

# **Metodické listy**

## **pro výuku podnikatelských dovedností**

### **na střední škole**

**Tento dokument je jedním z výstupů projektu Podnikání pro život,  
č. CZ.1.07/1.1.12/04.0017.**



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

## **Obsah:**

### **I. TÉMA KOMUNIKACE**

1. NA PŘÍSLOVÍ
2. AKTUALITY
3. LÉK
4. SLEPCOVA KRESBA
5. ZNÁZORNĚTE PŘÍSLOVÍ A RČENÍ
6. VYUŽITÍ SPONZORSKÉHO DARU
7. CVIČENÍ Z ASERTIVITY I.
8. CVIČENÍ Z ASERTIVITY II.
9. MAXIMÁLNÍ ZPĚTNÁ VAZBA
10. JSEM – UMÍM - MÁM

### **II. TÉMA TIME MANAGEMENT**

11. PRÁVA
12. MRAKODRAP
13. PŘEDÁVÁNÍ TUŽKY
14. TEST ASPIRACE
15. ZVUKY SVĚTA

### **III. TÉMA TÝMOVÁ SPOLUPRÁCE**

16. DISTRIBUOVANÉ VÝPOČTY
17. STAVĚNÍ VĚŽE
18. SPOLEČNÁ KRESBA
19. DETEKTIVKA BLAHOVSKÁ
20. TEST ROLE V TÝMU
21. KDYŽ DVA DĚLAJÍ TOTÉŽ, NENÍ TO TOTÉŽ
22. JESKYNĚ

### **IV. TÉMA OBCHODNÍ DOVEDNOSTI**

23. PORTRÉTY
24. VLAKEM PO EVROPĚ
25. TEST EMPATIE
26. ZNÁMÁ PŘÍSLOVÍ, RČENÍ A POŘEKADLA V JAZYCE VĚDY I.
27. ZNÁMÁ PŘÍSLOVÍ, RČENÍ A POŘEKADLA V JAZYCE VĚDY II.

### **V. MARKETING**

28. NEDOKONČENÉ PŘÍBĚHY
29. ŘETĚZENÍ
30. BURZA HODNOT

## **I. TÉMA KOMUNIKACE**

### **1. NA PŘÍSLOVÍ**

#### **Cíl:**

Rozvoj kreativního myšlení.  
Rozvoj komunikace.  
Podpora skupinové spolupráce.

#### **Pomůcky:**

- dva větší papíry, dvě tužky

#### **Popis:**

Hráči se rozdělí do dvou skupin. Skupiny se soustředí tak, aby se navzájem nerušily. Každá skupina dostane větší list papíru a tužku. Vedoucí hry si sedne mezi obě skupiny a připraví si dostatečnou zásobu přísloví. Po zahájení hry vyšlou obě skupiny k vedoucímu po jednom hráči, který jim pošeptá nebo dá přečíst stejné přísloví. Oba zástupci se pak rychle vrátí ke svým spoluhráčům, chopí se tužky a pokoušejí se co nejrychleji a co nejvýstižnějším způsobem přísloví nakreslit. Spoluhráči přihlížejí a snaží se uhodnout, o jaké přísloví jde. Kreslíci ovšem nesmí žádným způsobem napovídat, smí se jen a jen kreslit, nikoliv psát (ani číslice). Hrát se musí v naprosté tichosti. Ten, kdo si myslí, že už ví, o jaké přísloví jde, běží k vedoucímu a pošeptá mu je. Když se mýlí, vrací se zpátky ke skupině. Pokud hádal správně, vedoucí mu pošeptá další přísloví a nyní musí kreslit on. Takto hra pokračuje, až se vyčerpají všechna přísloví (nemá jich být méně než 5). Ta skupina, která je dřív hotova, získává bod. Může se pak hrát libovolný počet kol s dalšími pětice přísloví. Vítězí skupina, která získá největší počet bodů.

#### **Reflexe:**

Co bylo na hře subjektivně nejtěžší?  
Co mi pomáhalo?  
Stresovalo mě něco?  
Jakou jsem volil (a) strategii, měnila bych příště?

## **2. AKTUALITY**

### **Cíl:**

Rozvoj neverbální komunikace.

Rozvoj verbální komunikace.

Podpora kreativního myšlení.

### **Pomůcky:**

-

### **Popis:**

Vybereme 6 - 8 lidí, kteří dostanou za úkol přehrát pantomimu podle televize či rozhlasu, televizní noviny, branky-body-sekundy, večerníček apod. Každý si vybere a promyslí, si, jak by provedl znělku, zahraniční návštěvu, módní přehlídku, box, reportáž ze zahraničí, kulturní medailón, let do kosmu atd. Převážně by mělo jít o současné aktuality. Po jejich promyšlení je pak předvedou. Tři jiní hráči - reportéři - mají za úkol dělat si během předvádění poznámky a na závěr krátkým zpravodajstvím (3 -5 minut) vše shrnout a objasnit. Ostatní se snaží uhádnout, o jaké předvádění šlo, a hodnotí vtipnost, bystrost, rychlost úsudku a výřečnost reportérů. Diskusi řídí vedoucí hry a v závěru hráči vysvětlí, co předváděli.

Hra je vhodná pro velkou skupinu lidí.

### **Reflexe:**

Jaká role mi více vyhovovala? Proč?

Co bylo nejtěžší?

Je významnější verbální nebo neverbální komunikace v našem životě?

### 3. LÉK

#### Cíl:

Rozvoj verbální komunikace, vyjednávání.  
Podpora morálního uvažování.

#### Pomůcky:

- pro každého papír s tabulkou

#### Popis:

Každý hráč si sám za sebe vybere jednoho člověka z přiloženého seznamu osob nakažených virem HIV, který se díky zázračnému léku může vyléčit ze své nákazy. Následně všem přednese svůj verdikt a zdůvodní svůj výběr. Sledujeme ve skupině ne / shody.

Další varianta: Každý si sám za sebe vybere tři osoby ze seznamu, které by doporučil pro podání zázračného léku. Po té se vytvoří skupiny po třech / pěti (záleží na početnosti celé třídy), v rámci kterých se musí vybrat jedna osoba pro zázračný lék. Může následovat i snaha o celo-třídní shodu.

#### Reflexe:

Bylo těžké hrát tuto hru? Proč?

Existuje „správné“ řešení?

Překvapil tě někdo ze třídy svým rozhodnutím?

Popiš své pocity...

Co víš o viru HIV, nemoci AIDS?

<i><b>jméno</b></i>	<i><b>věk</b></i>	<i><b>zdravotní stav</b></i>	<i><b>způsob nákazy</b></i>	<i><b>sociální postavení</b></i>	<i><b>zaměstnání</b></i>
<b>Vladimír</b>	<b>60 let</b>	<b>dobrý</b>	<i>styk s partnerem</i>	<i>nadprůměr homosexuál</i>	<b>lékař</b>
<b>Markéta</b>	<b>17 let</b>	<b>špatný</b>	<b>injekční jehlou</b>	<i>bezdětná průměr</i>	<i>zdravotní sestra</i>
<b>Josef</b>	<i>6 měsíců</i>	<b>velmi špatný</b>	<i>z matky na plod</i>	<b>Rom</b>	<b>bez</b>
<b>Jana</b>	<b>25</b>	<b>průměrný</b>	<i>pohlavní styk</i>	<b>2 děti nezaopatřené</b>	<i>prostitutka</i>
<b>Karel</b>	<i>30</i>	<b>velmi dobrý</b>	<i>krevní transfuzí</i>	<b>žena a dítě</b>	<b>skladník</b>

#### **4. SLEPCOVA KRESBA**

**Cíl:**

Podpora smyslového vnímání.

Tolerance.

Rozvoj představivosti, verbální komunikace.

**Pomůcky:**

- pastelky a papír

**Popis:**

Každý hráč dostane list papíru a pastelku. Pak si všichni sednou kolem stolu se zavázanýma očima a vedoucí hry zvolí nějaký poměrně jednoduchý předmět, který mají za úkol nakreslit, jako např. dům, strom, obličej apod. Když je kresba hotová a všichni se domnívají, že úkol splnili, požádá je, aby obrázek ještě doplnili, jako např.: přikreslete na stromě ptáčka a v pozadí kopec nebo nakreslete v ústech cigaretu či třeba nakreslete do oken záclony a auto před vchodem. Zvítězí nejhezčí obrázek.

**Reflexe:**

Co bylo na úkolu obtížné? Proč?

Jaká byla moje strategie při plnění úkolu?

Co si můžu „odnést“ z této hry?

## 5. ZNÁZORNĚTE PŘÍSLOVÍ A RČENÍ

### Cíl:

Rozvoj neverbální i verbální komunikace.

### Pomůcky:

-

### Popis:

Hrají dvě skupiny (ideálně 4 – 6 osob). Jedna jde za dveře a tam si určí úkoly při dramatizaci některého přísloví. Nato vstoupí do místnosti a začne přísloví znázorňovat. Uhodne-li druhá skupina do dvou minut předvedené přísloví, získá bod. Pak si skupiny vymění úlohy. Po několikerém vystřídání úloh hru ukončíme. Zvítězí skupina, která získala víc bodů.

### Příklady:

1. Mladí ležáci - staří žebráci. Dva nebo několik hráčů lehne si a chrápe, jiní se shrbí, dělají starce a prosí o almužnu.
2. Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá. Jeden hráč se klidně prochází, druhý znázorňuje kopání jámy a současně posunky ukazuje na prvního, že ji kope pro něho. Nakonec se neobratně otočí a upadne, jako když padá do jámy.
3. Nematuj čerta na zeď. Jeden hráč se snaží prstem namalovat na zeď čerta, druhý mu v tom překáží.

### Reflexe:

V jaké roli jsem se cítil líp? Proč?

Jaká byla naše skupinová strategie?

Kdo přicházel s nápady?

Co bylo na celé akci nejsložitější?

## 6. VYUŽITÍ SPONZORSKÉHO DARU

### **Cíl:**

Podpora aktivního naslouchání a jeho význam.

### **Pomůcky:**

- pro každou skupinu pracovní list se seznamem možností jak utratit peníze

### **Popis:**

Nejprve rozdělíme třídu na skupiny (cca 3 - 6 osob) a jednoho pozorovatele pro skupinu, pozorovatel se nezapojuje, jen dohlíží na správný průběh diskuse. Všechny skupiny řeší stejný úkol: „*vaše skupina právě dostala sponzorský dar ve výši 100 000,- Kč, úkolem je, rozhodnout jak tyto peníze použít*“.

Na pracovním listu jsou uvedeny možnosti utracení peněz:

- rozdělit peníze mezi členy skupiny rovným dílem
- použít peníze na zaplacení společné dovolené
- dát peníze do firmy a nakoupit pomůcky, které Vám všem ulehčí nebo pomohou v práci
- dát peníze na nedaleké onkologické centrum
- dát peníze na konto na pomoc hladovějícím dětem v Kongu
- dát peníze na nákup příkrývek pro bezdomovce
- dát peníze na ekologickou čistírnu naší firmy, která pomůže chránit naše životní prostředí
- uspořádat firemní večírek

Na začátku si každý zformuluje svůj názor, který pak přednese, první řekne svůj názor, druhý zopakuje jinými slovy názor předchozího a následně řekne svůj, a tak dále... moderátor dohlíží na to, aby se dodržovalo zadání, po určitém čase zformuluje zástupce skupiny společný názor skupiny, skupina se musí dohodnout, jinak peníze propadají jiné skupině.

### **Reflexe:**

K čemu potřebujeme umět naslouchat?

Jak se mi dařila tato hra?

Co bylo obtížné / snadné?



## 7. CVIČENÍ Z ASERTIVITY I.

### **Cíl:**

Rozvoj asertivních dovedností.

### **Pomůcky:**

- pro každého / skupinu pracovní list se cvičnými formulacemi

### **Popis:**

Jednotlivec / skupina má za úkol níže uvedené formulace žádostí asertivně přepracovat.

### **Reflexe:**

Správná řešení v rámci celo-třídní diskuse.

K čemu nám může být asertivita v životě prospěšná?

Dokázala bych ji použít?

1. „Bud’ tak laskavá, zvedni ten svůj zadek a prostři stůl.“

*Asertivní přepracování:*

2. „Jestli nemáš moc práce, byla bys tak laskavá a přinesla mi šálek čaje... nebo snad příští týden, až budeš mít čas.“

*Asertivní přepracování:*

3. „Vzhledem k tomu, že jste tak báječně laskavý šéf, jistě vám nebude vadit, když si na pátek vezmu volno.“

*Asertivní přepracování:*

4. „Máte čas tohle pro mě přepsat? Ráda bych to dala do dnešní pošty. Omlouvám se, že na vás tak pospíchám, ...víte, jak to je. Mokrát vám děkuji.“

*Asertivní přepracování:*

5. „Dojdeš pro láhev vína, vid’?”

*Asertivní přepracování:*

6. „Jsi jediná osoba, kterou o tohle mohu požádat. Neznám nikoho jiného, kdo by tuhle práci zvládl tak dobře jako ty. Potřebuji zkrátit tuhle sukni.“

*Asertivní přepracování:*

## 8. CVIČENÍ Z ASERTIVITY II.

### Cíl:

Rozvoj asertivních dovedností.

### Pomůcky:

- pro každého / skupinu pracovní list se cvičnými formulacemi

### Popis:

Jednotlivec / skupina má za úkol na níže uvedené formulace připravit asertivní odpověď.

### Reflexe:

Správná řešení v rámci celo-třídní diskuse.

1. „Ty se nezajímáš ani o vlastní děti!“
2. „Ještě není oběd?“
3. „Ty máš dneska nějaké volno?“
4. „Nechovej se tak hloupě.“
5. „Typicky ženské“
6. „Ale jdi, přece víš, že to takhle neřekl.“
7. „Musíme na tom pracovat společně.“
8. „A já nejsem udřená?“
9. „Život s tebou nestojí za nic.“
10. „Co na mě čumíš, nic ti nedoručí.“
11. „To Petr, ten se aspoň ke své ženě chová hezky.“
12. „Doma je stále nepořádek.“
13. „Doma je pořád binec.“
14. „Pořád nesmyslně utrácíš.“
15. „Nic neumíš pořádně.“
16. „Jsi sobec.“
17. „Jsi líná.“
18. „Ty na mě totálně kašleš.“
19. „Vůbec si mě nevšímáš.“
20. „Všechno zkazíš, vůbec se na tebe nemůžu spolehnout.“
21. „To mi děláš schválně.“
22. „Pokaždé se mě snažíš ponížit a zesměšnit, ale zesměšňuješ sebe.“
23. „Stokrát jsem tě o to prosila.“
24. „Nic tě nezajímá, jenom ten tvůj fotbal.“
25. „Jenom telefonuješ s kamarádkami a já...“
26. „Tohle si teda budu pamatovat.“
27. „Kdybys mě měl rád, tak s nimi nepůjdeš.“
28. „Nebřeč, nemáš proč.“
29. „Musíš se stále snažit překonat sám sebe, být lepší a dokonalejší.“
30. „Hmm, slyším.“
31. „Věčně jenom kňouráš, kdo to má s tebou vydržet.“
32. „Stokrát jsem tě prosila, abys to nedělal. A můžeš si za to sám, teď se nediv.“
33. „Pán je unavený a na rodinu kašle.“
34. „Hysterko.“
35. „Dokud u nás bydlíš a živíme tě, tak nás budeš poslouchat.“
36. „Jestli mě nepřestaneš rozčilovat, tak se rozvedeme.“

## 9. MAXIMÁLNÍ ZPĚTNÁ VAZBA

### Cíl:

Vyzkoušet si dávat zpětnou vazbu.

Zažít si dostávat maximální zpětnou vazbu.

### Pomůcky:

-

### Popis:

Verbální komunikace není tak dokonalá, jak by se mohlo na první pohled zdát; klasik dokonce praví, že *“slova jsou příčinou nedorozumění”*. Minimalizovat možná nedorozumění lze tím, že se snažíme maximálně dávat a získávat zpětnou vazbu, zjišťovat jak druhý porozuměl našemu sdělení a naše sdělení upřesňovat.

Žáci se rozdělí do trojic (ev. do dvojic - pozorovatel není nezbytný, ale je vhodný). Dva hráči spolu budou vést běžný rozhovor (nebo vyprávět třeba svůj životopis), třetí ve trojici je pozorovatel, který v tichosti pozoruje správnost postupu a dělá si poznámky (v případě rozporu sdělí své postřehy). Hráči, kteří spolu vedou běžný rozhovor, mají za úkol VŽDY začít svůj proslov (tj. reakci, návaznost na slyšené či nové sdělení) zopakováním slyšeného. Po ukončení rozhovoru se hráči v rolích vymění.

### Reflexe:

Komu se dařilo, komu ne?

Jaké pocity provázely rozhovor (obvykle se vyskytne pocit, že mi ten druhý správně neporozuměl)?

Jaké chyby se při dávání zpětné vazby nejčastěji vyskytovaly?

- *dotyčný nezachytil celé sdělení (část informace vypadla),*
- *dotyčný ze sdělení vysoudil více, než bylo ve skutečnosti sděleno /domýšlení a projekce/,*
- *dotyčný neporozuměl zcela přesně sdělenému /deformace informace v důsledku přeslechnutí, přisouzení jiného významu, chybná interpretace /)*

Jak je zpětná vazba v životě důležitá?

- *i když ne v takové míře - neboť uzavřenou otázkou “rozuměl’s mi?”, “chápeš?” se nedozvíme, JAK nám ten druhý porozuměl*

## 10. JSEM – UMÍM - MÁM

### Cíl:

Procvičování a rozšiřování slovní zásoby.

Používání vhodných výrazových prostředků.

Podpora spolupráce.

Rozvoj ve vnímání a pozorování druhých (kolektiv se zná alespoň půl roku).

### Pomůcky:

papír A4 pro každého, izolepa, tužky

### Popis:

V dnešním stylu života se žák musí naučit překonávat překážky, sklízet úspěch a také samozřejmě se musí naučit i prohrávat. Tzn. jak přijmout velmi „tvrdou „ pravdu o své osobě. Oponovat či přijmout? Používat vhodné výrazové prostředky, umět navázat kontakt je velmi důležité. Jak se začlenit do běžného způsobu života?

Každý žák si na papír napíše v poměrné rozestupu slova JSEM – UMÍM - MÁM a papír si přilepí izolepou na svoje záda tak, aby byla čitelná pro ostatní hráče. Všichni se začnou pohybovat volně po prostoru (můžeme pustit jako kulisu třeba klidnou hudbu). Každý žák má možnost vpisovat svým spolužákům na kartičky to, co si o nich myslí, jací jsou a co všechno umí. Důležité je, aby každý psal pouze pozitivní věci, negace a vulgarity jsou zakázány. Hra by měla být časově omezena (dle počtu hráčů) cca 15 – 20 min. (záleží na věku - čím mladší skupina, tím méně času).

Po vypršení limitu si žáci sundají papíry ze zad, přečtou si je a pak společně v kruhu následuje reflexe.

Hra končí opět klidnou částí. Zde si žáci své kartičky sundají z krku. Sedíme opět v kruhu. Každý člen čte, co na své kartičce našel a vypovídá, co mu vadí, co je pravda, s čím souhlasí, s čím nikoli.

### Reflexe:

*Počítejte s tím, že někteří žáci budou velice překvapeni, může dojít i k pláči, k hádce. Zkuste usměrnit rozhovor, ať hovoří jen jeden, stanovte pravidla. Nesmí dojít k obviňování: „To napsal on“.*

Co mě potěšilo?

Co mě zaskočilo?

S čím souhlasím?

Co mi tam chybí?

Je příjemné se o sobě dozvědět takové informace?

Zvládl jsem napsat každému něco?

## **II. TÉMA TIME MANAGEMENT**

### **11. PRÁVA**

#### **Cíl:**

Principy zdravého rozhodování.

#### **Pomůcky:**

- pro každého pracovní list se seznamem deseti práv

#### **Popis:**

Každému hráči dáme list, na kterém je napsáno deset práv:

1. Právo na samostatný pokoj.
2. Právo dýchat čerstvý vzduch.
3. Právo na kapesné.
4. Právo na lásku a péči.
5. Právo nebýt šikanován.
6. Právo být originální (odlišovat se).
7. Právo mít prázdniny každý rok.
8. Právo na jídlo a pití.
9. Právo na hraní.
10. Právo být poslouchán (vyslyšen).

Všichni hráči si představí, že putují každý sám ve svém balónu. Ve svém koši mají těchto deset práv a každé z nich váží dva kilogramy. Balón však stále klesá, a aby bylo možno znovu nabrat výšku, je třeba se jednoho práva vzdát a hodit ho „přes palubu“. Tato situace se stále opakuje až do té doby, než každému zbude jenom jedno právo.

Pro porovnání názoru vyvěsíme plakát se jmény účastníků. Všichni zapíší pořadí odhození svých práv do plakátu a může začít diskuse: „Proč jsi odhodil zrovna toto právo a ne tamto?“ apod.

#### **Reflexe:**

K čemu jsou ve společnosti práva a zákony?

Co bylo ve hře pro mě nejtěžší?

## 12. MRAKODRAP

### Cíl:

Práce s emocemi – pojmenovat je, pochopit.  
Relaxační technika.

### Pomůcky:

- žádné, každý hráč sedí pohodlně na židli (nekříží nohy, ruce volně v klíně, zavřené oči)

### Popis:

*Učitel klidný hlasem promlouvá ke hráčům:* představte si, že sedíte na terase mrakodrapu, která nemá zábradlí... všimněte si z čeho je terasa (beton, dlažba, písek, dřevo, mramor)... jaké je počasí? cítíte vítr, teplo... jaké zvuky slyšíte? ruch ulice dole, ptáky, hudbu, vrtulník... jděte k okraji terasy, prsty nohou se dotýkají okraje terasy a není tu zábradlí, podívejte se dolů, hluboko dolů, sledujte své pocity v těle, snažte se je zapamatovat, rozhlédněte se a pomalu se vraťte na své původní místo uprostřed terasy, pomalu v klidu si uvědomte, že jste zpět v naší místnosti a otevřete oči, vše pomalu, nikam nespěcháme

### Reflexe:

Nezajímá nás, co viděli, ale jejich pocity v těle (dýchání, mrazení, pocení, žaludek...), ideálně necháme promluvit každého, kdo chce sdělit svůj zážitek.

Kde bylo vaše tělo doopravdy? (tady v místnosti)

Na co tělo odpovídalo? (na mé představy vytvořené v hlavě)

Kdo představy vytvořil? (my sami a učitel)

Kdo vytvořil pocity v těle? (já sám)

Vymyslíte jiné představy, které způsobují fyzické reakce (tréma před důležitým zápasem, představením, tvorba slin, když myslíte na oblíbený pokrm, strach, že budete odmítnuti...)?

### Druhá varianta - totéž cvičení na opačné pocity:

stejný případ terasy, ale umíte létat, perfektně, odrazíte se a proletíte nad městem, vychutnáte si pocit volnosti, zaletíte si, kam chcete, kde byste chtěli být, za někým, s kým byste chtěli být, koho máte rádi, přistáňte tam a vychutnávejte si radost, můžete si dělat, co chcete... pomalu zpátky do učebny, máme čas, v klidu se přeneste zpět a otevřete oči...

### 13. PŘEDÁVÁNÍ TUŽKY

#### **Cíl:**

Zaměřeno na koncentraci, cítění rytmu a motorickou koordinaci.  
Vnímat skupinovou dynamiku, být součástí týmu.

#### **Pomůcky:**

-tužka pro každého hráče

#### **Popis:**

Hráči stojí v kruhu. Každý drží v pravé ruce tužku. Na dané znamení si všichni hráči svou tužku předají z pravé do levé ruky a pak posunou levou ruku k sousedovi po levici tak, aby mohl tužku vzít do své pravé. Ale v okamžiku, kdy soused vlevo přebírá (svou pravou rukou) tužku z levé ruky hráče, současně tento (tedy i každý) hráč přebírá do své pravé ruky tužku z levé ruky vpravo stojícího hráče. A protože hráči stojí v kruhu, tužky de facto kolují. Předávání je ovšem řízeno rytmicky. Tedy na pokyn např. »Ááá raz a dva, ááá raz a dva, ...«, přičemž na »ááá« se vždy přenáší tužka vlastní pravou rukou směrem k vlastní levé, na »raz« se předá z pravé do levé, na »a« se ruce rozcházejí (levá vlevo a pravá vpravo) a na »dva« levá ruka předává tužku vlevo a pravá současně bere tužku zprava; na další »ááá« se celý cyklus začíná opakovat.

#### **Reflexe:**

Co mi dělalo problémy?

Jakou cestu jsem si ke zvládnutí úkolu našel?

Jaké byly moje pocity – když jsem ne/stíhal?

Co znamená rytmus v mém životě...?

## **14. TEST ASPIRACE**

### **Cíl:**

Zjistit jaké si klademe cíle.  
Cílevědomost.

### **Pomůcky:**

- test pro každého, hodinky s vteřinovou ručičkou

### **Popis:**

Úkolem každého hráče je vyplnit podle vzoru co nejvíce okýnek v jednotlivých sub-testech za 12 sekund. Nejprve vždy napíše odhad O1 a pak na pokyn učitele 12 sekund křížkují první tabulku. Po uplynutí limitu sečtou správně vyplněná okýnka a výsledek zaznamenají do V1. Takto celý test opakují 4 krát. Měl by se projevit vliv zkušenosti. Nakonec doplní do rovnice své odhady a výsledky.

### **Reflexe:**

Jak ovlivňuje život člověka jeho cílevědomost?  
Jaká její míra je ideální?  
Můžeme ji u sebe nějak změnit?



# ASPIRACE

SPRÁVNĚ ☒ ☐ ŠPATNĚ ☒ ☐

O<sub>1</sub> ☐


V<sub>1</sub> ☐


O<sub>2</sub> ☐


V<sub>2</sub> ☐


O<sub>3</sub> ☐


V<sub>3</sub> ☐


O<sub>4</sub> ☐


V<sub>4</sub> ☐


**Koeficient úrovně aspirace (QÚA):**

$$QÚA = O_2 - V_1 + O_3 - V_2 + O_4 - V_3$$

$$QÚA = \dots - \dots + \dots - \dots + \dots - \dots = \dots / 3 = \dots$$

-1,51 a méně = velmi nízká ÚA

1 až 2,99 = normální ÚA

-1,5 až 0,99 = nízká ÚA

3 až 4,99 = vysoká ÚA

## 15. ZVUKY SVĚTA

### **Cíl:**

Vnímání okolí pouze sluchem.

Relaxace.

### **Pomůcky:**

- pro každého papír a tužka

### **Popis**

Soustředíme se pouze na sluch a zkusíme jím intenzivně vnímat své okolí. Zavřeme oči a chvíli (1 min.) vnímáme zvuky z blízkého i vzdáleného okolí. Pak každý zapíše, co slyšel. Vnímali všichni stejné podněty, nebo někdo dokáže zaslechnout více? Které zvuky byly příjemné, nepříjemné, neutrální? Jaký nejsilnější zvuk v přírodě jste slyšeli? Jaký nejtisší? Co je pro koho nejpříjemnější zvuk? Může hudba poškodit sluch? Všichni krátkou dobu (10 min.) tiše naslouchají (příp. na vycházce). Každý si rozdělí papír na dvě části, do jedné zapisuje zvuky přírodní, do druhé zvuky způsobené lidmi a jimi vyrobenými předměty. Potom posuzujeme, které z těchto zvuků byly příjemné, zajímavé, nesnesitelné apod. Dokážeme zvuky identifikovat a zařadit? Najdeme okamžik, kdy neslyšíme vůbec nic?

### **Reflexe:**

Proč jsou zvuky pro lidi důležité?

Které zvuky jsou zdravé?

Co je to ticho, kde ho můžeme zažít?

Známe někoho, kdo slyší špatně, nebo vůbec neslyší?

Ovlivňují zvuky náladu?

Je možné svůj sluch cvičit?

Sluch je psychology považován za nejvýznamnější komunikační prostředek lidí, důležitější než zrak. Sluchově postižení lidé mívají větší sociální problémy než nevidomí.

### III. TÉMA TÝMOVÁ SPOLUPRÁCE

#### 16. DISTRIBUOVANÉ VÝPOČTY

**Cíl:**

Komunikace a řešení problému netradiční formou, spolupráce, tvůrčí schopnosti.

**Pomůcky:**

- psací pomůcky, pastelky, papíry, lepidlo....

**Popis:**

*Distribuované výpočty jsou výpočty, které probíhají současně na více počítačích. Je tam někdo (řekněme mu řídicí počítač) kdo to řídí a rozděluje úkoly. Navíc je to zasíťovaný, takže spolu mohou počítače komunikovat. Tento popis není příliš korektní, ale hodí se pro účely této hry.*

Připravíme si nějaký šílený výrobek - nastříháme nějaké kusy papíru, nějak je pokreslíme, obarvíme a poslepujeme. Pokud použijete jiný materiál, tak budete postupovat samozřejmě analogicky s vaším materiálem.

Každý hráč představuje jeden specializovaný počítač. Specializovaný znamená, že každý umí něco jiného - jeden umí stříhat, jiný kreslit červenou pastelkou, lepit... Úkolem družstva je vyrobit co nejpřesnější kopii našeho výrobku. Co mají vyrobit, ví jen řídicí počítač, který sedí v jiné místnosti. Během hry spolu počítače komunikují pouze pomocí psaných vzkazů, které si posílají pomocí sítě (vedoucí hry). Přes síť si posílají i různé polotovary a části výrobku. Vše to omezíme nějakým časovým limitem a po té hodnotíme kvalitu jednotlivých výrobků.

Varianty:

Druhá varianta je bez řídicího počítače. Pak to funguje tak, že každý počítač dostane část zadání. Hotový výrobek v tomto případě nevyrábíte, ale jen jim ho popíšete. V tomto případě je lepší dát jako zadání něco jednoduššího, třeba kreslení obrázku. Úkolem počítačů pak je jednak zjistit, co mají vlastně vyrobit a pak to udělat. V tomto případě doporučuji udělat zakončení tím stylem, že kdo si myslí, že už je to hotovo, tak pošle dopis systémovému administrátorovi (vedoucí) s textem "HOTOVO". Pokud systémový administrátor dostane tento vzkaz od nadpoloviční většiny družstva, tak si zapíše čas a odebere výrobek. Hodnotíme kvalitu i čas.

**Reflexe:**

Co limitovalo mojí komunikaci?

Vadilo mi něco?

Jaké jsem měl (a) pocity?

## **17. STAVĚNÍ VĚŽE**

### **Cíl:**

Kooperace při konkrétním - věcném úkolu.  
Rozvoj verbální komunikace.

### **Pomůcky:**

- pro každou skupinu: 4 čtvrtky, nůžky, lepidlo, 3 špejle, izolepu

### **Popis:**

Zaměřeno na kooperaci při věcném úkolu.

Třída se rozdělí na několik skupin (cca 5 osob...) a každá skupina obdrží 4 silné čtvrtky, nůžky, lepidlo, tři špejle a izolepu. Úkolem je postavit během 15–20 minut (záleží na typu účastníků) věž, která by bez opory o zeď či člověka a bez zavěšení dokázala stát a přitom byla co nejvyšší.

### **Reflexe:**

Jak se nám to povedlo?

Jak jsme postupovali?

Jaká byla naše komunikace při práci na společném úkolu?

Čím jsme začínali?

Jaké fáze práce měla?

Jakou měl kdo úlohu?

Co nám dělalo největší problém?

Jak jsme se rozhodovali?

Jak jsme spolu komunikovali?

## **18. SPOLEČNÁ KRESBA**

### **Cíl:**

Zaměřeno na tvorbu společného díla z děl jednotlivých a překonávání překážek v komunikaci při spolupráci.

### **Pomůcky:**

- papíry/čtvrtky pro každého, pastelky

### **Popis:**

Učitel navrhne téma pro kresbu (budoucnost, přátelství, naděje, zdraví...). Pak dostane každý člen třídy list papíru a výtvarně své téma zpracuje. Následně se třída rozdělí na skupiny po čtyřech osobách. Ty si prohlédnou své výtvary a pokusí se nonverbálně dohodnout na tom, jak by se dal z jejich obrazů sestavit jeden společný obraz. Domalovávat či doplňovat při tomto procesu další výtvarné prvky je dovoleno, ale musí se to dít se souhlasem všech členů skupiny.

### **Reflexe:**

Jaké jsem měl pocity?

Díky čemu se nám podařilo dosáhnout výsledku?

Co znamenalo pro činnost vyloučení slov?

Jak jste si rozuměli?

Jaké kritické situace nastaly?

Jak jste se rozhodovali?

Jak kdo ve skupině jednal?

## **19. DETEKTIVKA BLAHOVSKÁ**

### **Cíl:**

Skupinová spolupráce.  
Rozvoj tvořivosti.  
Podpora skupinové dynamiky.

### **Pomůcky:**

- pro každého / skupinu zadání a rozstříhané lístečky-indicie

### **Postup:**

Hráčům dáme zadání, kde jsou čtyři základní otázky na, které hledají pomocí indicií (rozstříhané malé lístečky) odpověď. Jednou variantou je předem daný přesný čas na odhalení vraha (20 minut) nebo klasická soutěž, kdo první přijde na správné řešení.

### **Reflexe:**

Samotné správné řešení.  
Jaká byla tvoje / vaše strategie?  
V čem byl problém?  
Co šlo hladce?  
Volil by / byste příště stejný postup?

V kolik hodin se stala vražda?

Co bylo vražednou zbraní?

**Kdo je vrah?**

Jaký byl motiv vraždy?

**Osoby:** paní Blahovská - majitelka vily, velké sbírky šperků a uměleckých předmětů

**Dan Blahovský** - syn paní Blahovské, se kterou měl neustálé spory pro svoje radikální názory

**Jan Blahovský** - syn paní Blahovské, která ho měla ze svých synů nejraději, neboť zřejmě nevěděla, že jeho podniku hrozí bankrot a také, že je nevěrný své manželce se slečnou Sýkorovou, tajemnicí paní Blahovské

**Jitka Blahovská** - Janova manželka, která nedávno požádala o rozvod

**Josef Blahovský** - syn paní Blahovské, kterého vydělila, protože se oženil

**Radka Blahovská** - Josefova manželka, kterou paní Blahovská neměla ráda

**slečna Sýkorová** - tajemnice paní Blahovské, u které pracovala pět let a byla svobodná, zřejmě opětovala Janovu lásku

**manželé Novákovi** - už 25 let zaměstnanci v domě paní Blahovské, s nimiž byla velmi spokojena

**zloděj**

-----  
ODSTRÍHNĚTE!!!=SPRÁVNÉ ŘEŠENÍ

**Děj:**

- 30. května odjeli Josef s Radkou na třítydenní dovolenou
- 18. června během dne viděl pan Novák Dana, jak si čistí pistoli
- 18. června v 19.30 odešli Novákovi z vily do města
- do vily vstoupil zloděj ozbrojený nožem
- v 19.45 slyšela paní Blahovská hluk v knihovně a vydala se tam
- ve 20.00 našla slečna Sýkorová v knihovně paní Blahovskou s řeznou ranou na paži, ve dveřích knihovny vedoucích na verandu bylo rozbité sklo
- slečna Sýkorová doprovodila paní Blahovskou do její ložnice a dala jí pilulku na spaní
- ve 20.15 slečna Sýkorová telefonovala Janovi
- Jan řekl manželce, že má schůzku se zákazníkem a ve 20.35 opustil byt
- ve 20.50 přijel Jan k rodinné vile Blahovských
- Dan byl na procházce a ve 21.00 se stavěl v jedné restauraci na pivo
- ve 21.10 se Novákovi vraceli z města a viděli Jana, jak vyjíždí bránou od vily
- ve 22.30 našel Dan na podlaze v knihovně tělo paní Blahovské s kulkou v hrudi a řeznou ranou na paži
- ve vile chybělo několik uměleckých děl a šperky paní Blahovské
- policie našla Danovu pistoli v křoví za vilou Blahovských
- 20. června byl dopaden zloděj, ale popřel, že by cokoli ukradl

**Řešení:** Slečna Sýkorová zřejmě v telefonu Janovi sdělila, co se přihodilo paní Blahovské v knihovně, a Jana napadlo, jak využít útoku zloděje ve svůj prospěch. Jeho firma stála před krachem a Jan nutně potřeboval peníze, které by mohl získat jako dědictví po matce. Proto přijel do vily, matku zastřelil Danovou pistolí a doufal, že vina padne na bratra, o kterém bylo známo, že se s matkou často hádá. Vzhledem k tomu, že matka vydělila Josefa a Dan by byl potrestán za vraždu, připadlo by dědictví celé Janovi. Zda se zloději podařilo vykrást vilu, nebo byl paní Blahovskou vyrušen předčasně a umělecké předměty spolu se šperky ukradl Jan, z textu nevyplývá.

**Odpovědi:** vrahem byl Jan Blahovský, vražednou zbraní byla pistole, vražda se stala v době od 20.50 do 21.10, tedy kolem 21.00, motivem bylo získání dědictví po matce, které by zachránilo Janovu firmu před krachem

<b>Manželé Novákovi pracovali u rodiny Blahovských 25 let a rodina si jejich služeb cenila.</b>	<b>Janovu podniku hrozí bankrot, takže se ocitl v těžké finanční situaci.</b>
<b>Jan přijel k rodinné vile Blahovských ve 20.50.</b>	<b>Slečna Sýkorová pracovala u paní Blahovské pět let a je svobodná.</b>
<b>Slečna Sýkorová ve 20.15 telefonovala Janovi.</b>	<b>Zloděj byl dopaden o dva dny později, ale popírá, že by cokoli ukradl.</b>
<b>Josef s Radkou odletěli 30. května na třítydenní dovolenou k moři.</b>	<b>Dan byl na procházce a ve 21.00 se stavěl v jedné restauraci na pivo.</b>
<b>Jitka požádala o rozvod, protože Jan si našel někoho jiného.</b>	<b>Pan Novák sdělil policii, že viděl, jak si Dan 18. června čistí svou pistoli.</b>
<b>Paní Blahovská měla ze všech dětí nejraději Jana.</b>	<b>Když se Novákovi ve 21.10 vraceli z města, viděli Jana, který právě vyjížděl z brány vily Blahovských.</b>
<b>Dan trávil několik týdnů doma u matky a našel její tělo ve 22.30.</b>	<b>Tělo paní Blahovské leželo v knihovně na podlaze.</b>
<b>Ve dveřích knihovny vedoucích na verandu bylo rozbité sklo.</b>	<b>Do vily vstoupil zloděj ozbrojený nožem.</b>
<b>Z vily zmizelo několik uměleckých děl ze sbírky paní Blahovské a její šperky.</b>	<b>Paní Blahovská Josefa vydělila, protože si nepřála, aby se oženil s Radkou.</b>
<b>Slečna Sýkorová našla paní Blahovskou v 20.00 v knihovně s řeznou ranou na paži.</b>	<b>Paní Blahovská slyšela v 19.45 nějaký hluk v knihovně a šla se podívat, co se tam děje.</b>
<b>Manželé Novákovi odešli do města v 19.30.</b>	<b>Paní Blahovská byla nalezena dne 18. června zavražděná, s kulkou v hrudi a řeznou ranou na paži.</b>
<b>Jan řekl své manželce, že má schůzku se zákazníkem, a ve 20.35 opustil byt.</b>	<b>Policie našla Danovu pistoli v křoví za vilou Blahovských.</b>
<b>Matka nemohla Danovi přijít na jméno kvůli jeho radikálním názorům.</b>	<b>Slečna Sýkorová doprovodila paní Blahovskou do její ložnice a dala jí pilulku na spaní.</b>
<b>Paní Blahovská vlastnila velkou sbírku šperků a sbírku uměleckých předmětů, které byly oceněny na tři miliony korun.</b>	<b>Dan měl se svou matkou neustálé spory.</b>
<b>Jan miloval slečnu Sýkorovou.</b>	



## 20. TEST ROLE V TÝMU

*V rámci každé otázky rozdělte celkem 10 bodů podle vašich priorit. Číslo musejí být celá. Pak je přeneste do tabulky a po sloupcích se sčítejte. Dva nejvyšší výsledky značí vaše dominantní typy.*

### I. Čím mohu přispět k týmové práci?

- 10) myslím, že umím rychle rozeznat výhody nových příležitostí
- 11) mé názory jsou ostatními dobře přijímány
- 12) mohu dobře pracovat s různými lidmi
- 13) produkce nápadů je jedna z mých přirozených schopností
- 14) umím aktivovat lidi, když vycítím, že mohou přispět ke splnění úkolu
- 15) spolehlivě dokončím úkoly, které jsem přijal
- 16) technické znalosti a zkušenosti jsou mým hlavním kladem
- 17) jde-li o správnou věc, jsem připraven jít i přes připomínky k jádru věci
- 18) obvykle jsem schopen sdělit, zda je reálné úkol splnit
- 19) mohu navrhnout nová netradiční řešení

### II. Pokud mám problémy při spolupráci v týmu, může to být proto, že:

- 20) nevyhovuje mi špatná organizace a vedení týmu
- 21) hodnotím ostatní, kteří mají správný názor, ale dostatečně o něm nemluví
- 22) nemluví o věcech a tématech, které moc dobře neznám
- 23) mám sklon příliš hovořit
- 24) mám sklon podceňovat svůj vlastní přínos
- 25) jsem hodně nad věcí a je pro mne obtížné nadšeně se zapojit do spolupráce
- 26) když se jedná o důležitý problém, jsem považován za tvrdého a autoritativního
- 27) je pro mne obtížné vést, protože příliš reaguji na zájmy ostatních
- 28) nechám se příliš vtáhnout do vlastních nápadů, a tak ztrácím přehled o tom, co se děje
- 29) odmítám se vyjádřit k názorům a návrhům, které nejsou jasné a podrobné

### III. Když pracuji s dalšími lidmi na společném úkolu:

- 30) mám nadání ovlivňovat lidi, aniž bych na ně tlačil
- 31) tvrdě bráním vzniku chyb nebo zanedbání, které by vedly k neúspěchu
- 32) snažím se vyslyšet všechny a dbám, aby jednání neodbočilo od tématu
- 33) jsem považován za člověka, který může přispět něčím originálním
- 34) ve všeobecném zájmu jsem vždy ochoten se vrátit k dobrému návrhu
- 35) každý si může být jist, že zůstanu sám sebou
- 36) rychle rozeznám nové možnosti řešení a využití svých schopností
- 37) snažím se, aby se vše dělalo důkladně a pořádně
- 38) umím se rychle a správně rozhodnout
- 39) umím dobře ostatní lidi i úkoly organizovat

### IV. Můj charakteristický přístup k týmové práci:

- 40) nenápadně se snažím lépe poznávat lidi z týmu
- 41) přispěji tam, kde vím, o čem mluvím
- 42) porovnávám názory ostatních. Nebojím se mít svůj názor, i kdybych s ním byl sám
- 43) umím, ostatním vysvětlit důvody proč mají změnit názor, když se mýlí
- 44) myslím, že mám talent pro zorganizování akcí
- 45) radši hledám nové originální způsoby řešení úkolů
- 46) snažím se, aby práce a výsledky byly perfektní
- 47) rád zajišťuji kontakty s lidmi z jiných skupin
- 48) zajímají mne vztahy mezi lidmi, mám rád přátelskou atmosféru
- 49) mám zájem slyšet všechny názory, než se rozhodnu

**V. Ve spolupráci mě nejvíc baví:**

- 50) rozebírat varianty a možnosti řešení úkolů
- 51) rád hledám praktická řešení problémů
- 52) jsem rád, když podporuji dobré vztahy mezi lidmi z týmu
- 53) snažím se rozhodovat nebo alespoň ovlivňovat rozhodování
- 54) rád se setkávám s novými lidmi a novými názory
- 55) podporuji lidi, aby se sjednotili na důležitých věcech a cílech
- 56) baví mě, když se mohu úkolu věnovat s plným nasazením
- 57) vyhledávám příležitosti, kdy se můžu něco nového naučit
- 58) cítím, že umím využít svých schopností a dovedností
- 59) mohu dělat to, co mne baví a taky jak mne to baví

**VI. Pokud dostanu těžký úkol, který je třeba splnit v krátkém termínu:**

- 60) obvykle jsem úspěšný, bez ohledu na okolnosti
- 61) radši si o problému nejdříve zjistím tolik, kolik je potřeba
- 62) chtěl bych nalézt vlastní řešení a pak se ho pokusit prosadit ve skupině
- 63) budu spolupracovat s osobou, která prokázala nejpozitivnější přístup
- 64) při plnění složitějšího problému rozdělím ostatním úkoly tak, abychom ho zvládli
- 65) nemám rád, když se něco nesplní včas v dohodnutém termínu
- 66) věřím, že zachovám klid a budu schopen i ve stresu správně myslet
- 67) bez ohledu na čas budu prosazovat vše, co musí být uděláno
- 68) v případě, že skupina nepůjde kupředu, ujmou se vedení
- 69) zahájím diskusi, aby se hledaly nové myšlenky a věci se tak daly do pohybu

**VII. Ve vztahu k problémům ve skupině:**

- 70) jsem schopen rázně reagovat, pokud někdo brzdí nebo rozbíjí spolupráci
- 71) někteří lidé mne kritizují, že všechno moc rozebírám
- 72) moje snaha kontrolovat, zda jsou všechny detaily v pořádku, není vždy vítána
- 73) nudím se, pokud nemohu ostatní hnát do plnění úkolu
- 74) je pro mne obtížné začít, pokud není vše jasně vysvětleno
- 75) někdy mám problém vysvětlit složitou záležitost
- 76) uvědomuji si, že někdy musím žádat od ostatních to, co neumím udělat sám
- 77) myslím, že mi ostatní dávají prostor pro to, abych mohl říci svůj názor
- 78) někdy mám pocit, že bych to sám udělal lépe
- 79) nerad vyjadřuji svůj názor před lidmi, kteří mají moc anebo s kterými se obtížně jedná

část	body příslušného tvrzení											
<b>I</b>	13		10		14		17		19		12	
<b>II</b>	28		23		21		26		25		27	
<b>III</b>	33		36		30		32		38		34	
<b>IV</b>	45		47		49		42		43		40	
<b>V</b>	57		54		55		53		50		52	
<b>VI</b>	62		69		64		68		66		63	
<b>VII</b>	75		73		76		70		71		79	
<b>suma</b>												
<b>role</b>	<b>IN</b>	<b>VZ</b>	<b>KO</b>	<b>FO</b>	<b>VY</b>	<b>TP</b>	<b>RE</b>	<b>DO</b>	<b>SP</b>	<b>--</b>		

TÝMOVÉ ROLE				
název		přínos	nevýhody	poznámky
inovátor	IN	tvůrčí, nápaditý, nekonvenční, řeší obtížné problémy	ignoruje vedlejší věci, příliš zamyšlený na efektivní komunikaci	
vyhledávač zdrojů	VZ	nadšený, komunikativní extrovert, objevuje příležitosti, rozvíjí kontakty	příliš velký optimista, ztrácí zájem, když pomine prvotní nadšení	
koordinátor	KO	vyzrálý, sebejistý, schopný předseda, objasňuje cíle, podporuje rozhodování	může být vnímán jako manipulující, přenáší vlastní práci na druhé	
formovač	FO	vyzývající, dynamický, daří se mu pod tlakem, má energii, odvahu překonávat překážky	má sklony provokovat, dokáže se dotknout citů druhých	
vyhodnocovač	VY	střízlivý, promýšlí věci do hloubky, vidí všechny možnosti, má přesný úsudek	chybí mu energie, schopnost inspirovat druhé	
týmový pracovník	TP	spolupracující, mírný, vnímavý, diplomatický, poslouchá, buduje, zmírňuje třenice	v klíčových situacích nerozhodný	
realizátor	RE	disciplinovaný, spolehlivý, efektivní, dovede realizovat nápady	určitým způsobem nepružný, pomalu reaguje na nové možnosti	
dokončovatel	DO	pečlivý, svědomitý, snaživý, vyhledává chyby ostatních, odevzdává práci včas	tíhne k přehnaným obavám, váhá s delegováním	
specialista	SP	cílevědomý, iniciativní, oddaný své profesi, má výjimečné vědomosti a dovednosti	přispívá v úzké oblasti, zabývá se jen technickou stránkou věci	

## 21. KDYŽ DVA DĚLAJÍ TOTÉŽ, NENÍ TO TOTÉŽ

### Cíl:

Uvědomit si rozdíl mezi čtyřmi typy interakce.

Uvědomit si k jakému typu interakce inklinují.

### Pomůcky:

- jednotlivá zadání scének

### Popis:

*Lidské soužití se odehrává na různých úrovních. Různé situace a také různý věk, zralost a vzájemný vztah zúčastněných osob s sebou přinášejí rozdíly v soužití, různé typy sociálních interakcí. Existuje zde souběžné bytí či spolubytí (koexistence), pouhé bytí vedle sebe bez návaznosti, bez souvislosti, kdy každý pracuje samostatně, nezávisle na druhém jedinci. V jiných situacích se objevuje soutěžení (kompetice), kdy dva lidé spolu soutěží o lepší výkon pod heslem “sláva vítězům, čest poraženým”. Setkáváme se i s třetím typem interakcí a to je soupeření (rivalita), jejímž hlavním motivem je snaha druhého zničit, vyřadit ze hry a druhá osoba je označována jako protihráč, soupeř (oponent) a je považována za nepřítele, soka. Poslední typ interakce je nazýván spolupráce (kooperace) a jak název napovídá, jeho cílem je “dát hlavy do hromady” a společně pracovat na nějakém díle. Každý z typů interakce má své přednosti i nedostatky, v různých situacích jsou vhodné různé typy interakce a žádný nelze považovat za univerzálně nejlepší, či naopak.*

Hráči se rozdělí do čtyř skupin a mají za úkol připravit si scénku. Všechny scénky mají společné téma, liší se však situačním a sociálním kontextem. Každá skupina pak dostane jiné zadání. Příklad zadání pro dospělé na téma “dvě ženy v jedné kuchyni”:

- 1) v kuchyni se setkaly dvě ženy, které se neznají. Každá vaří pro svého manžela. Manželé se mezi sebou také neznají. (Evokuje nezávislý typ interakce.)
- 2) V kuchyni se setkaly dvě kamarádky. Mají mezi sebou dobrý vztah. Každá vaří pro svého manžela. Muži se mezi sebou znají a rádi se chlubí kuchařskými dovednostmi svých žen. Ženy o této jejich zálibě vědí a rády mezi sebou soutěží, která uvaří lepší jídlo. (Evokuje soutěživý typ interakce.)
- 3) V kuchyni se setkaly manželka a milenka téhož muže, pro kterého vaří každá své vlastní jídlo. Ta, která lépe uvaří, povečeří ten večer s oním mužem. (Evokuje soupeřivý typ interakce.)

V kuchyni se setkaly matka a dcera, které mezi sebou mají krásný vztah. Společně vaří jídlo pro svého otce, manžela, kterého mají obě rády. (Evokuje spolupráci.)

### Reflexe:

Jak se liší jednotlivé kuchyňské scény?

Vypadaly interakce skutečně podle typu, který evokovaly?

Jak ovlivňuje osobnostní typ způsob interakce

## **22. JESKYNĚ**

### **Cíl:**

Rozvoj komunikace v rámci týmu.  
Podpora týmové spolupráce.

### **Pomůcky:**

- zadání pro každou skupinu

### **Popis:**

Třída se rozdělí do menších skupin, každá skupina dostane ve stejný čas papír se zadáním a osobní data dobrovolníků, postupují podle instrukcí v zadání.

### **Reflexe:**

Každá skupina přednese výsledky své práce a zdůvodní je ostatním.

Jakou jste volili strategii?

Rozdělili jste si nějak ve skupině role?

Co bylo nejtěžší?

### **Zadání pro skupinu:**

Vaše skupina je požádána, aby na sebe vzala roli vedoucí výzkumné komise, podporující projekty zabývající se lidským jednáním a chováním ve stísněných a uzavřených prostorech. Právě jste byli zavláni na mimořádnou schůzku, protože jeden z experimentů se nezdařil.

Šest dobrovolníků sestoupilo do podzemních jeskyň ve vzdálené části země, spojené s civilizací pouze radiovým spojením s vojenským průzkumným bunkrem v blízkosti vchodu do jeskyně. Předpokládalo se, že dobrovolníci stráví 4 dny v podzemí, ale naneštěstí byli všichni uvězněni padajícími kameny a zvyšující se hladinou vody.

Jediný možný záchranný tým vám může říct, že zachraňování bude extrémně těžké a pouze jedna osoba za hodinu může být zachráněna s dostupnými přístroji. Je velmi pravděpodobné, že rychle se zvyšující hladina vody utopí některé dobrovolníky, ještě než bude ukončena celá záchranná akce.

Dobrovolníci si jsou vědomi vážnosti své situace. Kontaktovali vojenský bunkr pomocí radiového spojení a řekli, že oni sami nechtějí rozhodnout o pořadí, ve kterém by měli být zachráněni. Podle znění výzkumného projektu spočívá nyní toto rozhodnutí na vaší skupině. Záchranné zařízení by mělo dorazit během 25 minut přímo ke vchodu do jeskyně a vy budete muset sdělit záchrannému týmu pořadí zachraňovaných.

Jediné informace, které jsou vám k dispozici, jsou vybrány z dokumentačního materiálu o projektech a obsahují pouze osobní záznamy všech dobrovolníků. Můžete použít jakákoli kritéria, o nichž si myslíte, že vám dopomohou k závěrečnému rozhodnutí.

## OSOBNÍ DATA DOBROVOLNÍKŮ

### Dobrovolník číslo 1: HELENA

Helena je 34letá žena v domácnosti. Má pět dětí ve věku mezi 7 měsíci a 8 lety. Žije v pěkném domě v Gloucestru a mezi její koníčky patří bruslení a péče o zahrádku. Helena právě navázala tajný romantický vztah s jedním z dobrovolníků (Owenem).

### Dobrovolník číslo 2: TOZO

Tozo je 19letá studentka přírodních věd na Oxfordské univerzitě. Je dcerou velmi bohatých japonských rodičů, žijících v Tokiu. Tozo je svobodná a velmi atraktivní dívka. V nedávné době o ní byl natočen dokumentární pořad, zabývající se „japonským ženstvím“ a aranžováním květin.

### Dobrovolník číslo 3: JOBE

Jobe je 41letý muž narozený ve střední Africe. Je ministrem náboženství a jeho životní práce byla zasvěcena sociálnímu a politickému vývoji Afričanů. Je ženatý a má 6 dětí od 6 do 19 let. Jeho koníčkem je hraní v jazzové kapele.

### Dobrovolník číslo 4: OWEN

Owen je svobodný 27letý muž. Před 17 měsíci pracoval jako tajný agent: strávil nějaký čas v Severním Irsku, kde přerušil činnost jedné z podskupin IRA a obdržel speciální čestné uznání. V nedávné době si vytvořil závislost na alkoholu. V současnosti je Owen vedoucím organizace pro mládež, hodně času věnuje pomoci mladým lidem a vede výpravné skupiny jeskyňářů. Mezi jeho zájmy patří sbírání starých zbraní.

### Dobrovolník číslo 5: PAUL

Paul je 42letý muž, který se rozvedl před 6lety. Pracuje jako lékařský výzkumný pracovník v nemocnici v Hammersmithu a je uznáván jako světový odborník na léčbu vztekliny. Před nedávnem navrhl levnou léčbu, která by mohla být finančně soběstačná. Velká část výzkumných dat je stále ještě v jeho pracovních poznámkových blocích. Naneštěstí v nedávných letech Paul prožil emoční těžkosti a dvakrát byl obviněn z obnažování se na veřejnosti. Poslední podobná událost se uskutečnila před 11 měsíci. Mezi jeho koníčky patří klasická hudba, opera a plachtění.

### Dobrovolník číslo 6: EDUARD

Eduard má 59 let a většinu života prožil a pracoval v Barnsley. Je generálním ředitelem továrny vyrábějící gumové řemeny pro stroje. Továrna zaměstnává 71 pracovníků. Je prominentem v místní společnosti a je členem městské rady za konzervativce. Je ženatý a má 2 děti, které již mají své rodiny a bydlí samostatně. Právě se vrátil z Polska, kde byl osobně odpovědný za kontrakt na dodávku řemenů v průběhu 5 let. Po podpisu kontraktu bude vytvořených 25 nových pracovních míst. Jeho koníčkem je sbírání starožitností a v důchodu chce začít psát knihu o zbraních v občanské válce. Intenzivně podporuje místní kriketový klub.

## **IV. TÉMA OBCHODNÍ DOVEDNOSTI**

### **23. PORTRÉTY**

#### **Cíl:**

Výtvarná aktivita zabývající se stereotypní představy o různých typech lidí.

#### **Pomůcky:**

- výtvarné potřeby dle zvolené techniky, papíry – pro každého

#### **Popis:**

Požádejte studenty, aby si představili, že mají před sebou různé typy lidí, následujících charakterů:

- neukázněný
- sportovec
- chudý
- bohatý
- intelektuál
- budoucí obchodník
- šprt
- nepořádník
- laskavý
- puntičkář
- hippík
- fotbalový chuligán, apod.

Jak by si je vizuálně představovali?

Každý student si vybere jeden typ a výtvarně ho ztvární (výraz ve tváři, oblečení či jiné vnější znaky).

#### **Reflexe:**

Každý představí svůj obraz, popíše a okomentuje konkrétní volbu.

Diskuse na téma stereotypy.

## 24. VLAKEM PO EVROPĚ

### Cíl:

Diskutovat o předsudcích, stereotypch, hodnotách a limitech tolerance.

### Pomůcky:

- pro každého pracovní list, psací potřeby

### Popis:

Vedoucí hry rozdává účastníkům hry kopie scénářů, přečte zadání a nechá každého samostatně vybrat tři cestující, se kterými by měl zájem cestovat, a tři, kterým by přednost rozhodně nedal. Výsledky je možné hodnotit ve skupinách po 3–6 nebo za celou třídu. Pokaždé je ale třeba uvést kritéria, podle kterých se studenti rozhodovali.

### Reflexe:

Studenti nejlépe hned při svých výpovědích sdělují kritéria výběru. S pomocí vhodných otázek vedoucího odhaluje každý skryté stereotypy ve svém rozhodování, snaží se je pojmenovat, společně se hledají jejich prameny a důvody vzniku.

Je dobré upozornit na nebezpečí zobecňování jedné špatné zkušenosti a její aplikování na celou skupinu.

### Pracovní list: SEZNAM CESTUJÍCÍCH

**Scénář:** Nasedli jste do rychlíku a vydali se na týdenní cestu z Lisabonu do Znojma. Kupé, ve kterém cestujete, musíte sdílet spolu se třemi dalšími cestujícími. Kterým z uvedených, byste dali přednost a se kterými třemi byste nechtěli cestovat vůbec?

1. srbský voják z Bosny
2. obézní švýcarský makléř
3. italský DJ, který má zřejmě spoustu dolarů
4. Afričanka prodávající kožené zboží
5. HIV-pozitivní mladý umělec
6. Rom cestující na Slovensko
7. baskický nacionalista, který pravidelně jezdí do Ruska
8. německý rapper, který vede nezávislý způsob života
9. slepý muzikant z Rakouska, který neustále hraje na tahací harmoniku
10. ukrajinský dělník, který se nechce vrátit domů
11. Rumunka ve středních letech, bez víza, s ročním dítětem v náručí
12. holandská svérázná feministka
13. skinhead ze Švédska, který je zřejmě pod vlivem alkoholu
14. fotbalový fanoušek z Belfastu, očividně jedoucí na fotbalové utkání
15. polská prostitutka z Berlína
16. francouzský farmář jedoucí s košíkem pořádně uleželého páchnoucího sýra
17. kurdský uprchlík žijící v Německu, který je na cestě do Libye
18. český emigrant, právě propuštěný z portugalského vězení



## 25. TEST EMPATIE

### Cíl:

Schopnost vcítit se do druhých.

### Pomůcky:

- test pro každého

### Popis:

Každý sám vyplní dotazník z pohledu celé skupiny / třídy (tzn. „co asi napíše většina“). Následně společně projedou jednotlivé položky a za každou shodu získá konkrétní žák 1 bod, kdo má nejvíce bodů, je v rámci dané skupiny nejvíc empatický.

### Reflexe:

Jak moc jsi / nejsi empatický (á)?

Jak se ti vyplňoval test?

O čem vypovídá tvůj výsledek testu?

Dá se míra empatie u člověka časem změnit?

zadání	volba	body
Den v týdnu		
Barva		
Domácí zvíře		
Vyberte orgán - plíce, srdce, játra, ledviny, slezina		
Roční období		
Hudební nástroj		
Planeta		
Vyberte jedno číslo - 7, 13, 99, 100, 999, 2012		
Rostlina		
Píseň		
Česká známá osobnost		
Vyberte pocit - strach, láska, smutek, štěstí, nenávist		
Panna nebo orel		
celkem		

## 26. ZNÁMÁ PŘÍSLOVÍ, RČENÍ A POŘEKADLA V JAZYCE VĚDY I.

### Cíl:

Podpora a rozvoj kreativního myšlení

### Pomůcky:

- text pro každého

### Popis:

Každý žák si sám za sebe zkusí vyřešit zadaný úkol, přežít / odhalit konkrétní přísloví, rčení, pořekadla v textu. Variantou může být i skupinová práce.

### Reflexe:

Správná řešení.

Co mi dělalo problém?

Co mi pomáhalo v řešení?

Jaký jsem volil / a postup?

1. Chemická sloučenina vodíku s kyslíkem, jež produkuje minimálně bellů, působí erozi na vrstvy hornin podél její trajektorie.

.....

2. Více než jednou, ale méně než třikrát urči velikost fyzikální veličiny, a poté méně než dvakrát, ale více než nulakrát použij způsobu obrábění, jímž se části materiálu od sebe oddělují.

.....

3. Kinetická energie eroticky motivovaného, zpravidla heterosexuálního vztahu, může být použita k transferu vysokých geologických útvarů.

.....

4. Kdo odolává pokušení podlehnout touze nechat dřímat vlastní energii, bývá obklopen chlorofylem.

.....

5. Prognózu optimálního okamžiku pro své akce proved' podle modelového vztahu domestikovaného vodního opeřence k plodenství kulturních trav.

.....

6. U závodů na zpracování obilí, řízených mytologickými bytostmi, je poměrně nízká produktivita práce vyvážena naprostou spolehlivostí.

.....

## 27. ZNÁMÁ PŘÍSLOVÍ, RČENÍ A POŘEKADLA V JAZYCE VĚDY II.

### Cíl:

Podpora a rozvoj kreativního myšlení

### Pomůcky:

- text pro každého

### Popis:

Každý žák si sám za sebe zkusí vyřešit zadaný úkol, přežít / odhalit konkrétní přísloví, rčení, pořekadla v textu. Variantou může být i skupinová práce.

### Reflexe:

Správná řešení.

Co mi dělalo problém?

Co mi pomáhalo v řešení?

Jaký jsem volil / a postup?

1. Abundance šelem z čeledi Canidae přivodí exitus drobného savce z čeledi Leporidae.

.....

2. Při nadměrném zvyšování pohybu dolních končetin ve značném časovém rozpětí, za účelem naplnění křivule s držadlem sloučeninou vodíku a kyslíku, dojde jednoho dne k uvolnění molekul, spojujících křivuli s tímto držadlem, čímž dojde k rozdělení jmenovaného předmětu na dva segmenty.

.....

3. Částečná imobilita ústního otvoru, prýstící z pasivity příslušného cerebroorálního centra, resultuje v souhrnu nepříznivých, pro jedince přímo fatálních okolností, zbavených veškerých chloupků a jiného porostu.

.....

4. Kategorický imperativ nedovoluje libovolnému subjektu likvidovat zdroj infrazáření, který svým behavioristickým systémem neatakuje týž subjekt, neboť jeho radiace se chová inertně k tělesné integritě dotyčného subjektu.

.....

5. Vzdálenost bodu A (což je místo, kde ukončí, puzena gravitační silou, svou dráhu malvice) od bodu B (což je místo, ležící svisle pod místem započetí její dráhy) limituje k nule.

.....

6. Na množinu bodů, nacházejících se v bezprostřední blízkosti zařízení sloužícího k instalaci světelného zdroje, dopadá minimální množství paprsků ze zdroje se šířících.

.....

## **V. MARKETING**

### **28. NEDOKONČENÉ PŘÍBĚHY**

**Cíl:**

Zaměřeno na tvorbu osudů, příběhovou kreativitu, estetickou kreativitu.

**Pomůcky:**

-

**Popis:**

Učitel si připraví jakýkoliv příběh z literární předlohy nebo z neliterárních zdrojů a přečte jej nebo rozdá na papíře, avšak neúplný (bez závěru, vyústění apod.).

Hráči ve skupinách příběh dokončují buď zcela volně s akcentem např. na různé možné způsoby řešení problému obsaženého v příběhu pod instrukcí typu: 1. skupina zakončí děj jako bajku, 2. jako tragédii, 3. humoristicky atd. Hráči mohou různé typy konců zahrát.

**Reflexe:**

Záleží na zvolené variantě – témata reflexe se budou podobat vesměs tématům pod první ukázkou; dále: co charakterizuje jednotlivé tvůrčí styly a žánry, jaká je jejich neumelecká podoba v běžném životě, kolik možných řešení se nabízí, která jsou podle vašeho názoru dobrá a proč, která ne, jak byly ztvárněny hrané scény, jaké prostředky tvorby byly použity...?

## 29. ŘETĚZENÍ

### Cíl:

názorně si ukázat co děje s informací v průběhu komunikačního procesu, jak je naše komunikace nedokonalá

### Pomůcky:

- pro verbální variantu krátký text (příběh, povídka, pohádka)

### Popis:

*Komunikační proces vypadá na první pohled jednoduše. Tento jednoduchý proces má však mnohá úskalí. Prvním úskalím je sám sdělovatel; už při zakódování zamýšleného obsahu dochází k prvnímu přizpůsobování, omezování a předělávání původního záměru (už jen výběr vhodných slov vede často k velkým korekcím původního záměru), podobně může působit vlastní sdělovací akce (např. promluví potichu a nesrozumitelně). Druhou překážkou jsou okolnosti sdělování; působí zde mnoho vnějších rušivých vlivů (např. šumy a zvuky, které mohou snižovat kvalitu vysloveného sdělení) a na sdělení má vliv také situační, časový, prostorový, kulturní aj. kontext (tamtáž věta znamená něco jiného, je-li sdělována nadřazenému nebo podřazenému, ve 20. století nebo ve středověku, ve škole nebo na party apod.). A konečně stejně nedokonalý nástroj je příjemce, který musí mít kvalitní příjem (smyslové orgány, kognitivní procesy apod.), musí znát komunikační kód (např. jazyk) a musí jej navíc shodně interpretovat (jenže nebýt subjektivní bohužel nelze). Přijatá informace potom může být velmi vzdálená původnímu záměru sdělovatele. Nedokonalost sdělovacího procesu si můžeme názorně ukázat pomocí známé techniky.*

### Verbální varianta:

Několik dobrovolníků (5) pošleme za dveře a po jednom je voláme zpět. Příchozí vždy poučíme o tom, že jim bude povyprávěn krátký příběh a jejich úkol je co nejpřesněji si jej zapamatovat a co nejpřesněji jej převyprávět následujícímu dobrovolníkovi. Prvnímu povídku přečteme. Publikum má za úkol pečlivě sledovat, k jakým změnám v příběhu dochází. Až se všichni vystřídají, publikum sdělí svoje postřehy.

### Nonverbální varianta:

Namísto vyprávění příběhu je přehrávána pantomimická scénka, např. nějaká denní činnost.

### Reflexe:

Co se dělo s informací v průběhu řetězeného předávání (typicky dochází nejprve k redukci informace a po prvním hráči zůstává jen kostra příběhu, dochází k deformacím obsahu - např. záměna jmen, změna pořadí -, objevují se nové informace.

Co způsobuje tyto nepřesnosti v komunikaci (např. selektivní pozornost, paměťová kapacita, vliv očekávání /anticipace/, vliv subjektivní interpretace a projekce).

Uvědomit si, že toto se děje v každodenním životě neustále, domyslet jaké z toho plynou důsledky.

Jak lze komunikaci zlepšovat (opakovat sdělení, vyžadovat zpětnou vazbu zda bylo sdělení správně pochopeno apod.).

### **30. BURZA HODNOT**

#### **Cíl:**

**Ujasnit si svůj žebříček hodnot.**

#### **Pomůcky:**

- papíry, tužky, pro každého pracovní list (A4 s tabulkou: 1 sloupec, 10 řádků)

#### **Popis:**

Každý žák obdrží 10 papírků, na každý z nich napíše jednu hodnotu. Následně je všechny vybereme a smícháme v klobouku. Každý žák dostane pracovní list s 10 okénky.

Úkolem žáků je vlepit do nich svůj žebříček hodnot podle významu od nejvyšší po nejnižší. Vlepovat ale můžeme pouze cedulky z klobouku. Každý žák si vylosuje pouze 10 cedulek, které může následně se spolužáky vyměňovat. Ve chvíli, kdy je s výběrem spokojený, může si hodnoty vlepit na svůj papír.

#### **Reflexe:**

Kterou hodnotu – cedulku bylo nejtěžší získat?

Proč jsou některé hodnoty pro nás důležitější?

Popiš situaci, ve které ses zachoval podle svých nejdůležitějších hodnot.

Chováš se někdy v rozporu se svými hodnotami?