



"ROZPOZNEJ A JEDNEJ"

RYCHLÝ PRŮVODCE DESKOVOU HROU



Desková hra "Rozpoznej a Jednej" je speciálně navržená pomůcka pro HORECA manažery určena k rozpoznání, řešení, a hlavně předcházení násilí na pracovišti.

Hra obsahuje 60 problémových situací, následně 240 karet řešení, které jsou rozděleny do čtyř skupin:

- Strategie Uklidnění
- Strategie Uvažování
- Strategie Konverzace
- Strategie Akce



Cílem hry je objevit nejefektivnější řešení každého předloženého problému na základě podmínek unikátních pro dané pracoviště.

CÍLE HRY A TRÉNINKOVÉHO PROCESU

- Rozpoznat různé druhy násilí na pracovišti
- Pochopit a umět využít strategie zvládnutí násilí na pracovišti.
- Získat ucelený pohled na problematiku pracovního násilí z pohledu oběti, násilníka i očitého svědka.



PRŮBĚH TRÉNINKU

- 1. Představení hry:** Začněte zahřívací aktivitou, aby se prolomily ledy a navázali jste mezi účastníky kontakt. Poté účastníkům stručně vysvětlíte hru, její cíle a význam pro jejich role HORECA manažerů. Definujte, co je násilí na pracovišti a stručně proberte jeho formy a dopady.
- 2. Teoretická část:** Představte klíčové teoretické koncepty týkající se násilí na pracovišti. Různé typy, příznaky a možné dopady na zaměstnance. Součástí může být prezentace, video nebo skupinová debata nad aktuální situací, událostí či případovou studií.
- 3. Analýza skutečného života:** Diskutujte o konkrétních příkladech nebo případových studiích násilí na pracovišti v odvětví HORECA. To poskytne teoretický kontext a učiní tuto problematiku lépe uchopitelnou. Požádejte účastníky, aby se podělili (bez sdělování citlivých detailů) o své zkušenosti a o to, jak se v takové situaci zachovali.
- 4. Vysvětlení hry:** Projděte si podrobně pravidla hry. Ujistěte se, že všichni rozumí struktuře hry, účelu karet problémových situací, chápou karty řešení a systému bodového hodnocení (pokud je k dispozici).
- 5. Hraní hry:** Účastníci se střídají ve hře a diskutují o každé situaci a jejím řešení. Lektor by měl řídit diskusi a dbát na to, aby se jí účastnili všichni, aby konverzace zůstala ohleduplná a produktivní.
- 6. Uplatnění v běžném životě:** Po skončení hry zahajte debatu o tom, jak poznatky ze hry uplatnit v běžném životě. Vyzvěte účastníky, aby se podělili o své postřehy, jak by podobné scénáře řešili na svých pracovištích.
- 7. Zhodnocení hry:** Proveďte skupinovou diskusi, ve které se zamyslete nad hrou, zvolenými řešeními a klíčovými výsledky. Je to příležitost k upevnění teoretických konceptů probíraných v rámci školení a jejich uplatnění ve hře.
- 8. Shrnutí:** Shrňte hlavní poznatky ze školení. Navrhněte další kroky, které povedou k uplatnění teoretického rámce do praxe. Například následné aktivity, možnosti uplatnění strategií na pracovišti nebo vyhledání informačních zdrojů, ze kterých se lze dozvědět více o násilí na pracovišti.



- 9. Zpětná vazba:** Získejte zpětnou vazbu o školení. Může být prostřednictvím dotazníku, skupinové diskuse nebo individuálních rozhovorů. Zpětná vazba poskytne cenné informace pro zlepšení budoucích školení.



PÁR MOŽNOSTÍ, JAK HRÁT

Skupinová hra

Počet hráčů: 2-6

Kapitán zamíchá **všechny čtyři skupiny karet řešení a rozdá každému účastníkovi 6 karet**. Zbývající karty položí lícem dolů vedle hromádky karet situací.

První hráč si vybere **jednu situaci z hromádky a přečte ji**. Situaci lze v případě potřeby přizpůsobit konkrétnímu pracovnímu prostředí.

Kapitán vyzve všechny účastníky, aby ve svých rukou našli **jednu kartu, která by pomohla vyřešit danou situaci**.

Účastníci se střídají ve vykládání karet a **vysvětlují, jak může daná karta pomoci k řešení**. Skupina rozhodne, zda je řešení přijato, či nikoli. Pokud se názory liší, rozhodující slovo má kapitán.

Pokud některý z hráčů nemá odpovídající kartu s řešením, bere si nové řešení z hromádky do té doby, dokud nenajde vhodné řešení.

Poté, co všichni zahrají svou kartu, odloží se zahrané karty stranou a hráč po levici kapitána se ujme vedení hry.

Nové karty řešení se neberou – hra pokračuje se stávajícím počtem karet.

Hra končí, když některému z hráčů dojdou karty.



Pokud hráči vidí, že se někomu nedaří najít řešení, je možné hrát hru s otevřenými kartami, kdy všichni hráči vidí karty ostatních, a mohou si tak navzájem pomáhat. Při této metodě je vhodné prodiskutovat, proč se některý z účastníků rozhodne nezahrát kartu s řešením – důvodem může být neflexibilní myšlení nebo odlišné chápání situace.

Stresoměr

Počet hráčů: 2-20

Kapitán předem vybere **10-20 situací**, které se mají během hry analyzovat, a na podlaze nebo jinde vyznačí škálu úrovně stresu od 0 do 10 nebo od -10 do +10, záleží na kapacitě prostor.

Kapitán přečte situaci a vyzve účastníky, aby zhodnotili, jak vysoká by pro ně byla v dané situaci míra stresu, a ať ji následně vyznačí na stupnici.

Kapitán může vyzvat k tomu, aby se výsledky prodebatovaly, zejména pokud se ve skupině velmi liší. Je to skvělý začátek pro skupinovou diskusi o profesním stresu a o tom, jak se s ním člověk vyrovnává.

Hra bude odrážet to, jak každý člověk reaguje jinak ve stejné situaci. Co může být pro jednoho obrovským zdrojem stresu, může být pro jiného v pořádku. Tyto diskuse pomáhají pochopit osobní nastavení každého hráče.

Osobní stresoměr

Počet hráčů: 1

Hráč si vybere kartu situace a umístí ji na stupnici stresu.

Jakmile je umístěna, může hráč pomocí karet řešení hledat tu, která by situaci mohla posunout na nižší úroveň stresu.



Vyřešte situaci

Počet hráčů: 2-6

Kapitán vybírá **situace, o kterých se bude diskutovat.**

Každý hráč obdrží **3 karty z každé skupiny řešení** (dohromady tedy 12 karet).

Kapitán přečte situaci, vysvětlí ji a v případě potřeby ji může upravit nebo doplnit podle situace v jeho organizaci.

Hráči se střídají, první hráč vyloží jednu kartu řešení a vysvětlí, **jak může daná karta pomoci zlepšit situaci.**

Další hráč položí svou kartu řešení a vybere si, kam v sekvenci řešení od předchozího hráče by měla být jeho karta řešení položena, přečte celou posloupnost řešení. Postup se opakuje s dalším hráčem.

Účastníci hry rozmisťují řešení tak dlouho, dokud se skupina neshodne, že konkrétní situace byla vyřešena. Pokud je řetězec řešení velmi dlouhý, lze jej rozdělit do skupin.

Hra nemá vítěze, účelem hry je podnítit diskusi a ukázat různá možná řešení, skupiny řešení a jejich kombinace.



Čtyři cesty k míru

Počet hráčů: 1-6 skupin (max. 6 účastníků v každé skupině).

Kapitán vybere **1-3 situace, o kterých se bude v rámci hry diskutovat.** Doporučuje se přizpůsobit situace tak, aby pro danou organizaci byly vhodné.

Kapitán pak vybere z každé skupiny řešení **2-4 řešení** a umístí je do matice:



- Strategie Uklidnění,
- Strategie Uvažování
- Strategie Konverzace
- Strategie Akce

Kapitán seznámí hráče se situací. Vyzve účastníky, aby našli pro svoji skupinu první a druhou nejvhodnější kartu řešení z každé kategorie. Hráči ve skupinách nebo jednotlivě postupně diskutují o řešeních a umísťují je v pořadí podle priority.

Každá skupina představí své řešení týmu v určeném pořadí.

Příklad: Nejprve se uklidním ..., pak se zamyslím ..., pak řeknu Pak udělám ...

Kapitán pak vyzve k diskusi o tom, zda je toto pořadí pro danou situaci nejvhodnější, Střídání karet může také změnit celé řešení.

Tato hra pomáhá diskutovat o hodnotách, prioritách, procesech a případných postupech.