se začít obhajovat. Nad přijímanou kritikou by se měl každý zamyslet. Je to příležitost jak se rozvíjet.

## 3 CÍLOVÁ SKUPINA

### 3.1 Spolek II. TURNUS

Nestátní nezisková organizace Spolek II. TURNUS funguje již od roku 2005. Spolek II. TURNUS se dříve býval Občanské sdružení letní dětský tábor Borovany II. TURNUS. Dále v této práci bude již používaná pouze zkratka NO – nezisková organizace. Předsedkyní NO je Helena Kubínová, která se již od roku 1979 účastní letních dětských táborů na různých pracovních pozicích. Nyní je předsedkyní Spolku II. TURNUS a hlavní vedoucí na letním dětském táboře Hubenov.

Sdružení je dobrovolné a sdružuje členy na základě společného zájmu- organizace volnočasových aktivit pro děti, mládež a rodiny nejen během letního tábora, ale i po celý rok. Během roku se organizují různé turistické, rekreační a vodácké aktivity, kterých se členové sdružení mohou účastnit. Každá aktivita je uvedena v Plánu činností a aktivit na daný rok a jsou určeni garanti dané akce, kteří zodpovídají za její organizaci. Za guaranty jsou vždy vybráni někteří členové sdružení.

Každý rok sdružení na začátku června pořádá akci s názvem Pražský fantom. Je to zážitková akce, která je pokaždé tematicky spjatá s tématem celotáborové hry. Akce se mohou zúčastnit všichni, ale především ti, kteří se budou účastnit plánovaného tábora. Garantem této akce je vždy člen nebo členové, jež jsou určeni na valné hromadě, která se koná v únoru. Tito vybraní členové naplánují a zrealizují celou akci Pražský fantom. Při akci jde o vzájemné upevnění vztahů mezi členy NO, poznání ostatních členů a jejich chování v nestandardních situacích a o pobavení všech účastníků akce.

Celoroční aktivita neziskové organizace vyúsťuje v organizaci letního dětského tábora na základně Hubenov v jižních Čechách u Kocelovic, který se koná během hlavních prázdnin. Před realizací samotného tábora je nutné mít zpracované důležité dokumenty pro organizaci tábora- režim dne, program dne, jídelníček, rámcový plán, táborový a provozní řád. Tyto dokumenty musí být připravené a kdykoliv přístupné.

Během tábora může přijet kontrola z hygienicko-epidemiologické stanice nebo ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy.<sup>18</sup>

### 3.2 Pracovníci tábora

Na každém táboře je potřeba několik funkcí. Hlavní vedoucí, je ta nejdůležitější funkce. Zpracovává rámcový plán, ve kterém jsou zaneseny všechny plánované aktivity během celého tábora. Koordinuje činnosti všech pracovníků tábora. Přípravuje, spravuje dokumenty, kontroluje rozpočet. Zodpovídá za děti a také za pracovníky tábora. Ručí, že je personál proškolený, zdravotně způsobilý, trestně bezúhonný a kompetentní k vykonávání svých funkcí.

Nejbližší skupina kolem hlavního vedoucího se nazývá štáb. Členové štábu pomáhají s přípravou celotáborové hry a jednotlivých etap, zajišťují materiální a provozní podporu tábora. Spolupracují s oddílovými vedoucími a praktikanty při realizaci jejich jednotlivých etap celotáborové hry.

Mezi pracovníky provozu se také počítá zdravotník. Ten musí být řádně proškolen a pečlivě vede zdravotní deník po celou dobu tábora. Pokud nějaké dítě onemocní, zajišťuje jeho izolaci od ostatních dětí, zodpovídá za léky a vybavení lékárničky, která musí splňovat všechny náležitosti podle vyhlášky o základním vybavení. Zdravotník během celého tábora dohlíží na podávání léku těm dětem, které mají během tábora užívat léky pravidelně, ošetřuje drobná poranění a při vážnějších případech doprovází dítě k lékaři nebo do nemocnice.

Osoby v kuchyni zpracovávají vyvážený jídelníček pro všechny účastníky tábora po celou dobu pobytu, mají přehled o dětech s alergiemi či se speciální dietou a starají se o pitný režim účastníků. Každý z nich musí být držitelem potravinářského průkazu.

Nejvíce v kontaktu s dětmi jsou jejich oddíloví vedoucí a praktikanti, kteří jsou pro ně dostupní 24 hodin, dbají na jejich bezpečnost a připravují pro ně program. Každý kdo pracuje s dětmi, by měl být kreativní, trpělivý, tolerantní a také důsledný. Oddíloví

---

<sup>18</sup> Dostálová, G. *Možnosti fundraisingu nestátních neziskových organizací České republiky zaměřené na spolky se sídlem v Praze*. Praha, 2015. [cit: 2016-01-04]. Bakalářská práce. Vysoká škola ekonomická v Praze.



vedoucí musí být starší 18 let. Mají předem připravené hry a soutěže, které s dětmi hrají. Veškeré aktivity jsou plánovány a připraveny s ohledem na fyzické i psychické síly dětí. Oddíloví vedoucí přistupují k dětem individuálně, spravedlivě, důsledně a sledují jejich stav. Snaží se dětem pomáhat a podporovat je v jejich aktivitách s ohledem na jejich individuální odlišnosti. Oddíloví vedoucí také dohlíží na dodržování pokynů hlavního vedoucího a dodržování bezpečnostních pravidel.

S oddílovými vedoucími vždy spolupracují i praktikanti, kteří jsou starší 15 let, ale ještě nedosáhli 18 let věku. Praktikanti jsou důležití pomocníci oddílového vedoucího a pro děti jsou taktéž vzorem a důležitým přítelem během pobytu na táboře. Vzhledem k věku, nemá praktikant plnou právní odpovědnost, a proto mu nejsou svěřovány některé úkoly jako oddílovému vedoucímu. Při pohybu s dětmi mimo tábor musí být praktikant doprovázen oddílovým vedoucími nebo jinou kompetentní osobou starší 18 let.

#### Kompendium teoretické části práce

Na začátku teoretické části této práce jsou popsány různé druhy zážitkových akcí, se kterými se lze v praxi setkat a v čem se tyto druhy akcí liší. Dále je popsána úloha instruktora a role celého organizačního týmu během příprav a realizace akce. V závěru kapitoly jsou zmíněny organizace zabývající se tímto typem akcí. Druhá kapitola teoretické části je již zaměřena na jednotlivé kompetence, které by měl rozvíjet vytvořený zážitkový program v praktické části této práce. Jde o týmovou spolupráci, komunikaci, emoční inteligenci a další důležité kompetence. Poslední kapitola teoretické části práce se týká skupiny, pro kterou je zážitková akce vytvořena. V této kapitole je ve zkratce představen Spolek II. TURNUS, jeho cíle a pracovníci. Praktická část již představuje kompletní zážitkovou akci, řeší její úspěšnost a vliv na zúčastněné osoby. Je realizována případovou studií.

# PRAKTICKÁ ČÁST

## 4 METODOLOGIE

V praktické části bakalářské práce je popsán kompletní zážitkový program s jednotlivými aktivitami a šiframi pro pracovníky Spolku II. TURNUS. Poslední kapitola praktické části je věnována hodnocení zážitkové akce její účastníci, dále obsahuje studii výroční zprávy organizace a hodnocení autorky práce. V závěru bakalářské práce je shrnutí celé akce a doporučení pro příští realizaci stejného programu.

### 4.1 Cíl výzkumu

Cílem výzkumu je zjistit, zda vytvořená zážitková akce měla vliv na týmovou spolupráci členů Spolku II. TURNUS a další jejich kompetence jako je komunikace, vzájemná tolerance a schopnost prosadit se. V praktické části jsou popsány všechny aktivity, u kterých je uveden jejich cíl. Všechny aktivity jsou detailně rozepsány pro případné další možné využití programu. Závěrem jsou uvedeny i doporučení, která se dají využít při další realizaci tohoto programu.

### 4.2 Výzkumná metoda

Výzkumná metoda využitá v této práci je kvalitativní a to konkrétně případová studie skupiny pracovníků Spolku II. TURNUS. *„Podstatné vždy je, že v případové studii badatel usiluje o komplexní porozumění případu v jeho přirozeném prostředí. Cílem je interpretovat interakce mezi případem a okolím. Splnit takto nastavený úkol vyžaduje získání velkého množství údajů z řady rozmanitých zdrojů. Z tohoto hlediska je případová studie skutečnou výzkumnou strategií, a nikoli jednotlivou technikou, neboť badatel kromě více informačních zdrojů využívá veškeré dostupné metody sběru dat. Klíčové jsou pro takto pojaté případové studie kvalitativní techniky, tj. všechny formy pozorování*

*a rozhovorů, analýza dokumentů apod.*“<sup>19</sup> Je vytvořena a popsána zážitková akce, které se účastnili pracovníci letního dětského tábora. Tato případová studie je kombinací analýzy výroční zprávy Spolku II. TURNUS, rozhovoru s účastníci akce a hodnocením samotné autorky a organizátorky akce.

V rámci případové studie je zrealizován i polostrukturovaný rozhovor s účastníci zážitkové akce. „*V tomto případě obyčejně používáme pro vstup, který má charakter motivačního a kontaktujícího rozhovoru, formu nezávazné komunikace, jejímž cílem je získat důvěru toho, s nímž chceme vést dále strukturovaný rozhovor. Vytvoření atmosféry otevřenosti je důležité pro validitu výpovědi respondenta.*“<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Švaříček R., Šedřová K. a kol. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál, 2007. s. 98. ISBN 978-80-7367-313-0

<sup>20</sup> Pelikán J., *Základy empirického výzkumu pedagogických jevů*. Praha: Karolinum, 2007. s. 119. ISBN 978-80-7184-569-0

## 5 PRAŽSKÝ FANTOM: ÚSVIT MLOKŮ

V této kapitole je kompletně a do detailu popsána zážitková akce s názvem Pražský fantom: Úsvit mloků. Tato akce je vytvořena na motivy knihy Válka s mloky od českého spisovatele Karla Čapka. Je to jednodenní akce konaná v Praze. Kapacita této hry je 25 lidí, kteří utvoří maximálně pět pětičlenných týmů.

Tuto akci musí v terénu pomáhat realizovat tři organizátoři. Každý z nich má určené své místo a trasu, na které se pohybuje a dále má předem zadané úkoly, které musí během akce plnit, aby se zajistil co možná nejvíce hladký průběh celé akce.

Pozvánky na akci jsou rozeslány emailem a je vyžádáno zpětné potvrzení o účasti, aby měli organizátoři přehled o počtu účastníků. V pozvánce je obrázek kostela Sv. Petra a Pavla na Vyšehradě a připsán údaj o dni a času konání akce. Poté je tam věta: „Setkáme se zde.“ Pod touto větou je šipka ukazující na výše zmíněný kostel. Účastníci musí poznat, o jaký kostel jde. V pozvánce je také uveden seznam výbavy, kterou účastníci potřebují. Výbava se dělí na dvě položky- povinné a doporučené. Mezi povinné položky patří tramvajenka, plavky nebo neopren, líh, hu-hu koktejl, svačinka, krém na opalování, papír, tužka, dobrá nálada, pláštěnka a holínky, pohodlné botky do nepohody. Doporučené položky jsou maskovací barvy, zmrzlina, gumové rukavice, kladívko, kachnička do vany, pizza Capriciosa, zábavné čepičky, lupa a ruský slovník. Oba seznamy se samozřejmě musí brát s nadsázkou.

### 5.1 Pravidla hry Pražský fantom: Úsvit mloků

Systém této hry je založen na obálkách. Každý tým dostane na začátku před startem do ruky buzolu a sadu deseti obálek s nadpisy- Karel Čapek, labyrint, dětské hřiště, Grand Café Orient, Titanic, Kostel Sv. Ludmily, ☺, ulice Bratří Čapků, filozofická fakulta a Úsvit mloků. Tyto obálky týmy postupně během hry otevírají. V obálkách se nalézají šifry, úkoly a nápovědy, které musí tým všechny důsledně vyplnit a vyřešit. Účastníci akce mohou během hry využívat k přesunům městskou hromadnou dopravu. Každý tým musí určit svého vedoucího, který bude mít po celou dobu funkční mobilní telefon. Během hry není ani zakázáno používat internet v mobilu.

Týmy jsou na startu vypouštěny postupně v intervalech patnáct minut. Pořadí týmů je určeno počáteční šifrou a časem, za který tým šifru rozluští. Tým s nejlepším časem vychází na trasu jako první, tým s druhým nejlepším časem vychází na trasu jako druhý a tak dále.

## 5.2 Sraz

Sraz účastníků hry Pražský fantom: Úsvit mloků je stanoven v 9:30 před vchodem do katedrály svatého Petra a Pavla na Pražském Vyšehradě. Po příchodu všech účastníků na místo srazu začíná hra rozdělením lidí do týmů. Rozdělení probíhá pomocí losování papírků se jmény z klobouku. Tím je docíleno, že se u sebe nebudou cíleně držet pouze skupinky přátel, ale dojde k promísení různých členů Spolku II. TURNUS. Jednotlivé skupiny si vymyslí název svého týmu a určí vedoucího. Vedoucí nahlásí své telefonní číslo, dostane deset obálek a buzolu. Správnost telefonního čísla je ověřena odesláním SMS. Následně jsou hromadně vysvětlena pravidla. Účastníkům je ponechán prostor pro dotazy spojené s pravidly a organizací hry. Také jsou účastníkům vysvětleny zásady práce s buzolou. Nelze počítat s tím, že v každém týmu umí někdo pracovat s buzolou.

Po vysvětlení pravidel a nejasností se určuje, v jakém pořadí půjdou týmy na trasu. Každému týmu je předána obálka, se šifrou, kterou musí tým dešifrovat a podle toho jak rychle šifru vyřeší je určeno startovní pořadí. (viz Příloha A) V jednu chvíli se odstartuje a týmy mají za úkol otevřít obálku a vyřešit zadanou šifru. Na jedné stránce o velikosti A4 jsou na první pohled náhodně nalepená slova z novinových titulků. Na pozadí těchto slov je ruka ukazující znak míru. Prsty na ruce ukazují číslovku dvě. Číslovka dvě naznačuje, že jde o druhé písmeno každého náhodného slova. Z těchto písmen vzejde citát Karla Čapka: „Představte si to ticho, kdyby lidé říkali, jen to co vědí.“ Podle času odevzdání vyřešeného úkolu jsou týmy postupně vypouštěny na trasu.

### 5.3 Karel Čapek

Autorem citátu, který tým odkryl v úvodní šifře, je Karel Čapek. Tým proto otevře obálku s názvem Karel Čapek, kterou dostal při startu v sadě.

#### **DOPIS**

Již starověcí Mayové předpověděli konec světa na den 21. 12. 2012, kterému má předcházet série přírodních katastrof v podobě zemětřesení, záplav a monstrózních tsunami následkem čehož dojde k zaplavení veškeré pevniny. Někteří lidé toto varování brali na lehkou váhu a proroctví dlouhá léta nevěřili.

Dnes již víme, že se nejednalo o pouhý výmysl, ale o skutečné varování před narůstající hrozbou našich nových spoluobčanů – mloků. Jejich nadvláda sužuje celou planetu a postupné zaplavování pevniny pomalu ale jistě spěje k vymření lidské populace. Česká republika díky svému územnímu postavení v srdci Evropy do letošního roku odolávala. Nyní se mloci nebezpečně rychle blíží a hrozí nám stejné nebezpečí jako ostatním státům. Náš přísně utajovaný program pod krycím názvem ÚSVIT MLOKŮ vybral Vás, elitu národa, abyste zachránili naši rodnou zemi a odvrátili hrozbu mloků jednou provždy.

Během dnešního dne prověříme Vaše schopnosti, které budou nutné k vedení vojsk při utajované bitvě. Vyzkoušíme fyzickou i psychickou zdatnost, schopnost spolupráce v týmu, bystrost, rychlost, inteligenci, vychytralost – prostě vše, čím správný vůdce musí disponovat. Po cestě jsou také skryté indicie a artefakty, které Vám pomohou k odhalení slabostí mloků a následné porážce. Proto radíme, abyste je sbírali, protože jsou velice ceněné.

Plňte úkoly rychle, pečlivě a promyslete, zda jste skutečně došli ke správnému cíli. Nezapomínejte, že na konci trasy čeká na vítěze nejvyšší odměna, kterou by si přál vlastnit každý smrtelník.

Přejeme mnoho zdaru a zábavy

ÚSTŘEDNÍ STŘEDISKO: ÚSVIT MLOKŮ

## ÚKOL

V obálce se nachází průvodní dopis a k němu jsou přiloženy čtyři stránky se šifrou (viz Příloha B). Startovní místo je na Vyšehradě u kostela Sv. Petra a Pavla. Hned vedle tohoto kostela se nachází vyšehradský hřbitov se Slavínem, kde jsou pohřbeny slavné osobnosti české historie.

Z přílohy si účastníci odvodí, že mají pokračovat právě na vyšehradský hřbitov, hledat nakreslené náhrobky a doplňovat do papírů slova, která jsou na náhrobcích. Týmy doplňují informace na připravená políčka a do okének, některá okénka jsou zvýrazněna tučně. Z těchto zvýrazněných okének získají písmena, ze kterých musí poskládat jedno slovo. Na konci přiložených šifer se nachází vzkaz v Morseově abecedě, ve kterém jsou další potřebné instrukce.

## ŘEŠENÍ

Šifra č. 1: NÁRODNÍ UMĚLEC – František Tröster

Šifra č. 2: POPRAVENA A NEPOHŘBENA – Milada Horáková

Šifra č. 3: S CHOTÍ ANNOU – Antonín Dvořák

Šifra č. 4: FILMOVÝ A DIVADELNÍ – Vlasta Burian

Šifra č. 5: BUĎ VĚREN VLASTI – Jan Purkyně

Šifra č. 6: ZDENA ŠEBKOVÁ – xxxxxxxx

Šifra č. 7: HEREC – Jára Kohout

Šifra č. 8: MARNÉ VOLÁNÍ – Karel Hynek Mácha

Šifra č. 9: DIRIGENT – Václav Smetáček

Šifra č. 10: OLGA SCHEINPFLUGOVÁ – Karel Čapek

Slovo ze zvýrazněných písmen: BLUDIŠTĚ

Morseovka:

Nasli jste cílove místo této etapy. Jestli máte všechno doplněno otočte se k pomníku zady a udejte 40 velkých kroků. Hledejte truhlu s indicií. Zavede vás k místu kde otestujeme vaše fyzické i psychické schopnosti. Nezapomínejte na čas.

## ORGANIZACE

Před startem je důležité umístit na hřbitov truhlu s indiciemi. Během srazu jsou všichni organizátoři na místě startu a pomáhají s vysvětlováním pravidel a rozřazováním.

Po odstartování prvního týmu jeden organizátor zůstává na místě a vypouští týmy ze startu, druhý je u východu ze hřbitova a třetí již čeká na dalším stanovišti- dětském hřišti.

Po vypuštění všech týmů ze startu se daný organizátor přesune k dětskému hřišti. Organizátor umístěný u východu ze hřbitova se po projití všech týmů přesune na dětské hřiště a později odjede do centra Prahy na další stanoviště- Ovocný trh.

*Pomůcky:* vytištěné obálky s instrukcemi, prázdné papíry, propisky, tvrdé desky, truhla, menší lahvičky jako indicie do truhly.

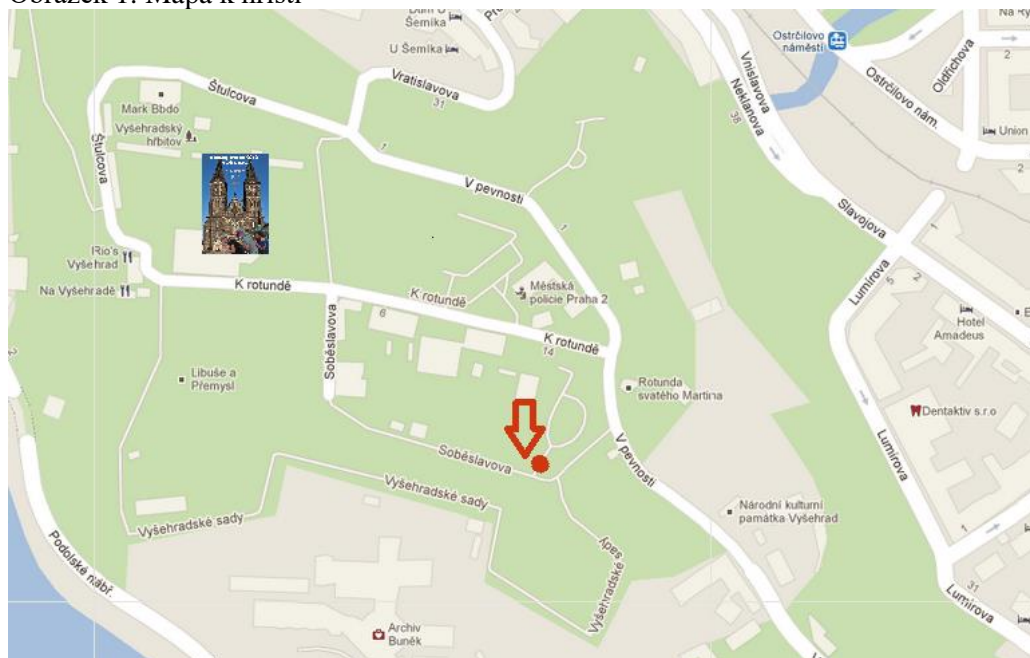
*Cíle:* Rozvoj logiky, spolupráce, rozdělení rolí v týmu.

## 5.4 Labyrint

V předchozí obálce vzniklo z šifer a jejich zvýrazněných písmen slovo BLUDIŠTĚ. Výraz bludiště má v českém jazyce synonymum a tím je slovo labyrint. Toto slovo by mělo tým navést k obálce s nadpisem Labyrint. V obálce se nachází papír s mapou a pokynem, aby se tým co nejrychleji přesunul na další stanoviště.

### DOPIS

Obrázek 1: Mapa k hřišti



Zdroj <sup>21</sup>

<sup>21</sup> Autorka práce



Dostaňte se na vyznačené místo v co nejkratším čase. Dojděte k bráně a vyčkejte na příchod naší agentky. Za žádných okolností NEVSTUPUJTE do cvičného prostoru, hrozí Vám nebezpečí!!!! Bližší informace se dozvíte až na místě určení.

ÚSTŘEDNÍ STŘEDISKO: ÚSVIT MLOKŮ

## 5.5 Dětské hřiště

Po příchodu na červeně vyznačené místo na mapě tým zjistí, že se nachází u dětského hřiště. Proto otevrou obálku s nadpisem Dětské hřiště, ve které se nachází další papír s instrukcemi.

### DOPIS

Na cvičišti se nacházejí tři úkoly, které prověří Vaši schopnost či neschopnost pracovat v týmu. Pro větší spolupráci Vám agenti sváží ruce dohromady, abyste se pohybovali jako jeden člověk. Nezapomínejte, že cvičiště je umístěno u dětského hřiště. Pohybujete se mezi civilisty, proto je důležité plnit úkoly tak, abyste na sebe zbytečně nestrhávali pozornost – chovejte se jako oni, snažte se mezi ně zapadnout a počínejte si tak, jako byste si vyšli na obyčejnou dopolední procházku. Nenápadnost a moment překvapení patří k největším výhodám velitele. Pokyny k úkolům naleznete níže, případné další pravidla Vám sdělí naši agenti.

ÚSTŘEDNÍ STŘEDISKO: ÚSVIT MLOKŮ

#### **Úkol č. 1:**

*Místo:*

Dřevěná socha nám připomíná pověst o muži, který chytil na Kavčí hoře divokého kance za uši, dal si ho na záda a odnesl ho na hrad Libušín. Za tento čin získal ruku krásné dámy.

*Úkol:*

Před Vámi visí šifrovaná zpráva, která je natolik složitá, že je třeba si ji někam zapsat. Jelikož Váš tým ztratil veškerou výbavu, musíte použít přiložené písátko a přepsat si jej

na čelo - na jediné místo, kam mloci nedohlédnou, kvůli své výšce. Jelikož je možné, že při výpravě přijde někdo o život, musí se obětovat většina týmu (tzn. 3 členové z 5, 4 členové z 6, atd.). Není nutné, aby zprávu měli všichni, pravděpodobnost úmrtí celé posádky je minimální.

## **Úkol č. 2**

*Místo:*

Dřevěná socha mýtické postavy muže, jenž přivedl svůj lid do Čech a podle kterého údajně nesou Čechy své jméno. Poprvé je zmíněn v latinsky psané Kosmově kronice české, tehdy ovšem po latinským jménem Bohemus.

*Úkol:*

V nadzemní části bunkru je skryt kbelík radioaktivního odpadu. Neznáme přesně jeho složení, nicméně víme, že je to nejčastější úschovna cenných materiálů, které by v budoucnu mohly lidstvu pomoci k vítězství nad mloky. Nevíme jistě, kolik se tam cenných materiálů skrývá (je možné, že zde nenaleznete ani jeden), přesto je nutné kbelík řádně prohledat, abychom si byli jisti, že bylo provedeno vše potřebné k záchraně lidské rasy.

## **Úkol č. 3**

*Místo:*

Tři mýtické sestry byly dle pověsti dcery vévody Kroka. Jedna ze starších sester mluvila s duchy, ta druhá měla léčitelské schopnosti a ta nejmladší předpovídala budoucnost. Na přání svého otce Kroka se nejmladší dcera stala následovnicí, kněžnou a soudkyní. Ačkoliv se projevovala jako spravedlivá a moudrá žena, muži pohrdali její jemností. Za manžela si vybrala Přemysla Oráče ze Stadic.

*Úkol:*

Z ústředí Vám byla poslána nová technická vymoženost – létající koberec. Jelikož se jedná o prototyp, nejsou ještě vycyhané všechny nedokonalosti a často se porouchá. Jedinou možnou variantou jak koberec opravit je ho otočit na druhou stranu. Nezapomínejte, že jste stále ve vzduchu – nesmíte šlápnout vedle koberce, jinak se všichni zřítíte a dostanete se do spárů mloků.

## **ORGANIZACE**

Úkoly, které musí tým splnit, jsou na tomto stanovišti jasně dané v instrukcích z obálky. U úkolu č. 1 je na dřevěné soše připevněno slovo JELITO a u toho je lihový fix. Tímto fixem si toto slovo musí část týmu napsat na čelo. Dobré je zvolit členy, kteří mají delší ofinu, aby byl nápis alespoň částečně zakryt.

Na tomto stanovišti je největší pravděpodobnost, že se týmy setkají. Proto je nutné, aby zde byli alespoň dva agenti- organizátoři. Každý se bude věnovat jednomu týmu a popřípadě pozdrží další čekající tým.

Po dokončení tohoto úkolu organizátor informuje každý tým o přesunu na prohlídku Vyšehradských Kasemat. Jeden z organizátorů jde s prvním týmem a pošle jej na tuto prohlídku. Po odchodu prvního a každého dalšího týmu z Kasemat tento organizátor vždy informuje organizátora na stanovišti Ovocný Trh o této skutečnosti.

Agent na Ovocném Trhu zavolá vedoucímu této skupiny a oznámí: „Právě jsme dostali informaci, že mloci opustili svou líheň a ta zůstala jen minimálně střežena. Přesuňte se ke kubistickému domu u Černé Matky Boží a tam otevřete další obálku. Spěchejte!“

*Pomůcky:* Šátky na svázání rukou, cedulka JELITO, lihový fix, kbelík, prostěradlo nebo deka na létající koberec.

*Cíle:* Rozvoj týmové spolupráce, vzájemné komunikace a respektu k ostatním, schopnost jedince prosadit se.

## **5.6 Grand Café Orient**

Týmy telefonicky obdrží informaci o přesunu ke kubistickému domu u Černé Matky Boží z důvodu nalezení nestřežené mločí líhně v tomto prostoru. V přízemí tohoto domu se nachází podnik Grand Café Orient a proto každý tým musí otevřít obálku s tímto nadpisem.

## **DOPIS**

Dorazili jste k *Domu u Černé Matky Boží*. Název pochází od barokní sošky, která je umístěna v jeho průčelí. Dnes je v tomto domě umístěno muzeum českého kubismu Národní galerie v Praze. Část tvoří i výstava děl Karla Čapka a jeho bratra Josefa Čapka.

Někde na náměstí Ovocný Trh se skrývá agent, který má pro Vás důležitou zprávu. Bohužel neví, jak vypadáte, ani kolik Vás přibližně je. Ví pouze heslo, které zní: *Skákal pes*.

Stoupněte si doprostřed náměstí (Ovocný trh) a zazpívejte píseň, *Skákal pes*. Radíme Vám, abyste zpívali z plných plic → náš agent má po výbuchu bomby poškozené ušní bubínky a trpí nedoslýchavostí. Pokud Vás neuslyší, zprávu Vám nepředá a Vy tak nebudete moci pokračovat dále.

ÚSTŘEDNÍ STŘEDISKO: ÚSVIT MLOKŮ

## **ORGANIZACE**

Na tomto místě se skrývá jeden z organizátorů a pozoruje dění na Ovocném trhu. Čeká na příchod každého týmu, aby mohl týmu po úspěšném splnění úkolu zadaného v předchozí obálce předat další obálku (Ovocný trh) s instrukcemi. Dále nechává obálku (Pieta) na následujícím stanovišti, do dalších aktivit týmů se nijak nezapojuje, ale může pozorovat chování týmů v terénu a bavit se nad jejich řešením úkolu. Po projití všech týmů tímto místem se organizátor přesouvá na finální stanoviště.

*Pomůcky:* Předtištěné obálky s úkoly.

*Cíle:* Rozvoj logického a analytického myšlení. Práce s buzolou, orientace v prostoru.

## **5.7 Ovocný Trh**

Tým získává od agenta obálku s nápisem Ovocný Trh. Zde mají splnit další důležitý úkol, který jim pomůže dostat se dál.

## **DOPIS**

Elito, jste povoláni na svou první důležitou misi!

Zjistili jsme, že zde na Ovocném trhu se nachází jedna ze základních mločích líhní, která je velmi produktivní. Vaším úkolem je nalézt danou líheň, o které víme pouze to,

že je pravidelného kruhovitého tvaru a je střežena druhem *Leon bicaudata*. Získejte z líhně malého mloka, u kterého je zpráva a rozluštěte ji. Dávejte pozor na civilisty a nezapomínejte na své utajení.

HLAVNÍ STŘEDISKO: ÚSVIT MLOKŮ

### ÚKOL

Zde na Ovocném trhu se před Karolinem nachází kulatá fontána, u které je socha dvouocasého lva. Tuto fontánu musí tým najít a jeden člen týmu musí do fontány vlézt a vyzvednout lahvičku s přidělaným mlokem. V lahvičce se nalézá tato číselná šifra.

66.2.555.33.9999.66.444/7.444.33.8.88/  
2/8.2/8.33/7.666.7777.555.33/3.2.55

### ŘEŠENÍ

Tato šifra je zakódována pomocí mobilového kódu. Každé písmeno je šifrováno, jako když píšete SMS na tlačítkovém telefonu. Číslo zmáčknete tolikrát, kolikrát se objevuje v dané šifře. Nejsnazší řešení je mít tlačítkový telefon, otevřít si psaní SMS a namačkat tam kód. Vzhledem k postupu technologií má tento typ telefonu jen málo lidí. Je proto možné si načrtnout klávesnici a rozvržení písmen. Šifra ukrývá tento text: „Nalezni pietu a ta te posle dal.“

Pomocí tohoto odkazu by se měl tým přesunout na druhou stranu Stavovského divadla, kde se nachází socha s názvem Pieta od sochařky Anny Chromy (viz obrázek 2). Za sochou se nalézá další dopis, který tam

Obrázek 2: Šifra Pieta



Zdroj <sup>22</sup>

<sup>22</sup> Stavovské divadlo. [online]. © 2012 [cit. 2016-02-04]. Dostupné z: <http://www.fototuristika.cz/tips/detail/448>

uložil organizátor pohybující se na Ovocném Trhu. Tento opis je nadepsán Pieta podle sochy, za kterou se nachází. Pokud si účastníci nemohou s úkolem poradit, je možné použít internet a vyhledat sochu pomocí internetu.

## 5.8 Pieta

### DOPIS

```

○○○○○ | ○○○○○○○○ | ○○○○○○○○○○○○○○○○
○○○○○ | ○○☀○○○○ | ○ | ○○○○○ | ○○○○○○○
○○○○ | ○○○○○ | ○ | ○○○○ | ○○○○○☀○○
○ | ○☀○○ | ○○○ | ○○○○○○○○○○○○ | ○○○○○○○
      ☀○○○○○ | □□○○○○○○○○○ | □□□□
○○○○○ | ○○○ | ○○○○○ | ○○○ | ○○○ | ○○ | ○○☀○○○
○○○○○○○ | ☀○○○○○○○ | ○○○○○○

```

```

○○○○○ | ○ | ○○○○○○ | ○○○ | ○○○☀○○
○○○○○○○○☀ | ○○○○○○ | □□□□ | □□□□
☀○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○
○○○○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○○○○
○○ | ○○○○○○ | ○○○○○○ | ○○○○
      ☀○○○○○ | □□☀□

```

### ÚKOL

V této obálce se nenachází žádný text ale pouze další šifra s kolečky, čárkami a sluníčky. Každý tým musí přijít na to, co tato podivná šifra se symboly znamená a jak jí mají vyřešit, aby se dokázali posunout dál.

## ŘEŠENÍ

Tato šifra neskrývá nic složitého. Členové týmu se musí pořádně rozhlédnout a na zdi nedaleko od Piety se nachází pamětní deska s textem: „Josef Kajetán Tyl, 1808-1856, čelná osobnost obrozeneckého období, působil v tomto divadle jako herec i jako dramatik. V jeho hře Fidlovačka zazněla poprvé 21. prosince 1834 píseň Kde domov můj, jež se stala později národní hymnou. Hudbu k Tylově hře napsal František Škroup, 1801-1862, autor první české opery Dráteník, jejíž premiéra se konala v tomto domě 2. února 1826.“

Zde musí členové týmu vzít papír, který dostali v obálce a text na papíře porovnat s textem pamětní desky na Stavovském divadle. Kolečka označují písmena, čtverce jsou letopočty a sluníčka jsou na místech písmen, sdělení STEPANSKA 22 znamená to, že se má tým přesunout k domu ve Štěpánské ulici číslo popisné 22 a tam otevřít další obálku.

Obrázek 3: Šifra pamětní deska



Zdroj<sup>23</sup>

## 5.9 Titanic

Ve chvíli kdy se tým nachází na adrese Štěpánská 22, zjistí, že stojí před akademickým gymnáziem Štěpánská, kde studoval Karel Čapek. Ve vedlejší budově se nachází Steak Restaurant Titanic, proto by měli členové týmu otevřít obálku s nápisem Titanic.

## DOPIS

Pokud jste se dostali až sem a jste na živu, gratuluji. Pokud ne, tak negratuluji.

<sup>23</sup> Tyl Josef Kajetán- Na průčelí Stavovského divadla Zelená ul. Praha 1 Staré Město. [online]. © 2012 [cit. 2016-02-04]. Dostupné z: <http://www.pametni-desky-v-praze.cz/products/tyl-josef-kajetan-na-predni-stene-stavovskeho-divadla-v-praze-1-stare-mesto/>

Podle všech doposud získaných informací byste se měli nacházet před akademií, kde studoval úhlavní nepřítel mloků z minulého století, KAREL ČAPEK. Nyní je Vaším úkolem se odsud dostat k našim agentům z Hlavního střediska, kteří kvůli své bezpečnosti čekají na utajovaném místě. Od nich se za každou cenu musíte dozvědět všechny nové informace. Zjistili prý totiž něco, co by nám mohlo pomoci k vítězství v této nerovné válce. Vám je nyní dána do rukou mapa od Hlavního střediska, kde se agenti ukrývají. Vzhledem k tomu, že by zpráva mohla padnout do rukou mloků, je silně zašifrovaná a orientovat se podle ní dokáže jen elita národa, jako jste vy.

K dešifrování zprávy Vám poradíme, že se skládá postupně ze dvou částí: azimutu, který Vám s magickým přístrojem od našeho agenta ukáže směr cesty a z počtu kroků, jenž je zapotřebí udělat, než zadáte další azimut. Postupným opakováním těchto dvou kroků byste se měli dostat do cíle. Samozřejmě, že to nebude tak jednoduché. Onen azimut získáte pouze odpovědí na položené otázky. Takto získané informace se vztahují k okolnímu prostředí, kde musíte vyhledat to, co po Vás ona informace vyžaduje, anebo všeobecná znalost, která Vám pomůže najít správný azimut. Nejdůležitější část informace je napsána tučným písmem. Myslete na to, že za každou správně vyplněnou azimutinformaci získáváte důležité body. Potřebný počet kroků, naštěstí pro Vás, zašifrován není. Snad jste pochopili vše. Jestli ne, poradte se s nejbližším agentem.

Hodně zdaru. Neúspěch se neomlouvá.

HLAVNÍ STŘEDISKO: ÚSVIT MLOKŮ

PS: Začíná se od hlavního vstupu do akademie.

**1. 200° / 135 kroků**

**2. Bílá kabelka úplně vlevo na prostředním schůdku, **původní cena : 2 : 5 + 31 – 300** / 15 kroků**

**3. Rok vydání Washingtonské deklarace (prohlášení nezávislosti národa, který nejlépe válčí s mloky), **poslední dvě cifry onoho roku**, kdy byla deklarace vydána / 50 kroků**

**4. Sečti z dvanácti čísel od zdola nahoru, zprava doleva **všechna čísla až na čtvrté a sedmé číslo**, poté převed' do kladné hodnoty / 50 kroků**

**5. **Kolik** zlodějů se skrývá v dolní komůrce, pod horní komůrkou a hlavou státu / 60 kroků**

**6. Tонера. **Čtvrté a sedmé číslo** z čísla na pevnou linku a **druhé číslo** z čísla na mobilní telefon (bez předvolby!) / 180 kroků**



7. **Logo** nejznámějšího kryptonofobika / 20 kroků
8. NěcoNěcoNěco.uniqua.NěcoNěco / 5 kroků
9. Datum popravení doktorky Milady Horákové a **posuň jednu desetinou čárku doprava** / 185 kroků
10. **Spočítej** písmena od Exotic do Can / 920 kroků
11. **Azimut** kruhu / 166 kroků
12. **Přičti 10** k tolika **procentům**, kolik dostaneš pro hypotéku, toto platí pouze do odvolání / 50 kroků
13. V jakém **století** byla vydána Zlatá bula Sicilská a posuň desetinou **čárku doleva** / 30 kroků
14. Jaká je **скидка**, od ní odečti pět a vynásob dvěma / 33 kroků
15. Ke konci **jakých let** 20. století byla založena kapela The Beatles / 24 kroků
16. Při volání záchranné služby můžeme pomocí nahlášení tohoto čísla lépe určit, kde se právě nacházíme. (Děkujeme, pane Křížiku!) **Sečti jednotlivá čísla a posuň desetinou čárku doleva** / 73 kroků
17. **Kolik** nožiček má deset pavouků / 20 kroků
18. Proznak ČSN EN ISO, **příklad** zde napsaný **vypočítej**, výsledek **zaokrouhli a vynásob** číslem, kolik se vejde hodin do jednoho dne / 46 kroků
19. **Číslo noční tramvaje**, která jezdí z Vozovny Kobylisy přes Palmovku, Lazarskou, Slavii až na Ústřední dílny dopravního podniku od 00:08 do 5:10. / 50 kroků

## ÚKOL

Úkol je zde jasný. Dostat se pomocí buzoly a příkladů od akademického gymnázia ve Štěpánské ulici na neznámé cílové místo. Při vysvětlování pravidel na začátku hry zahrneme i zásady práce s buzolou. Je nutné, aby alespoň jeden člen z týmu uměl pracovat s buzolou. Ostatní mohou být nápomocni při řešení zadaných úkolů, ze kterých musí zjistit určený počet stupňů.

Shrnutí práce s buzolou: „Z místa, kde stojíme, si určíme objekt, ke kterému budeme určovat azimut. Azimut bude platit z toho místa, odkud provádíme zaměření. Postupujeme tak, že šipku základny namíříme na měřený objekt. Kolečkem pak otáčíme, dokud není

*červená strana střelky ve vyznačených čárkách kolečka. Pak odečteme hodnotu azimutu ze stupnice, jak ukazuje šipka.“<sup>24</sup>*

## 5.10 Kostel Svaté Ludmily

Po úspěšném absolvování orientačního úkolu s buzolou a azimuty se týmy dostaly až na Náměstí Míru před kostel Svaté Ludmily. V tuto chvíli tým otevírá obálku s tímto nadpisem.

### **DOPIS**

Došli jste k Vinohradskému divadlu, se kterým byl Karel Čapek úzce profesně i osobně spjatý. V letech 1921 – 23 zde působil jako dramaturg i režisér osmi her, z nichž jednu tvořila právě premiéra jeho představení Věc Makropolus. V roli Kristinky se tehdy představila Čapkova budoucí žena, herečka a spisovatelka Olga Scheinpflugová.

V blízkosti divadla se nachází pomník, věnovaný vizionáři Karlu Čapkovi a jeho bratru, Josefu Čapkovi. Vně tohoto pomníku naleznete několik indicií, které ale můžete vytáhnout, jen pokud zodpovíte otázky položené agenty. Každá indicie má hodnotu DVOU správně zodpovězených otázek. Je to test Vašich všeobecných znalostí i těch, které jste se mohli dozvědět během dnešního výcvikového dne. POZOR ALE!!!! Pokud zodpovíte tři otázky špatně, jeden člen musí opustit skupinu a nesmí Vám už více radit.

Indicie Vás budou odkazovat k jedné slabosti mloků. Je jen na vás kolik indicií využijete. Indicie můžete otevřít v tu chvíli, kdy si budete jisti, že nechcete žádnou další. Jestliže budete znát odpověď, sdělte ji našim agentům – nezapomínejte ale, že máte pouze jeden jediný pokus!!!!

Před zahájením posledního úkolu Vás čeká malé občerstvení – jestlipak si vzpomenete na oblíbenou pohádku od Josefa Čapka?

HLAVNÍ STŘEDISKO: ÚSVIT MLOKŮ

---

<sup>24</sup> Tábor Campanula. Tábor Campanula. *Buzola - Azimut*. [Online] [Cit. 2016-02-05]. Dostupné z: [http://www.taborcampanula.cz/index.php?option=com\\_content&view=article&id=19:buzola-urovani-azimutu&catid=21&Itemid=136#2.3](http://www.taborcampanula.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=19:buzola-urovani-azimutu&catid=21&Itemid=136#2.3)

## ÚKOL

V tuto chvíli se tým nachází na finálovém místě celé akce. U laviček na náměstí čeká jeden z organizátorů. Z dopisu vyplývá, že opodál se nachází pomník věnovaný bratrům Čapkovým a u něj čekají dva organizátoři. Organizátor u laviček zadává týmům první úkol: sníst kousek dortu upečeného podle receptu pejska a kočičky. Po splnění tohoto úkolu je tým odeslán k pomníku, kde bude tým odpovídat na otázky, které se týkají Karla Čapka, knihy Válka s mloky nebo které se mohli během cesty dozvědět.

## OTÁZKY A JEJICH ŘEŠENÍ

### Kasematy

1. Jak se jmenuje hlavní místo kasemat? – *Gorlice*
2. Kdo zkonstruoval osvětlení u hlavního vchodu do kasemat? – *František Křižík*
3. Jaká je přibližná teplota v kasematech? Tolerance 5 °C – 8°C
4. Který rok byly vybudovány Vyšehradské kasematy? – *1742*
5. Jak jsou chodby kasemat vysoké a široké? – *Výška 2 m a šířka 1,5 m.*

### Válka s mloky

6. Jak se jmenuje kapitán, který objeví mloky, v knize Válka s mloky? – *Kapitán Van Toch*
7. Kdo byl G. H. Bondy? – *Továrník, který chtěl využít známosti s kapitánem Van Tochem a vozit zboží za levno.*
8. Proč lidé v knize postupně vymírali? – *Mloci ničili pevninu a lidé neměli kde žít.*
9. Z jaké země pochází kapitán Van Toch? – *Čechy*
10. Jaký výměnný obchod spolu uzavřou kapitán Van Toch a mloci? – *Kapitán bude dodávat mlokům nože na obranu před žraloky a mloci budou na oplátku lovit perly v oceánu.*

### Karel Čapek

11. Jakou nemocí trpěl Karel Čapek těsně před smrtí? – *Plicní edém*
12. Kolik dětí měl Karel Čapek? – *Žádné*
13. Kde se narodil Karel Čapek? – *Malé Svatoňovice*
14. Kolik sourozenců měl Karel Čapek? – *Dva, sestru Helenu a bratra Josefa*
15. Co znamená zkratka R. U. R.? – *Rossum's Universal Robots*
16. Kolikrát byl Karel Čapek nominován na Nobelovu cenu? – *Sedmkrát*

17. Jak se jmenoval pes Karla Čapka? – *Dášenska*

18. Kterými jazyky Karel Čapek plynule mluvil? Vyjmenujte alespoň čtyři. – *Angličtina, francouzština, italština, španělština, portugalština.*

19. Do kterých novin Karel Čapek přispíval jako redaktor? – *Lidové noviny, Národní listy.*

20. Za co se uděluje Cena Karla Čapka? – *Cena je určena pro autory, kteří výrazně a srozumitelně přispěli k tomu, aby se ve společnosti prosadily demokratické a humanistické hodnoty nebo byly tyto hodnoty ubráněny.*

## **ORGANIZACE**

Na tomto místě se nejdříve nachází dva organizátoři, kteří se sem přesunuli z Vyšehradu poté, co všechny týmy prošly jejich stanovištěm na dětském hřišti a následně přes kasematy. Třetí organizátor, který se nachází na Ovocném Trhu, se připojí až po projití týmů přes jeho stanoviště. Organizátor, který čeká na náměstí u laviček, vítá příchozí týmy a zadává jim první z úkolů: sníst dva kousky dortu upečeného podle pejska a kočičky. Dort je upečen přesně podle ingrediencí z pohádky Josefa Čapka. V dortu jsou dobroty jako mouka, mléko, vejce, cukr, sůl, máslo, špek, okurka, česnek, škvarky, bonbony, skořice, tvaroh, zelí, ocet, kakao a další. Vynechány byly pouze čtyři myši, hlava husy a kosti.

Po absolvování tohoto úkolu s dortem je celý tým organizátorem přesměrován k pomníku bratří Čapků. Zde čekají dva organizátoři, kteří znovu vysvětlí pravidla uvedená v dopise, který tým otevřel. Poté se organizátoři zeptají na nejasnosti, pokud žádné nejsou, začnou týmu pokládat jednotlivé otázky a za každé tři správně zodpovězené otázky si tým vytáhne jednu z nápověd, schovaných v sáčku uvnitř pomníku. Nápovědy jsou tištěné na papíře a zamotané do ruličky. Mezi nápovědy patří obrázky: kapitán, sud, plachetnice, ostrov a vlajka Kuby, pirát, bernardýn se soudkem pod krkem. Tyto obrázky by měly hráčům asociovat slovo RUM. Rum je totiž největší slabostí pro mloky a lze jej využít jako zbraň k zastavení nadvlády mloků.

Po zodpovězení otázek a úspěšném či neúspěšném vyřešení závěrečného kvízu je účastníkům řečeno, aby otevřeli poslední obálku nadepsanou Úsvit mloků. Ostatní obálky a papíry týmy odevzdají organizátorům.

*Pomůcky:* Upečený dort, nůž, plastové vidličky, tácky, papír s připravenými otázkami, vytištěné nápovědy, sáčky na nápovědy.

*Cíle:* Zkouška odvahy. Práce s pamětí, zkouška znalostí. Týmová spolupráce, umění kompromisu a schopnost domluvit se.

## 5.11 Úsvit mloků

Poslední sedmá obálka je nadepsána Úsvit mloků. Po závěrečném kvízu je účastníkům sděleno, že mají otevřít tuto obálku.

### **DOPIS**

**Gratulujeme!** Úspěšně jste dokončili hru Pražský fantom: Úsvit mloků.

Děkujeme, že jste se zúčastnili a doufáme, že se Vám naše hra líbila. Dokázali jste, že nejste žádná jelita, ale opravdová ELITA tábora. Na vyhodnocení výsledků si můžete počkat v nedaleké příjemné restauraci Na pasece (Rumunská 32).

Pravidlo č. 1: Pravdu má vždy hlavní středisko.

Pravidlo č. 2: Pokud ne, platí pravidlo č.1.

**Speciální poděkování** patří panu Forever Alone, paní KaseMatce a samozřejmě nám protože bez nás by tato hra nevznikla.

Režie: GMK

Scénář: GMK

Hlavní role: GMK

Vytvořeno na motivy románu Válka s mloky od Karla Čapka.

HLAVNÍ STŘEDISKO: ÚSVIT MLOKŮ

## 5.12 Vyhodnocení

Po absolvování celé trasy a otevření poslední obálky se účastníci dozvědí název restaurace, kde proběhne vyhlášení výsledků. Mohou se zde zatím najíst a někteří si i spravít chuť po dortu pejska a kočičky.

Organizátoři po odchodu všech týmů do nedaleké restaurace zůstávají u kostela Sv. Ludmily. Musí vyhodnotit všechny papíry a dopisy předané od jednotlivých týmů.

### **BODOVÉ HODNOCENÍ**

- |  |               |
|--|---------------|
| 1. Karel Čapek – správně vyplněné šifry a morseovka            | max. 11 bodů  |
| 2. Dětské hřiště – úspěšné splnění úkolů                       | max. 3 body   |
| 3. Titanic – správné odpovědi u azimutů                        | max. 19 bodů  |
| 4. Artefakty – artefakty sesbírané po cestě                    | max. 4 body   |
| 5. Dort – sněžení dílku dortu 10 bodů                          | max. 20 bodů  |
| 6. Závěrečný test – správná finální odpověď                    | max. 3 body   |
| 7. Falešné obálky – otevření falešné obálky -10 bodů za každou | max. -30 bodů |

Celkový počet bodů 60 bodů

Pokud by po tomto bodovém vyhodnocení nastala shoda v počtu bodů, použije se jako další atribut počet správných odpovědí v závěrečném testu a počet využitých indicií.

Po vyhodnocení výsledků a vypsání diplomů se organizátoři přesunou do restaurace za všemi zúčastněnými. Nastane oficiální a veřejné vyhodnocení výsledků, předání diplomů a cen. Diplomy mají na pozadí použitou ilustraci z připravovaného filmu *Válka s mloky*. V příloze je ukázka diplomu pro 1. místo (viz Příloha C).

Po oficiálním ukončení této akce je možné následné posezení v restauraci.

## 6 HODNOCENÍ ZÁŽITKOVÉ AKCE

Poslední kapitola této práce je věnována hodnocení zážitkové akce. Je zde analyzována výroční zpráva Spolku II. TURNUS, ve které je shrnutí a hodnocení Pražského fantoma hlavní vedoucí Helenou Kubínovou. V další části je zveřejněn rozhovor s účastnicí Anetou Humlovou. Následně je celá tato zážitková akce shrnuta autorkou bakalářské práce.

### 6.1 Analýza výroční zprávy

Spolek II. TURNUS každým rokem musí vytvářet a vydat výroční zprávu, ve které shrnuje všechno dění v roce loňském. Musí zde být uvedeny všechny akce, které Spolek II. TURNUS organizoval a kterých se zúčastnil. Výroční zpráva je veřejně dostupná na webových stránkách organizace. Autorkou výroční zprávy je vedoucí spolku Helena Kubínová. Zde je citovaná část hodnotící a popisující Pražského fantoma: Úsvit mloků. *„Pražský Fantóm a Mloci Karla Čapka měli letos opět vysokou úroveň i velkou účast. Příprava garantů Gáby, Majdy a Káji byla úžasná. Zahájení na Vyšehradském hřbitově u pomníků nejen Karla Čapka, ale i dalších našich velikánů, Vyšehradské podzemí, dále zašifrovaný klíč ve fontáně u Karlovy univerzity, přesun k Vinohradskému divadlu podle buzol a azimutů po Legerově ulici a závěrečný dort dle receptury „Pejska a Kočičky“ neměly chybu. Obrovské nasazení zdatných šifrovačů a orientace pěšáků v Praze se znalostmi o Karlu Čapkovi byly obdivuhodné.“*<sup>25</sup>

Podle slov Heleny Kubínové ve výroční zprávě měla akce úspěch. Zmiňuje se zde o místech, kterými trasa procházela a také upozorňuje na některé úkoly, které týmy plnily za úkol. Oceňuje zde také práci organizátorů této akce, což je pro samotné organizátory velkou a důležitou odměnou, vzhledem k tomu, že celou akci vytvářejí dobrovolně a bez nároku na jakýkoliv honorář. Hlavní vedoucí obdivuje i nasazení samotných účastníků

---

<sup>25</sup> Kubínová, H. Sdružení - Rok 2013. *Letní dětský tábor II. TURNUS*. [Online] 13. 02 2013. [Cit.2016-02-10]. Dostupné z: [http://www.ldtborovany.cz/index.php?stranka=sdruzeni/index\\_2013.htm&nadpis=Sdružení - rok 2013](http://www.ldtborovany.cz/index.php?stranka=sdruzeni/index_2013.htm&nadpis=Sdružení - rok 2013).

Pražského fantoma, kteří úspěšně luštili šifry, dokázali spolupracovat a orientovali se v Praze.

## 6.2 Rozhovor

Zde zveřejňuji rozhovor s Anetou Humlovou, která se akce účastnila a svolila k použití rozhovoru do bakalářské práce s uveřejněním jejího jména. Rozhovor je pouze upraven do spisovné češtiny. Nedošlo k úpravě ani ke změně textu nebo podstaty odpovědí. V rozhovoru je pro odlišení osob použita zkratka T jako tazatel. Tato zkratka označuje autorku bakalářské práce. Pro Anetu Humlovou je určena zkratka R jako respondent. Otázky, které autorka akcepokládá, jsou upraveny kurzívou pro snadnější orientaci v textu.

*T: Ahoj Aneto. Nejdříve bych se ráda zeptala, zda souhlasíš se zpracováním tohoto rozhovoru do mé bakalářské práce a zveřejněním tvého jména. Rozhovor se bude týkat Pražského fantoma s názvem Úsvit mloků, kterého ses zúčastnila. Souhlasíš?*

**R:** Ano, souhlasím.

*T: Děkuji. Byla to jednodenní akce inspirovaná tématem knihy Válka s mloky od Karla Čapka. Líbilo se ti toto téma? Viděla jsi souvislost hry a jednotlivých úkolů, které jste během cesty plnili s tímto tématem?*

**R:** Jo, hra se mi hodně líbila. V úkolech jsem jasně viděla souvislost mezi nimi a tématem Války s mloky. Třeba když jsme lezli do mločí líhně, což byla fontána a vytáhli malého mloka nebo dort podle pejska a kočičky což je z knihy Josefa Čapka. Celé to bylo postavené na tom, že jsme tajní agenti, kteří chtějí zastavit rozšiřování mloků a hledají zbraň, která je dokáže zastavit.

*T: Během hry, jak se ti spolupracovalo s ostatními hráči? Cítila jsi, že se dokážeš mezi ostatními prosadit?*



**R:** Během úkolů na dětském hřišti, když jsme měli otočit létající koberec tak jsem se snažila říct svůj návrh jak to zrealizovat, ale nikdo mě nevnímal. Spoluhráčka stále tvrdila, že to musíme udělat jinak a že takhle to určitě nepůjde. Nakonec stejně všichni přišli na to, že můj způsob bude nejlepší. Kromě této chvíle se mi s ostatními spolupracovalo dobře a myslím, že jsme se navzájem poslouchali a respektovali.

*T: Měla podle tebe později tato akce nějaký vliv na vztahy mezi tebou a ostatními účastníky?*

**R:** Rozhodně. Do týmu jsem dostala osobu, se kterou se mi nikdy nechtělo spolupracovat. Není mojí oblíbenkyní a tak jsem kontakt s ní nevyhledávala. Nicméně jsem ji při úvodním rozlosování dostala do svého týmu, z čehož jsem vůbec nebyla nadšená. Během hry jsme, ale spolu museli spolupracovat a komunikovat. Kupodivu nám to šlo dobře a povídali jsme si spolu i během naší cesty. Po společném absolvování této akce spolu dobře vycházíme a mluvíme spolu. Myslím, že bez téhle zkušenosti bychom k sobě cestu hledali těžko.

*T: Jak bys hodnotila hru? Bylo něco, co se ti na hře nelíbilo a co bys ráda změnila?*

**R:** Hra byla podle mě bezvadná. Měla skvělý spád a rozhodně poutavý příběh prostě téma té hry. Taky se mi líbilo, že v ní bylo všechno. Šifry, hádanky, zkouška orientace a práce s buzolou a taky trochu extravagance jako třeba zpívání na náměstí nebo lezení do fontány. Na konci mi přišla zbytečně dlouhá ta část s azimuty. Už jsme byli unavení a bylo zdoluhavé táhnout se po té dlouhé ulici. Navíc v papírech nebylo uvedeno jak velké či malé ty kroky jsou, takže byly opravdu jen orientační. Ale naštěstí se dalo vždy nějakým způsobem odvodit, kam přesně míří. Pro mě, ale byl jednoznačně nejlepší dort pejska a kočičky. Ostatní to moct jíst nechtěli a já pro náš tým snědla oba kousky. Nebyl tak špatný, jak se většina bála.

*T: Děkuji za rozhovor a za svolení použít ho ve své bakalářské práci.*

Rozhovor s Anetou je zaměřen na několik otázek. Zda ve hře viděla zvolené téma Válka s mloky, jak se během hry cítila v týmu, jestli vnímala vliv této akce i později ve vztazích s ostatními účastníky a jestli by ve hře něco změnila, což je důležité jako zpětná vazba pro organizátory.

Aneta správně pochopila význam celé akce a tématu. Sama dokázala popsat, o čem akce byla a vyzdvihla některé konkrétní úkoly, které na trase s ostatními plnila. Na otázku jestli se dokázala v týmu prosadit, odpověděla, že po většinu doby ano. V týmu se všichni cítili respektovaní a neměli problém se vzájemnou komunikací. Tato odpověď se samozřejmě vztahuje pouze na pocity Anety a nelze je generalizovat na celou skupinu a ostatní účastníky. Aneta také uvádí, že akce měla pozitivní vliv na komunikaci s jinou členkou týmu. Po akci se s členkou více sblížili a už se nevyhýbaly vzájemnému kontaktu a komunikaci. Poslední otázka se týkala jejího hodnocení této akce. O celé akci se vyjádřila kladně a pozitivně. Uvedla však, že závěrečná fáze s azimuty byla moc dlouhá a nebyla v dopise uvedena délka kroku. Z toho důvodu se v terénu špatně orientovalo, ale naštěstí si s tím dokázal každý tým poradit. Pokud by se tato akce ještě opakovala, je důležité se na tuto část zaměřit a upravit ji. Proto je pro organizátory tak významná zpětná vazba. Díky tomu je možné vylepšovat tuto akci a nejen ji.

### **6.3 Hodnocení organizátora**

Během akce bylo možné sledovat týmy a účastníky v akci. V programu je zařazeno několik úkolů, u kterých lze sledovat chování účastníků. Jeden z úkolů je dětské hřiště, kde je možné pozorovat týmovou spolupráci a komunikaci mezi členy týmu. Nejvíce se to projevuje konkrétně u aktivity létajícího koberce. Zde je velice důležitá komunikace a vzájemná domluva členů. Také se musí dokázat vzájemně zkoordinovat a přizpůsobit ostatním. V tomto úkolu lze pozorovat kdo je v týmu dominantní, kdo se umí mezi ostatními prosadit, také se zde může projevit přirozená autorita členů a je možné pozorovat, jak se dominantní jedinci snažili o upřednostnění jejich názoru. Z tohoto důvodu je dobré, aby organizátor dokázal sledovat reakce a komunikaci účastníků. Může se zde hodně ukázat.

Tato akce z pohledu organizace není nijak extrémně náročná. Příprava akce trvala zhruba 3 týdny. Bylo potřeba v Praze naleznout místa spojená s Karlem Čapkem, kudy by mohla vést trasa celé akce. Následně se začala vytvářet jednotlivá stanoviště a úkoly, které budou týmy plnit. Všechny úkoly se snažili uvést a vytvořit do příběhu agentů bojujících proti mlokům. Příprava materiálu na akci byla náročnější. Bylo potřeba nakreslit obrázky náhrobků z Vyšehradského hřbitova. Všechny papíry vytisknout a zkompletovat do obálek. Samozřejmě bylo také nutné upéct dort pejska a kočičky a zajistit jeho dopravu v potřebný čas na Náměstí Míru.

Akce je hodnocena dobře jak ze strany vedení tábora, tak i ze strany účastníků. Po akci se k ní vyjádřili i ostatní účastníci velice pozitivně.

## **6.4 Doporučení pro praxi**

Cílem výzkumu bylo zjistit, zda akce Pražský fantom: Úsvit mloků pro pracovníky Spolku II. TURNUS má vliv na týmovou spolupráci, komunikaci, vzájemnou toleranci a jiné kompetence. Důležitým kritériem bylo také, zda byla akce kladně hodnocena a byla to pro účastníky příjemná zkušenost.

V průběhu akce byli účastníci sledováni organizátory. Bylo sledováno jejich chování a vzájemná interakce. Během akce nedošlo k výrazným neshodám nebo konfliktům v týmech. Tato akce byla stavěna na prožitek zábavy, vzdělání a také na rozvíjení vztahů ve skupině. V případě, že bychom chtěli, aby byla akce více zaměřena na vykreslení vztahů, komunikace a osobností členů měla by akce obsahovat i stanoviště, ve které budou účastníci pod tlakem. Lidé v takových chvílích reagují vyhrcovaněji a mnohem více se ukáže jejich osobnost a vlastnosti. Pokud by bylo primárním cílem akce otestovat chování lidí a zjištění jejich chování v nestandardních situacích lze některá stanoviště přizpůsobit (např. dětské hřiště).

Pokud bychom chtěli výsledky akce lépe měřit, doporučuje se provést dotazníkové šetření mezi účastníky akce.

## ZÁVĚR

Tato práce je věnována zážitkové akci s názvem Pražský fantom: Úsvit mloků, která byla realizována pro pracovníky Spolku II. Turnus.

Cílem této práce bylo popsat ucelený program zaměřený na rozvoj týmové spolupráce, což se v této práci povedlo. Také bylo důležité zjistit, jestli byl program úspěšný a je možné ho opětovně použít na další skupiny.

Z analýzy výroční zprávy a rozhovoru s Anetou Humlovou vyplývá, že akci lze považovat za úspěšnou. Akce se účastníkům líbila a měla u nich vliv na komunikaci a spolupráci. Na této akci se však našlo i několik chyb, na které je důležité se zaměřit a odstranit je, pokud by se akce opakovala s dalšími skupinami. Autorka práce doporučuje zaměřit se na koncovou část celé akce a to konkrétně na úkol, který je v obálce s nadpisem Titanic. Azimuty je nutné před soutěží vždy znovu projít a předělat podle aktuálních potřeb. Je také nutné do dopisu a obálky Titanic uvést míru kroku. Nemusí jít o konkrétní délku, i když to je jistě nejlepší možnost. Postačí, pokud se do dopisu připiše, že se mají dělat dlouhé kroky.

V bakalářské práci se podařilo vytvořit akci, která rozvíjí komunikaci, týmovou spolupráci a některé další kompetence mezi účastníky. Zkušenost, kterou si účastníci odnesou je neocenitelná. Aneta potvrdila, že díky této akci se dokázala sblížit s jinou pracovnící tábora, se kterou neměla nijak vřelý vztah. Díky náhodnému rozřazení všech účastníků se účastníci musí naučit spolupracovat i s dalšími členy spolku a ne jen se svými přáteli. Samozřejmě také může dojít na upevnění vzájemných vztahů. Akce má také lehce vzdělávací charakter. Účastníci se dostanou na prohlídku do Vyšehradských kasemat a zjistí i informace ze života bratří Čapkových, ale hlavně se dozví informace o autorovi knihy Válka s mloky Karlu Čapkovi. V této zážitkové akci také jde o společné prožití zábavy, na kterou budou moci účastníci vzpomínat.

Z pohledu organizátora se akce povedla a je kladně hodnocena. Průběh akce byl klidný a žádný tým neměl vážné problémy s řešením šifer tudíž je ideálně nastavena obtížnost úkolů, které jsou bez problémů řešitelné. Organizátorům se též dostalo pochvaly ze strany účastníků, proto lze akci ohodnotit jakou úspěšnou. Ač se to nezdá, jsou pochvaly pro organizátory důležitým ukazatelem toho, že to co dělají, dělají správně

a mohou v tom pokračovat. Pochvaly také dobře fungují jako odměna organizátora. Hlavně pokud nezískávají žádné finanční ohodnocení.

Tato práce je přínosná hlavně díky detailně navržené zážitkové akci, která již byla zrealizována a ozkoušena s pozitivními ohlasy a je potvrzeno, že pomáhá rozvíjet týmovou spolupráci, komunikaci a jiné kompetence. Tento program se může realizovat znovu, pouze za předpokladu, že budou odstraněny výše zmíněné zjištěné nedostatky a se svolením autorky této práce.

## SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### Seznam použitých českých zdrojů

- Belbin, R. Meredith.** *Týmové role v práci.* Praha : Wolters Kluwer ČR, 2012. 978-80-7357-892-3.
- DeVito, Joseph A.** *Základy mezilidské komunikace.* Praha : Grada, 2001. 80-7169-988-8.
- Dostálová, Gabriela.** Možnosti fundraisingu nestátních neziskových organizací České republiky zaměřené na spolky se sídlem v Praze. *Bakalářská práce.* Praha : Vysoká škola ekonomická v Praze, 2015.
- Goleman, Daniel.** *Práce s emoční inteligencí.* Praha : Columbus, 1999. 80-7249-017-6.
- Gruber, David.** *Zlatá kniha komunikace.* Ostrava : Gruber- TDP, 2009. 978-80-85624-28-1.
- Maxwell, John C.** *Týmová spolupráce 101.* Praha : Pragma, 2015. 978-80-7349-388-2.
- Plamínek, Jiří.** *Týmová spolupráce a hodnocení lidí.* Praha : Grada, 2009. 978-80-247-2796-7.
- Plamínek, Jiří.** *Vedení lidí, týmů a firem.* Praha : Grada, 2011. 978-80-247-3664-8.
- Pelánek, Radek.** *Průručka instruktora zážitkových akcí.* Praha : Portál, 2008. 978-80-7367-353-6.
- Pelikán Jiří.,** *Základy empirického výzkumu pedagogických jevů.* Praha : Karolinum, 2007. 978-80-7184-569-0
- Švaříček Roman, Šedřová Klára a kol.** Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách. Praha : Portál, 2007. 978-80-7367-313-0
- Zahrádková E.** *Teambuilding- cesta k efektivní spolupráci.* Praha : Portál, 2005. 80-7367-042-9

### Seznam použitých internetových zdrojů

- Česká cesta.** Česká cesta. *Profil společnosti.* [Online] [Citace: 06. 01 2016.] <http://www.ceskacesta.cz/cs/o-nas/profil-spolecnosti>.
- Kubínová, Helena.** Sdružení - Rok 2013. *Letní dětský tábor II. TURNUS.* [Online] 13. 02.2013.[Citace:10.02.2016.] [http://www.ldtborovany.cz/index.php?stranka=sdruzeni/index\\_2013.htm&nadpis=Sdružení - rok 2013](http://www.ldtborovany.cz/index.php?stranka=sdruzeni/index_2013.htm&nadpis=Sdružení - rok 2013)

**PSL.** Prázdninová škola Lipnice. *O nás.* [Online] [Citace: 2016. 01 06.] <http://www.psl.cz/o-nas>.

**PSZV.** Profesní sdružení pro zážitkové vzdělávání. *Slovníček pojmů.* [Online] 2009. [Citace: 04. 01 2016.] <http://www.pszv.cz/cs/slovnicek-pojmu.aspx>.

**Tábor Campanula.** Tábor Campanula. *Buzola - Azimut.* [Online] [Citace: 05. 02 2016.] [http://www.taborcampanula.cz/index.php?option=com\\_content&view=article&id=19:buzola-urovani-azimutu&catid=21&Itemid=136#2.3](http://www.taborcampanula.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=19:buzola-urovani-azimutu&catid=21&Itemid=136#2.3).

## SEZNAM ZKRATEK

LARP	-	Live Action Role Play
NO	-	Nezisková organizace
R	-	Respondent
T	-	Tazatel



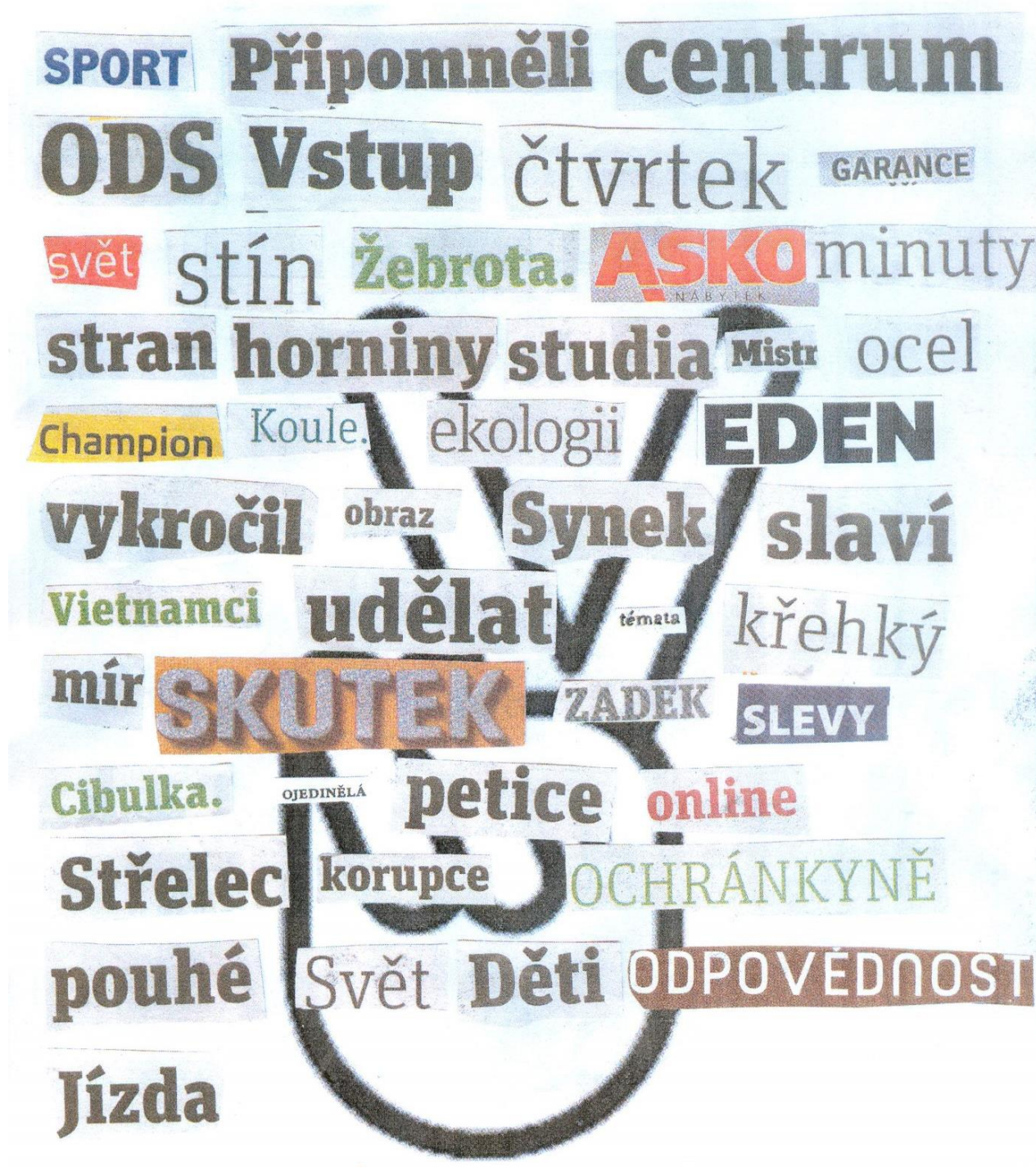
## SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK A GRAFŮ

### Seznam obrázků

Obrázek 1: Mapa k hřišti	32
Obrázek 2: Šifra Pieta	37
Obrázek 3: Šifra pamětní deska	39

## SEZNAM PŘÍLOH

<b>Příloha A – Šifrovaná zpráva- rozřazení .....</b>	<b>I</b>
<b>Příloha B - Šifra na Slavíně .....</b>	<b>II - V</b>
<b>Příloha C - Diplom .....</b>	<b>VI</b>



Příloha B- Šifra na Slavíně

1)

Avantgardní umělec z 20. století. Během svého života získal cenu Expo 58.



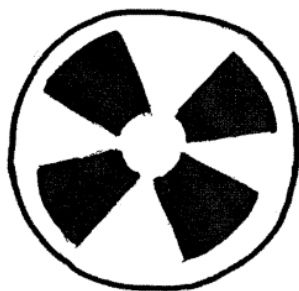
2)



27.6.1950 v 5:35



3)



„Měsíčku na nebi hlubokém...“





7)

-----

Majitel Osvobozeného divadla po V+W

C



8)

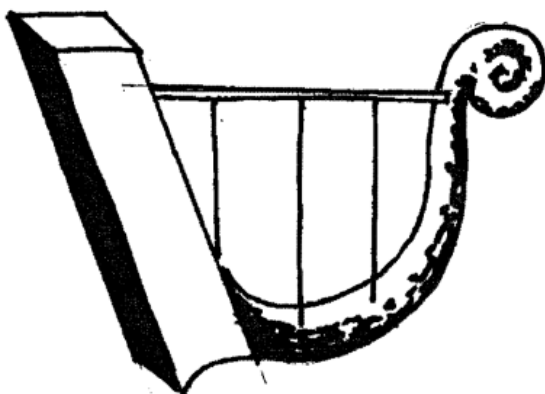


„ Když jsem ji fikal, musila se přehnout přes stůl a stěžovala si, že ji to tuze bolí!“

-----

É      Í

9)



Propagátor děl Bedřicha Smetany

-----

G    T

10)

„Představte si to ticho, kdyby lidé říkali jen to, co vědí.“



CH P F

-----

11)



„Já jsem vzkříšení a život. Kdo věří ve mne, i kdyby umřel, bude žít.“

-|.|-|...|.-..|..||.----|...|-|.||-.-.|.|.|-..|---|...-|.||--|..|...|-|---||-|.|-|---|||.|-|.|-  
...|-.----||.----|.|...|-|.|-..|..--|.|-|.||...-|...|.|----|-|.|----||-..|---|.---|.|-..|-|.|-  
-|.||---|-|---|-.-.|-|.||...|.||-.-.|----|--|.||..|-.-|..||--..|.-|..|-.----||.-||..|-  
-..|.|-..|.|----|-|.||...-|-----||...-|.|-..|-.-|-.----|-----||-.-|.|-|---|-.-|..|-

...|.|-..|.|-..|.|----|-|.||-|.|-.-.|-..|...|.|-..|..||...||..|-.-|.|-.-.|-..|..||--..|.-|...-  
|.|-..|.||...|-.-|...||-.-||--|..|...|-|..-||-.-|-..|..||---|-|.|...|-|..|-.----|.|-|.||...-|-  
|...|.||..-|-.-|--..|..|-.-.|-.-|.||..||-.-.|-..|----|..|-.-.|-.-|.||...|---|---  
|.-.-|-.-|---|...|-|..|-.-.|-.-..|.-.-|----|--|..|-|.|-.----|-|.||-|.|-||-.-.|-.-|...-





## **BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE**

**Jméno autora: Magdaléna Bínová**

**Obor: Vzdělávání dospělých**

**Forma studia: Prezenční studium**

**Název práce: Rozvoj týmové spolupráce metodou zážitkové akce**

**Rok: 2016**

**Počet stran textu bez příloh: 44**

**Celkový počet stran příloh: 6**

**Počet titulů českých použitých zdrojů: 12**

**Počet titulů zahraničních použitých zdrojů: 0**

**Počet internetových zdrojů: 5**

**Vedoucí práce: Ing. Juraj Eisel, Ph.D.**