

“EDU-GameBox” - project carried out as part of cooperation for innovation and exchange of good practices and strategic partnership for adult education.

Erasmus+, Action 2 Strategic Partnerships

## SÍLA SPOLUPRÁCE - POPIS



## 1. Tematický rozsah

Tato hra se zaměřuje na získání širšího pohledu na problémy související s konkurencí, spoluprací a řešením obtížných situací v týmu.

Účastník hry se seznámí se svými reakcemi na problémové situace. Tento nástroj je určen pro týmovou práci v rámci organizačních jednotek společnosti / týmů / oddělení, kde mohou nastat problémy v souvislosti s řešením konfliktních situací.

## 2. Druh hry (individuální, skupinová, jiná)

Práce v týmech.

## 3. Vzdělávací cíle:

Znalost fází problémů v týmu / procesu řešení konfliktů.

Znalost, jak vyřešit složité situace při spolupráci.

### Dovednosti:

Určení fáze problému založené na konkrétních ukazatelích naznačujících dopad problému na fungování jednotlivce či celého týmu.

Prioritizace a výběr klíčového problému k řešení.

### Stanovisko

Ovlivňování otevřenosti přijímat proaktivní opatření k řešení potíží a problémů v týmech.

## 4. Cílová skupina

6-12 jednotlivců.

## 5. Délka trvání

80-90 minut.

## 6. Průběh hry

Fáze I. Úvod: distribuce pokynů a vyhodnocovacích tabulek účastníkům; Příloha 1.

Fáze II. Pravidla hry – Příloha 1.

Fáze III. Výzva účastníků ke hře (8 kol) a jejich rozdělení do dvou skupin.

Fáze IV. Shrnutí skupinových výsledků.

Fáze V. Rozhovory na téma spolupráce – Příloha 2.

Fáze VI. Zhodnocení hry s celou skupinou účastníků.

## 7. Scénář hry

1. Požádáme účastníky, aby se rozdělili do 2 skupin, na tým A a tým B. Od této chvíle již nebudou mezi sebou jednotlivé týmy komunikovat či se domlouvat, ani neverbálně.
2. Prezentace pravidel a cílů hry v souladu s herním plánem (viz Příloha 1).
3. CÍL: V této hře bude hrát tým A proti týmu B. Cílem jednotlivé skupiny je, aby nasbírala co nejvíce kladných bodů.
4. FÁZE: hra se skládá z 6 fází. Vybraná skupina si musí určit konkrétní strategii pro jednotlivou fázi hry. K dispozici jsou 2 možné strategie, symbolicky označené červeně a modře.
5. VÝSLEDEK: Zisk či ztráta bodů v dané fázi závisí na tom, jakou strategii vaše skupina a skupina soupeře zvolí. Zisky a ztráty se budou vyvíjet dle matice, kterou v danou chvíli obdržíte.
6. ZNAMENÍ: Volbu strategie oznámíte na pokyn školitele zvednutím karty ve vybrané barvě (ukážeme karty). Vybraná osoba ze skupiny bude držet karty v pravé ruce za zády nebo pod stolem a až se napočítá do tří, obě skupiny najednou zvednou vybranou kartu.
7. DALŠÍ KOLA: Výsledky 3., 5. a 6. kola se jednotlivě vynásobí 3, 5, 10 (tak, jak to znázorňujeme v tabulce na tabuli). (Příloha 1 – Návod pro školitele)
8. PORADY: Pokud skupiny vyjádří zájem, mohou se zástupci jednotlivých týmů před fází 3 a 5 poradit. Jakkoliv se však zástupci týmů dohodnou, konečné rozhodnutí učiní celá skupina (může či nemusí souhlasit).
9. Rozdání tabulek a čas pro diskuze v týmech. Neprobíráme matici s celou skupinou, ale pokud jí nerozumí, přistupujeme k ní jednotlivě.
10. Hra. Po každém kole zaznamenáváme vybranou strategii (modrá/červená tečka) a průběžně sčítáme a zapisujeme aktuální výsledky pro každou skupinu. Jakmile se některá ze skupin rozhodne poradit, oznámí skupina toto rozhodnutí pomocí lístečku s vyjádřením ANO nebo NE. Když se obě skupiny rozhodnou pro radu, nastane konzultace. Jestliže se alespoň jedna ze skupin rozhodne, že o radu nemá zájem, konzultace se nekoná.
11. Diskuze na konci hry: Otázka pro skupinu: Co to znamená hrát modrou/červenou? Co vyjadřujete tím, že zvednete modrou/červenou kartu?
12. Každá skupina odpoví, jak se jí hrálo a jaké strategie použila. My to analyzujeme s ohledem na vyhodnocovací tabulku.
13. Ptáme se: Jak se mohou postoje červené/modré strategie projevovat ve skutečnosti? Co znamená červený/modrý tah ve vašem reálném životě? (ppt)

## 8. Potřebné podklady

- Příloha 1 – výtisk pro každého účastníka.
- Prezentace ppt – opravdový popis.
- Karty: 2 červené a 2 modré – jedna pro každou skupinu.
- Psací potřeby.

### **9. Tipy pro školitele**

Doporučujeme se seznámit s konceptem Prisoner´s dilemma / Vězňova dilematu a strategiemi řešení problémů – červená a modrá strategie (ppt).

### **10. Účinky vzdělávání/rozvoje**

Po skončení hry budou moci účastníci realisticky posoudit, jaká je jejich hlavní strategie řešení problémů/konfliktů, a to analýzou důsledků a dopadu dané strategie na jejich každodenní život.

### **11. Tematické herní aplikace, prostředí, překážky a další**

Tato hra je užitečným nástrojem pro témata spojená s učením akčních strategií týkajících se spolupráce a konkurence při řešení problémových situací a řešení konfliktů. Je rovněž základem pro diskuzi o jejich dopadu na spolupráci a soutěživost v týmu a mezi jednotlivými členy.