



KROK 0

Vyberte si svoje roly

Na začiatku hry každý hráč alebo hráčka dostane kartu s rolou. Tieto roly určujú prístup a perspektívu každého hráča počas hry. Počet rozdáných rolí závisí od celkového počtu hráčov. Niektoré roly sú povinné, iné sa pridávajú podľa počtu hráčov.

AKO PRIRADIŤ ROLY

Môžete si vybrať jeden z dvoch spôsobov:

- Rozdeliť roly náhodne a následne ich odhaliť celej skupine. Výnimkou je Facilitátor/facilitátorka – toho/tú si skupina vyberá spoločne na začiatku hry. Ak sa neviete dohodnúť, táto rola sa pridelí náhodne.
- Priradiť roly zámerne – podľa záujmu, osobnosti alebo zvedavosti.

Bez ohľadu na spôsob výberu sú roly po pridení verejné a viditeľné pre všetkých – to pomáha každému lepšie si plniť svoju úlohu a efektívne spolupracovať.

POVINNÉ ROLY (VŽDY SÚČASŤOU HRY):

- Facilitátor/facilitátorka
- Diablov advokát/diablova advokátka
- Bláznivý tvorca/bláznivá tvorkyňa nápadov

VOLITEĽNÉ ROLY (PRIDÁVAJÚ SA PODĽA POČTU HRÁČOV):

- Biznis guru
- Nadšenec/nadšenkyňa
- Stratég/strategička

Na každej karte „Postup hry“ hľadajte ikony hráčskych rolí. Ak na karte nájdete svoju ikonu, znamená to, že vaša účasť pri tejto aktivite je povinná.



KROK 1

Uväznení s poslaním

Tajomný ostrov volá o pomoc. Jeho budúcnosť sa potýka s vážnymi výzvami a potrebuje odvážnych, zvedavých a podnikavo zmyšľajúcich riešiteľov problémov, ktorí sa neboja konať.

Tými ste vy.

Nie je to maličkosť ponúknuť svoju kreativitu a tímovú prácu v službe niečomu väčšiemu. Ostrov – a celý svet – má šťastie, že vás má.

VAŠA MISIA:

Využite stratégiu, predstavivosť a bystré myslenie na riešenie skutočného problému. Ale najprv... si musíte vybrať výzvu.

VYBERTE SI SVOJU VÝZVU

Náhodne si vytiahnite tri karty „Problém“ a vyberte si jednu, ktorej sa chcete venovať – podľa svojich záujmov, hodnôt alebo zvedavosti. Každá karta predstavuje výzvu zo skutočného sveta, ktorú sa budete snažiť pomôcť riešiť prostredníctvom podnikania.

- Karty sú označené podľa úrovne náročnosti, takže hneď zistíte, či vás čaká mierny vánok alebo poriadna búrka.
- Pre väčšiu výzvu si namiesto vlastného výberu kartu „Problém“ vyžrebujte náhodne z celej sady.



KROK 2

Pochopte svoju výzvu

Teraz nastal moment, aby ste detailnejšie preskúmali situáciu.

Pozorne si preštudujte vybranú kartu s problémom a uistite sa, že celý tím chápe výzvu, ktorú budete riešiť.

AKO TÍM DISKUTUJTE A ODPOVEDZTE NA TIETO OTÁZKY

Odpovede zapíšte:



HLAVNÝ PROBLÉM

Popíšte jadro problému.



HLAVNÉ PRÍČINY

Aké sú základné faktory, ktoré spôsobujú problém?



ZASIAHNUTÉ KOMUNITY

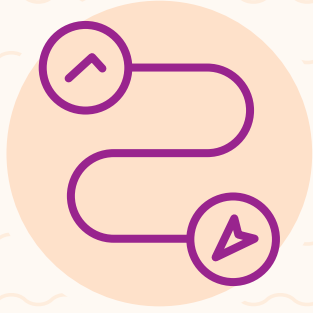
Koho a ako to ovplyvňuje?



DÔSLEDKY, AK NEDÔJDE K ZMENE

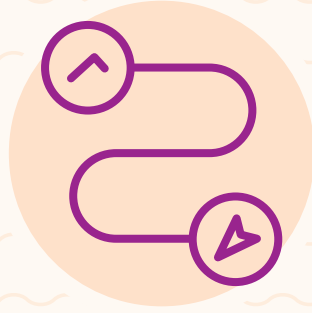
Čo sa stane, ak sa problém nevryší?

KROK 0



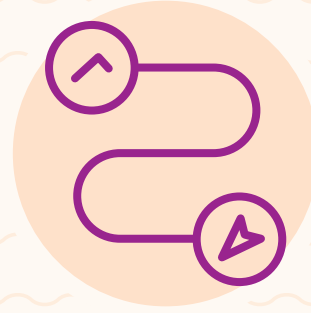
POSTUP HRY

KROK 1



POSTUP HRY

KROK 2



POSTUP HRY



KROK 3

Definujte svoje zameranie

Keď ste pochopili všeobecný problém, je čas zúžiť vašu misiu. Aby ste ho vedeli naozaj riešiť, potrebujete si problém presnejšie určiť a vybrať jeho konkrétnu časť, na ktorú sa zameriate. Váš tím sa teraz rozhodne, kde a na čo presne bude sústrediť svoje úsilie pri hľadaní riešenia.

Použite nasledujúce otázky ako návod a svoje odpovede zapíšte priamo na hernú dosku ostrova.

- Na ktorý geografickú oblasť sa zameriate?
- Čo je hlavnou príčinou problému v tejto oblasti?
- Pre ktorú cieľovú skupinu chcete vytvoriť podnikateľské riešenie problému



KROK 4

Búrka nápadov!

Ostrov práve zasiahla mohutná elektrická búrka. Obloha buráca. Na nasledujúcich 15 minút sa váš tím dostane do režimu vysokoenergetického brainstormingu – využite túto búrku na posilnenie svojej kreativity!

ČASOVÝ LIMIT: 10 – 15 MINÚT

Nastavte si časovač. Keď sa spustí, niet cesty späť. Búrka je v plnom prúde, rovnako ako vaše nápady! Ale pozor... internet nefunguje! Budete sa musieť spoľahnúť iba na vedomosti a predstivosť svojho tímu.

BRAINSTORMUJTE MÚDRO – ZAMERAJTE SA NA PRÍČINY!

Vašou úlohou je vygenerovať čo najviac riešení – nech sú akokoľvek bláznivé, nečakané alebo odvážne.

INŠPIRUJTE SA TÝMITO OTÁZKAMI:

- Aký krok by mohol znížiť alebo odstrániť túto príčinu?
- Čo už bolo vyskúšané a čo by sa dalo vylepšiť?
- Ako môže byť táto zmena realistická a uskutočniteľná v našej komunite?

Každý člen či členka tímu musí prispieť aspoň jedným nápadom.



KROK 5

Inšpirujte sa – Správa vo fľaši

Búrka pominula – ale ostrov práve získal niečo neočakávané...

Vietor a vlny vyplavili na breh niekoľko fliaš. A čo je vnútri každej z nich? Správa. Vyzerá to, že aj iní čelili podobným problémom a rozhodli sa podeliť o svoje skúsenosti.

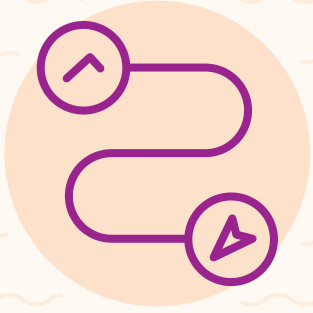
ČO JE VO Fľaši?

Vytiahnite si dve karty „Kreatívnych riešení“. Tie obsahujú skutočné nápady podnikateliek a podnikateľov s poslaním z celého sveta, ktorí riešia rovnaké výzvy ako vy.

Inšpirovali vás tieto správy k novým nápadom? Ak áno, venujte ďalšie, maximálne 3 minúty na úpravu pôvodného nápadu.

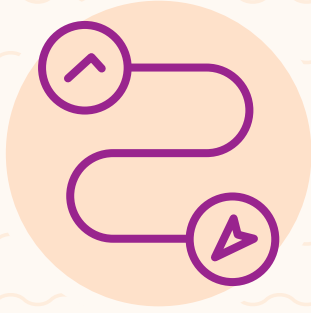


KROK 3



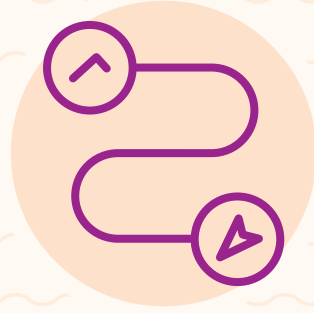
POSTUP HRY

KROK 4



POSTUP HRY

KROK 5



POSTUP HRY



KROK 6

Vyberte a formujte svoj nápad – Ohnivý kruh

Keď slnko zapadá nad ostrovom, váš tím sa zhromažďuje okolo ohnivého kruhu – posvätného priestoru, kde sa robia veľké rozhodnutia. Tu si za praskotania plameňov vyberiete svoj najslubnejší nápad a dopracujete ho do niečoho silného a praktického.

ČO SA DEJE V OHNIVOM KRUHU?

Každý hráč alebo hráčka predstaví svoj obľúbený nápad.

Spoločne hodnotte, ktorý nápad má najsilnejší potenciál. Na hodnotenie môžete použiť tieto otázky:

- Rieši to príčinu problému?
- Pomôže to ľuďom, ktorých sa problém týka?
- Je dostatok zákazníkov pre náš produkt?
- Bude tento podnikateľský nápad generovať zisk?
- Vyberte si jeden podnikateľský nápad, ktorý budete realizovať.



KROK 7

Čelíte skutočnej výzve – Dokáže váš nápad prežiť?

Práve keď ste si mysleli, že ostrov sa upokojil... V diaľke vybuchne sopka. Zem sa trasie. Stromy sa chvejú. Trasenie sa dostane až k vášmu táboru a zrazu aj vaše najlepšie nápady pôsobia neisto. Je čas otestovať, či vaše riešenie vydrží otras reality.

Vytiahnite si jednu kartu z každej z troch kategórií skutočných výziev:

- prostredie a kultúra,
- peniaze a zdroje,
- ľudia a spolupráca.

Každú kartu prečítajte nahlas ako tím. Váš tím má na vypracovanie odpovede alebo stratégie 1 minútu na každú kartu.

ODMENA ZA ÚSPECH:

Za každú výzvu, na ktorú stihnete reagovať v časovom limite, získava váš tím jeden ohnivý žetón.



KROK 8

Pripravte sa na prezentáciu

Je čas vyrozprávať váš príbeh. Predtým ako opustíte ostrov, musí váš tím predstaviť ostatným váš nápad. Prekonali ste búrky, otrasy a ťažké rozhodnutia – teraz je vaša chvíľa zažiarieť.

VAŠA ZÁVEREČNÁ PREZENTÁCIA

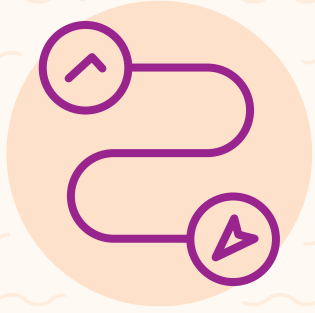
Pripravte stručné 90-sekundové zhrnutie vášho podnikateľského nápadu:

- Na aký problém ste sa zamerali?
- Aké je vaše riešenie?
- Kto z neho bude profitovať?
- Aký to bude mať vplyv?

V tomto kroku si nezapadnite spočítať ohnivé žetóny! Možno ich budete potrebovať v druhej časti tejto cesty.

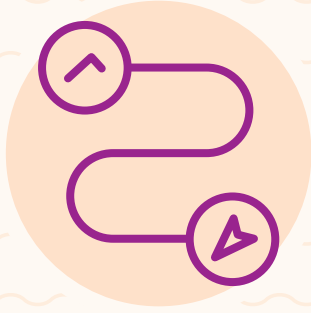


KROK 6



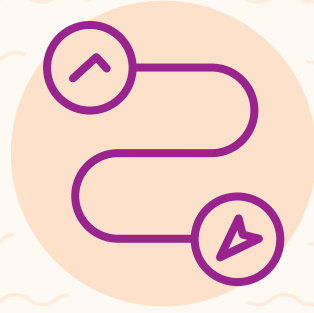
POSTUP HRY

KROK 7



POSTUP HRY

KROK 8



POSTUP HRY



KROK 9

Stretnutie ostrovov – Záverečné zhromaždenie Rady súostrovia

Teraz sa jednotlivé ostrovy stretnú na Rade súostrovia – spoločnom priestore, kde sa riešenia vypočujú, zhodnotia a vyberie sa jedno, ktoré bude udávať cestu vpred.

PREZENTÁCIE TÍMOV

Každý tím predstaví 90-sekundové zhrnutie svojho podnikateľského nápadu. Navzájom si poskytnite spätnú väzbu.

V SPÄTNEJ VÄZBE SA ZAMERAJTE NA:

- silné a slabé stránky,
- podávanie konštruktívnych návrhov na zlepšenie.



KROK 10

Rozhodnite sa spoločne – Od ostrovov k jednotnej posádke

Prišiel čas, aby všetky tímy spojili svoje sily, vedomosti a nápady. Každý z vás už predstavil svoje riešenie. Teraz ako jedna Rada súostrovia musíte vybrať iba jeden nápad, ktorý budete všetci spoločne rozvíjať.

AKO ROZHODNÚŤ?

Každý člen a členka každého tímu hlasuje za svoj obľúbený nápad. Hlasy sa spočítajú a vyberie sa ten, ktorý získa najviac hlasov.

ČO AK NEBUDE ZHODA?

Ak skupina **nedosiahne jasné rozhodnutie** – je remíza alebo patová situácia –, použijú sa ohňové žetóny. Každý tím spočíta ohňové žetóny, ktoré získal v kroku 5. Tím s najväčším počtom žetónov získa výhodu v podobe dodatočného hlasu, ktorý rozhodne v ich prospech.

Toto je teraz vaša spoločná misia – podnikateľský nápad, ktorý budú zjednotené ostrovy od tohto momentu spoločne rozvíjať.



KROK 11A

Spolu vytvorte silnejšiu verziu

Zvolili ste jedno riešenie na zjednotenie ostrovov. Teraz spojte svoje sily a prepracujte ho tak, aby malo väčší dosah.

Rozdeľte sa do menších zmiešaných skupín. Každá skupina sa zameria na jednu z nasledujúcich oblastí:

EMPATIA

- Pre koho navrhujeme riešenie?
- Kto sú kľúčoví používatelia alebo komunity, ktorým by toto riešenie malo slúžiť?
- Aké sú ich potreby, výzvy alebo ciele?

PREDEFINOVANIE PROBLÉMU

- Aká je aktualizovaná verzia problému, ktorý tento podnikateľský nápad rieši?
- Ako zabezpečíme, že sa riešia hlavné príčiny problému?
- Aké nové poznatky alebo obavy priniesli ostatné tímy?

NOVÉ NÁPADY

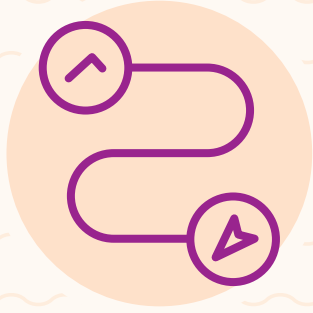
- Aké nové funkcie, vylepšenia alebo nápady môžu urobiť riešenie silnejším?
- Ako môže byť riešenie inkluzívnejšie a udržateľnejšie?
- Ako to bude zarábať peniaze?

Keď dokončíte svoju časť, vráťte sa späť do veľkej skupiny a spojte svoje nápady do jednej silnejšej verzie spoločného riešenia.

Použite Záverečný kontrolný zoznam, aby ste zachytili finálnu verziu vášho nápadu. Pomôže vám zhrnúť vaše myšlienky a prezentovať riešenie ostatným. Kontrolný zoznam si môžete pripnúť na nástenku.

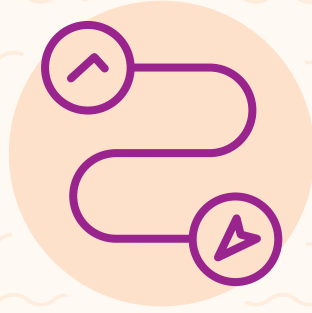
Nápad vášho ostrova môže byť iskrou, ktorá zapáli skutočnú zmenu.

KROK 9



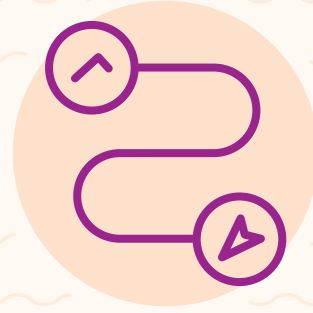
POSTUP HRY

KROK 10



POSTUP HRY

KROK 11A



POSTUP HRY



KROK 11B

Cesta pokračuje

Vaše dobrodružstvo na ostrove sa nekončí – práve naopak, len sa začína. Preskúmali ste nápady, urobili odvážne rozhodnutia a začali formovať riešenie, ktoré môže priniesť skutočnú zmenu.

Váš tím bude na tomto nápade pracovať počas celého školského roka – zdokonaľovať ho a pretvárať do reality.

ČO NASLEDUJE ĎALEJ?

1. Pokračujte vo vývoji svojho nápadu so svojou triedou alebo tímom.
2. Keď budete cítiť, že je váš nápad pripravený či už o mesiac alebo na konci školského roka, dokončíte svoju cestu pomocou Záverečného kontrolného zoznamu.
3. Použijete Záverečný kontrolný zoznam, aby ste zachytili finálnu verziu vášho nápadu. Pomôže vám zhrnúť vaše myšlienky a prezentovať riešenie ostatným. Kontrolný zoznam si môžete pripnúť na nástenku.

Nápad vášho ostrova môže byť iskrou, ktorá zapáli skutočnú zmenu.

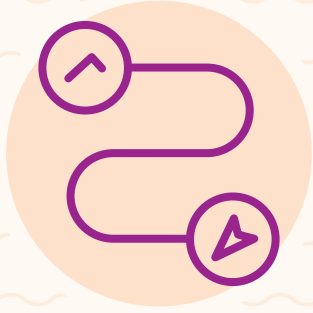


KROK 12

Záverečný kontrolný zoznam

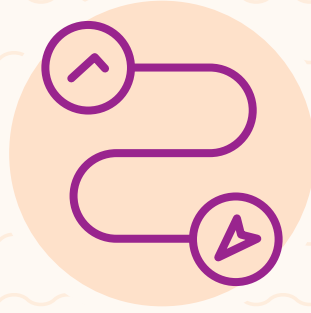
1. **Aktualizované znenie problému:**
Aká je finálna verzia problému, ktorý riešite?
2. **Prehľad finálneho riešenia:**
Čo vaše riešenie robí? Ako funguje?
3. **Kto má z toho prospech:**
Pre koho je toto riešenie určené?
4. **Hlavný dosah:**
Akú zmenu toto riešenie prinesie?
5. **Prečo sme si vybrali tento nápad:**
Čím tento nápad vynikol a prečo sme sa ho rozhodli rozvíjať?
6. **Ako bude riešenie zarábať:**
*Aký je základný podnikateľský model?
Ako bude riešenie ziskové?*

KROK 11B



POSTUP HRY

KROK 12



POSTUP HRY