



# Finanční gramotnost prakticky



František Šereda a kol.

# **Finanční gramotnost prakticky**

**Autoři** František Šereda, Helena Křenková, Zdeňka Holoubková, Lukáš Pánek, Jan Smrčka, Jiří Stokláška, Ondřej Pytela, Kateřina Hyšková

**ISBN** 978–80–86825–77–9



# Obsah

<b>FINANČNÍ GRAMOTNOST PRAKTICKY</b>	<b>1</b>
<b>ÚVOD</b>	<b>5</b>
<b>PŘIPRAVUJEME NAŠE AKCE</b>	<b>7</b>
<b>Plánujeme</b>	<b>8</b>
<b>Určování cílů a hledání námětů</b>	<b>8</b>
Už se to stalo...	8
Brainstorming	9
Rekonstrukce	9
<b>Určování priorit a výběr z námětů</b>	<b>10</b>
Přidělování bodů	10
Návrhy v parlamentu	11
Pyramida	11
<b>Co potřebujeme</b>	<b>12</b>
<b>Scénář</b>	<b>12</b>
<b>Informace pro účastníky</b>	<b>13</b>
<b>Vlastní akce a její zhodnocení</b>	<b>14</b>
<b>Co ovlivňuje našeho rozhodování – třeba životní úroveň</b>	<b>14</b>
<b>Rozpočet akce</b>	<b>15</b>
<b>Jídlo a jídelníček</b>	<b>21</b>
<b>Projekt oddílová večere – o co šlo</b>	<b>21</b>
<b>A CO NA TÁBOŘE?</b>	<b>33</b>
<b>PŘIPRAVUJEME AKCE PRO VEŘEJNOST</b>	<b>36</b>
<b>Co se naučíme?</b>	<b>37</b>
<b>Dáme o sobě vědět...</b>	<b>39</b>
<b>Je to užitečné...</b>	<b>39</b>
<b>Můžeme tak získat finanční prostředky</b>	<b>40</b>
<b>Projekt akce pro veřejnost – zkušenosti a názory účastníků</b>	<b>41</b>
<b>Další příklady akcí pro veřejnost</b>	<b>42</b>
<b>DOBROČINNOST</b>	<b>45</b>
<b>Projekt Služba neboli pomoc obci</b>	<b>46</b>
<b>Afrika</b>	<b>49</b>
<b>Jak udělat sbírku zajímavou?</b>	<b>50</b>
<b>Spolupráce se školami</b>	<b>51</b>

<b>NAŠE MATERIÁLNÍ ZÁZEMÍ – KLUBOVNY A VYBAVENÍ</b>	<b>54</b>
„Odpovědný přístup k majetku“	54
Výrobce	57
<b>ZÁVĚREM</b>	<b>59</b>
Poznámky	60
Poznámky	61
Poznámky	62
Poznámky	63



# Úvod

Co najdete na následujících stránkách? Zkusme to shrnout v krátkém seznamu:

- ▶ zkušenosti více jak sto vedoucích,
- ▶ praktické postupy,
- ▶ popisy vyzkoušených projektů
- ▶ hry a návody, které se dají rovnou použít.

Ve všech případech jde o to, jak rozvíjet finanční gramotnost a při tom se moc nenadřít – dělat to pomocí činností, které už stejně děláme a dělat je potřebujeme.

Desítky oddílů to vyzkoušely a na následujících stránkách jsou z velké části shrnuty jejich zkušenosti.

A proč si myslíme, že to bude fungovat a někdo se při tom něco naučí? Spoléháme se na projektovou metodu „výuky“.

Správný vzdělávací projekt má následující vlastnosti:

- ▶ Vychází z konkrétních potřeb a zájmů těch, kdo ho realizují,
- ▶ je mezioborový a kombinuje různé znalosti a dovednosti,
- ▶ přináší konkrétní produkt – výstup, který je možné prezentovat,
- ▶ má obvykle (ne vždy) nějaký přesah, příznivý dopad na někoho mimo okruh realizátorů.

Na první pohled je vidět, že některé důležité vlastnosti projektů se kryjí s tím, co jsme slíbili úplně na začátku – praktičnost, propojení na běžné činnosti a reálně využitelné výsledky.

Projekt se realizuje ve čtyřech celkem očekávatelných fázích:

- ▶ Stanovení cílů, záměrů a výstupů
- ▶ Plánování – vytyčení cesty jak cílů dosáhnout
- ▶ Realizace – provedení plánovaných činností
- ▶ Vyhodnocení – zda všechno proběhlo podle plánu a hlavně zda výsledky odpovídají cílům

Protože příprava a realizace takového projektu není vždy úplně snadná a většinou existují jednodušší varianty, je také poměrně přesně popsáno, v čem jsou výhody takového přístupu.

Pro ty, kdo se projektu účastní, jsou to hlavně:

- ▶ Každý se může zapojit podle svých individuálních možností,
- ▶ všichni jsou dobře motivováni, díky relevantním cílům,
- ▶ každý přebírá odpovědnost za výsledky,
- ▶ všichni se učí samostatnosti, práci s různými zdroji, organizačním dovednostem atd.,
- ▶ každý získá celkový pohled na problém, který se řeší,
- ▶ všichni se učí vzájemně komunikovat, respektovat se a spolupracovat

Zkrátka nepřijdou ani ti, kdo projekt uvádějí a řídí:

- ▶ Učí se být poradci a průvodci – pomoci, ale nezbavovat iniciativy,
- ▶ učí se řídit a organizovat,
- ▶ mají více příležitostí k hodnocení i sebehodnocení.

Už jsme toho naslibovali poměrně dost, teď se pojďme podívat, co se dá skutečně dělat.



## Připravujeme naše akce

Různé akce jako výpravy, výlety, expedice nebo jen společná odpolední setkání připravujeme asi dost často. V podstatě pořád. Proto je to nepochybně první volba, pokud hledáme možnosti jak se rozvíjet ve finanční gramotnosti a přitom nezanedbávat a neobětovat náš stávající program, který bude za všech okolností naší hlavní prioritou.

Tím, že se do příprav zapojíme v oddíle nebo jiné skupině všichni společně, rozvíjíme hlavně dovednost plánování. Zacházíme se vstupy v podobě času a peněz, různých předmětů a pomůcek i s výstupy v podobě zábavy, zajímavých zážitků a nových znalostí a dovedností. Hledáme společnou řeč, vyvažujeme individuální požadavky a představy a formulujeme to nejlepší řešení pro všechny. Rozvíjíme komunikační dovednosti a ochotu dělat kompromisy.

Konkrétně ve vztahu k penězům se pak učíme hlavně práci s rozpočtem jako jedním z hlavních nástrojů finančního plánování. Nakupujeme co je potřeba a hledáme nejušpornější varianty. Hledáme různé zdroje příjmů a počítáme účastnické poplatky. Vyvažujeme požadavky na bombastický program se stejně důležitými požadavky na přijatelnou výši nákladů.

Když toto všechno děláme, získáváme tím praktické dovednosti, které v běžném životě upotřebíme každý den. Zároveň je to zábava a také příležitost, jak všechny zapojit do toho, co se v našem oddíle děje a umožnit jim aktivně prosadit vlastní nápady a přání.

Pojďme se teď společně podívat, jak všech těchto příležitostí prakticky využít. Projdeme si plánování akce a možnosti, jak do něj zapojit hodně lidí. Zvlášť se zaměříme



na rozpočet a finanční stránku akcí. Ke všemu přidáme několik her, které nám s tím pomohou. Zvlášť se zaměříme na jídlo, jídelníčky a nákupy a představíme si konkrétní projekt, který s tím souvisel a zkušenosti jeho realizátorů.

## PLÁNUJEME

Při plánování akce tvoří úvahy kolem peněz jen malou část rozhodnutí, které je potřeba udělat. Ale k tomu, abychom peníze použili smysluplně a účelně, je potřeba naplánovat vše. Stejně jako v běžném životě jsou peníze jen jedním z nástrojů k dosažení vytčených cílů.

Při celém plánování akce postupně projdeme těmito fázemi:

- ▶ Určování cílů a hledání námětů – proč to vůbec chceme dělat, co by se dalo dělat a jaké jsou možnosti.
- ▶ Určování priorit – vybírání z námětů – v předchozím kroku jsme toho vymysleli víc, než stihneme nebo zvládneme. Jak vybrat to, do čeho se pustit?
- ▶ Co k tomu potřebujeme – shromažďujeme požadavky a hodnotíme, zda je dokážeme splnit. Vzdáváme se toho, co nezvládneme.
- ▶ Scénář – jak to všechno půjde za sebou.
- ▶ Rozpočet – kdy už pro něj máme dost podkladů a informací?
- ▶ Pozvánka a komunikace
- ▶ Vlastní akce
- ▶ Vyhodnocení – srovnání plánu a reality

### Určování cílů a hledání námětů

Některé z cílů akce jsou obvykle (ne vždy) v tuhle chvíli už jasné, přibližně v této podobě:

- ▶ Všichni se zapojí do plánování akce a využijí příležitosti uplatnit své názory a nápady.
- ▶ Alespoň čtvrtina zúčastněných aktivně přijme a splní úkol potřebný k zajištění akce.
- ▶ Společně určíme cenu akce, která bude pro všechny přijatelná. Všichni budou vědět, proč je cena taková, jaká je.

Další jistě můžeme přidávat. Uvažování o cílech je však dost abstraktní a náročné, budeme tedy chtít, obzvláště s mladšími účastníky, přejít k vymýšlení prostředků: co bychom tam chtěli dělat, jaká by měla výprava být, a kam vlastně pojedeme. K tomu, aby se nám o tom dobře přemýšlelo a diskutovalo, třeba i větší skupině, můžeme použít některé z těchto technik:

### Už se to stalo...

Tenhle způsob vymýšlení je založen na vyprávění příběhů. Jednoduše si představíme, že už to máme za sebou a chceme si vzájemně sdělit, jaké to bylo a co se tam

dělo. Výhodou je, že tímhle způsobem můžeme pracovat na schůzkách i mimo ně, když se nevidíme.

Pokud jsme pohromadě, vyplatí se rozdělit se do malých skupinek. V těch vymyslíme: jaké to bylo, kde to bylo a co jsme tam všechno dělali. Samozřejmě nejsme ničím omezeni, naopak je vhodné všechny povzbudit, aby popustili oťeže fantasií. Skupiny po nějaké době vymýšlení představí svůj příběh o té skvělé akci. Můžeme využít toho, že představovat se dá spoustou způsobů – dá se to jen odvyprávět, je možné zahrát scény či pantomimu, dá se nafotit fotokomix nebo nastříhat koláž. V průběhu toho, jak jednotlivé skupinky prezentují své příběhy, si zapisujeme nápady, které se v nich objevily.

Mimo schůzky (i na schůzce) to celé může proběhnout písemně. K tomu, aby každý napsal svůj příběh, pomůže, když použijeme moderní techniku, například pokud máme diskusní fórum na našem webu nebo společnou stránku či skupinu na facebooku. Pokud se někdo nechce pouštět do delších textů, můžeme udělat řetěz, kde každý má postupně napsat jen jeden odstavec a poslat to dalšímu v řadě, aby pokračoval. Na takovéto řetězce se dobře hodí twitter (využijte hashtagy, aby šel pak celý příběh jednoduše zobrazit nájemnou) a naopak se moc nehodí SMS. A samozřejmě nejlepší je starý dobrý email ☺.

### **Brainstorming**

Obyklá a známá metoda. Volně říkáme co nejvíce nápadů a někdo je zapisuje. Nic nehodnotíme, snažíme se bez posuzování dát dohromady co nejvíce možností. Hlavní výhoda brainstormingu je v tom, že každý z nás slyší od ostatních velké množství nápadů, které ho inspiruje k jeho vlastním. Vyplatí se jednotlivé nápady v průběhu vymýšlení různě kombinovat – tím vznikne celá řada dalších originálních nápadů.

Pokud chceme brainstorming rovnou spojit s další fází – s určováním priorit a vybíráním toho, co se nám hodí a na čem panuje shoda, můžeme použít takzvanou techniku nominální skupiny. Ta funguje tak, že nejdříve všichni píší nápady – každý na svůj papír a anonymně. Moderátor potom vše vybere, představí jednotlivé nápady a sepíše je. Následuje diskuse, kdy je možné jednotlivé nápady rozvádět a dovysvětlovat, aby se zajistilo, že si pod nimi všichni budou představovat přibližně totéž. Posledním krokem je pak hlasování – každý má několik hlasů a může tak podpořit více různých nápadů. Jednotlivé nápady seřadíme podle počtu obdržených hlasů a máme jasný přehled o tom, na čem panuje shoda.

### **Rekonstrukce**

V tomto případě nevymyslíme nic nového. Alespoň ne přímo. Naopak podnikáme výlet do minulosti a snažíme se objevit a znovu realizovat něco, co už se stalo. Ale protože nikdy nebudeme mít dostatek informací, bude třeba něco vymyslet znovu a přizpůsobit dnešku.

Vybereme nějakou akci, která se udála před nějakou dobou. Například můžeme využít toho, že má někdo narozeniny a pokusit se zrekonstruovat akci, která se odehrála nejbližší datu, kdy se narodil. Tak získáme akci, která se odehrála dost dávno (podle

věku oslavence obvykle něco mezi deseti a dvaceti lety v minulosti), ale ne zas tak dávno, aby to bylo nepředstavitelné. Pokud má náš oddíl delší tradici, můžeme toho samozřejmě využít a pustit se do rekonstrukce akcí, které leží ještě dál v minulosti.

Na nás jako organizátorech programu je zajistit dostatek „historických pramenů“ – najít staré fotky, zápisy v kronikách, pozvánky na akce, pozvat pamětníka, který se akce účastnil nebo jako pamětníci posloužit sami. Ti, kdo se programu účastní, pak získávají informace a přemýšlejí co všechno je potřeba zařídit, aby všechno mohlo proběhnout jako tenkrát. Něco samozřejmě nepůjde zrekonstruovat přesně, ale takové momenty mohou být námětem na různé hry a zábavné aktivity, ve kterých se „pokusíme oživit staré časy“.

Proti předchozím způsobům máme mnohem dříve rozhodnuto o mnoha parametrech akce a ušetříme tak některé z následujících kroků. A co je zajímavé čistě z finančního hlediska, můžeme snadno porovnat náklady na akci tehdy a dnes a vysvětlit si na tom názorně pojmy jako inflace a spotřební koš.

### **Určování priorit a výběr z námětů**

Pokud vymyslíme spousty možností – kam jet, co tam dělat, koho pozvat a celou řadu dalších věcí, určitě toho budeme mít víc, než se do jedné akce může rozumně vejít. Bude tedy potřeba určit priority a některé nápady obětovat. Tuto úlohu samozřejmě může docela dobře převzít vedení a se znalostí souvislostí určit, čemu bude nejlepší dát přednost. Ale to není jediný postup. I v tomto případě existuje celá řada postupů, které umožňují zapojit se do rozhodování všem. Například:

#### **Přidělování bodů**

Jak využít bodování jsme si ukázali už v technice nominální skupiny, ale možností je samozřejmě více a dá se se mezi nimi dobře vybírat, s ohledem na to, čeho chceme dosáhnout. Například pokud hledáme ústřední motiv akce, to hlavní o co půjde a čemu podřídíme vše ostatní, má smysl, pokud má každý hlasující jen jeden hlas. Stejně tak je logické mít jen jeden hlas u možností, které se vzájemně vylučují, třeba při vybírání místa, kam se pojede.

Tím že dáme každému z hlasujících více hlasů, které může rozdělit mezi více různých nápadů, dostaneme pravděpodobně více „vítězů hlasování“, tedy více věcí, které by na akci měly mít svoje místo. Problém je, že také můžeme snadno získat velmi neprůkazné výsledky hlasování – pokud budou mít hlasující rozdílné představy, nevyčteme z toho, čemu dát přednost.

Pokud se bojíme konfliktů a vyhraněných postojů nebo chceme ztížit prosazení kontroverzních návrhů, můžeme hlasujícím umožnit rozdat nejen body plusové, ale také stejný počet bodů minusových. V této variantě se každý vyjadřuje nejenom k tomu, co na akci chce, ale také k tomu, co tam nechce.

Výsledek ovlivňuje i to, jak se hlasuje, zda veřejně třeba zvedáním rukou nebo tajně, třeba pomocí lístečků. Obě má své výhody a nevýhody a v každém případě rozhodnutí hlasujících ovlivňuje něco jiného. Hlasování je jádrem i všech dalších

technik, o kterých bude řeč dál. Liší se od sebe právě jen tím, co hlasování ovlivňuje a jaké jsou pro něj podmínky.

### **Návrhy v parlamentu**

Ani v nejmenším nejde o nic tak složitého, jako je zákonodárný proces. Jednotlivé návrhy rozdělíme malým skupinám, nejlépe asi dvojicím. Každá skupinka pak má za úkol pro návrh připravit argumenty a prezentovat je. Následně ještě může o návrhu řídit „rozpravu“ a odpovídat na otázky (pokud se chceme držet parlamentní atmosféry, můžeme jim říkat interpelace) a úplně na závěr řídí hlasování.

Tímto způsobem se prezentují a odhlasují všechny návrhy. Dál pak můžeme pracovat s těmi návrhy, co získaly největší počet hlasů.

### **Pyramida**

Ve velké skupině nebo s velkým počtem návrhů můžeme pro efektivní hledání priorit použít techniku diskusní pyramidy. Hodí se v situacích, kdy hledáme jednu velkou prioritu i v situacích, kdy chceme několik hlavních bodů z mnoha návrhů a je použitelná i tehdy, pokud potřebujeme návrhy seřadit za sebe, podle toho, jak jsou ve skupině populární. Ve všech těchto případech je postup stejný. Nejdříve necháme rozhodovat každého samostatně. Poté přijdou na řadu dvojice (například – o tom, jak velké skupiny dělat, se ještě zmíníme). Oba lidé ve dvojici mají samozřejmě rozdílné názory, ovšem jejich úkolem je najít kompromisní řešení, na kterém se shodnou. V dalším kroku pak sloučíme dvě (nebo více) skupin opět dohromady a úkol je opět stejný – přijít společně s kompromisním řešením. Takto skupiny slučujeme až do té doby, kdy jsou skupiny už jen dvě. V té chvíli dáme skupinám za úkol představit své řešení a zdůvodnit ho. Pak o každé z obou variant hlasujeme. Hodí se hlasování hned nepostavit jako výběr (jedna nebo druhá varianta), ale nejdříve hlasovat o tom, pro koho je navržená možnost přijatelná (každý může hlasovat pro jedno, obě nebo žádné řešení). Pokud jsou obě varianty přijatelné pro většinu, hlasujeme v druhém kole, kterou z variant vybereme. Pokud není pro většinu přijatelná ani jedna (cestou bylo příliš mnoho kompromisů), hledá pak společný kompromis celá skupina. A pokud nastane třetí varianta, tedy přijatelná je jen jedna možnost a druhá ne, tak rovnou známe výsledek a není třeba dělat žádný další krok.

Stručná poznámka k tomu jak dělat skupiny velké: Záleží to hlavně na tom, kolik máme času. Ideální je, pokud slučování do skupin proběhne třikrát nebo čtyřikrát, což je dobré i pro počet účastníků, protože to předpokládá 16 nebo 32 lidí, tedy celkem obvyklý počet. S počtem lidí a rozhodovacích kroků můžeme různě manipulovat tak, že sloučíme v jednom kroku více než dvě skupiny najednou nebo tak, že některé diskutující nezařadíme do skupin rovnou, ale necháme je se připojit až k větším skupinám. Tato role ideálně sedí specialistům na téma, lidem s velkým vlivem ve skupině a starším a respektovaným.

## Co potřebujeme

Teď jsme ve fázi, že máme zvolené priority – víme, co chceme a na čem se shodujeme. Je čas na první srážku s realitou. Potřebujeme zjistit, co všechno budeme potřebovat k tomu, abychom mohli realizovat to, co chceme. Když si v tom uděláme přehled, můžeme se zodpovědně rozhodovat, co je pro nás realizovatelné a co ne.

Na tuto činnost těžko najdeme nějakou revoluční techniku. Obvyklý postup bude asi rozdělit se do rozumně velkých skupin (2–5 lidí) a začít psát seznamy toho, co je potřeba. Efektivitu pak můžeme zvýšit tak, že každá skupina dostane na starost specifickou oblast potřeb, ovšem je potřeba dát si pozor, abychom nějakou oblast nevynechali a aby bylo nějak zajištěno, že se odhalí problémy, které nejspíš vzniknou tak, že o něčem si všechny skupiny budou myslet, že to zcela jednoznačně patří do oblasti někoho jiného. Jednotlivé skupiny mohou mít na starost například místo a dopravu, ubytování, jídlo, materiál ke konkrétním programům a podobně.

Poté co skupiny připraví své programy, je potřeba zjistit, zda se na nic důležitého nezapomnělo a také vyřadit věci, které nezvládneme – nemáme potřebné věci, dost informací, lidí nebo peněz. Obojí můžeme zvládnout najednou při jednoduché aktivitě, kdy skupiny představují své seznamy potřeb ostatním, a ti mají možnost je komentovat a doplňovat (ideálně skupina nejdříve představí všechno a pak to společně procházíme znovu a komentujeme). Díky průběžnému doplňování by se na nic důležitého zapomenout nemělo a při komentování jednotlivých položek snadno vyjde na povrch, pokud je pro nás něco nedosažitelného, nesehnatelného či nedostupného.

## Scénář

Teď už opravdu víme, co by se mělo dít, kde a s čím. Z balíku lákavých programů teď musíme udělat akci, která bude držet pohromadě, mít spád a smysl. V tomto okamžiku jsou důležité zkušenosti a znalosti vedoucích. Ti vědí, jak na to a už to mnohokrát dělali. Pokud tedy všechny opět rozdělíme do skupin, aby pracovali na konkurenčních variantách scénáře, hodí se každé skupině nabídnout podporu někoho, kdo ví jak na to.

Názorů na to, jak by výsledný scénář měl vypadat, je mnoho. Jeho základem však asi bude tabulka s následujícími položkami:

KDY	CO	KDO TO ZAŘÍDÍ
8 <sup>30</sup>	Sraz na nádraží + úvodní scénka	Romeo
8 <sup>57</sup> –9 <sup>33</sup>	Cesta vlakem do Lhoty. Cestou se skládá a luští „tajemný dopis od Hamleta“.	Julie Dopisy vytiskne a přinese Tybalt

Ačkoli je scénář jeden z nejdůležitějších podkladů pro naši akci, v tuhle chvíli nás vlastně zajímá jen jako podklad pro sestavování rozpočtu. To by mělo přijít právě teď na řadu. Ale protože z pohledu finanční gramotnosti je to vůbec ta nejzajímavější část přípravy akce, odložíme ji a věnujeme jí samostatnou kapitolu.

## Informace pro účastníky

I když celou akci připravujeme společně, potřebujeme něco, kde budou všechny informace pro účastníky pěkně shrnuté a dostupné. A nejlépe, aby to ještě podpořilo atmosféru akce a třeba její legendu, pokud nějakou bude mít. Vhodný nástroj může být třeba pěkně provedená pozvánka.

Ne každý se ovšem chce s něčím takovým vyrábět. Najdeme tedy dobrovolníky, kteří jsou ochotni věnovat se grafickému ztvárnění. Ideální je, když to bude polovina všech lidí, ale samozřejmě vystačíme i s menším počtem. Pro ty, kteří grafiku dělat nechtějí, máme také zajímavý úkol – připravit pro grafiky zadání. To znamená dát dohromady texty, popsat, co by na pozvánce mělo být a jak by měla působit. Grafici pak dostanou jedno nebo více zadání a podle něj pozvánku připraví. Společně pak vybereme nejlepší pozvánku a tu pak použijeme.

Příprava pozvánky je nejen ideální možností vyzkoušet si tvorbu zadání a práce podle něj, což se každému bude hodit v jeho profesionálním životě, ale je to i dobrá příležitost, jak si vyzkoušet a naučit se pracovat s různými softwarovými nástroji pro spolupráci – od obyčejného emailu až po různé google dokumenty a skydrive. Samozřejmě že celá akce také může proběhnout úplně „neelektronicky“ – zadavatelé prostě své požadavky napíšou na kus papíru a grafici pak začnou kreslit, lepit koláže a míchat barvy. Záleží na tom, jak to chceme pojmout, zda máme dost společného času nebo potřebujeme vše zvládnout mezi schůzkami, když se nevidíme.

### FG tip – Náklady na pozvánku

Na výrobě pozvánek si můžeme pěkně ukázat věci související s cenou práce a s nákladovým stanovováním cen. Na to nám poslouží jednoduchá aktivita, při které se pokusíme zjistit, kolik výroba takové pozvánky stojí. Do nákladů započítáme čas, který s ní zadavatel a grafik strávili. Pokusíme se také určit cenu toho času, tak že rozpočítáme rozumnou výši měsíční mzdy (příležitost stručně popsat hrubou a čistou mzdu, zmínit se o daních a pojištění) na čas strávený prací. Pak přidáme různé režijní náklady jako počítač, software, připojení k internetu a další. Ty opět vyčíslíme vzhledem k době, strávené výrobou pozvánky (potřebujeme-li nový počítač za 15 000 Kč každé tři roky, tak na tři hodiny strávené výrobou pozvánky připadá asi 5 Kč – pokud počítáme pracovní dobu 8 hodin denně). Nakonec přidáme náklady na tisk pozvánky. Na jednotlivé náklady by měli postupně přicházet sami účastníci, moderátor diskuse jen může navrhnout způsoby, jak je zjistit a spočítat (ideálně je počítat pomocí nějakého tabulkového editoru a svoje výpočty všem promítá, třeba na projektoru).

Když společně dojdeme k tomu, že náklady na přípravu pozvánky jsou pravděpodobně více jak 1000 Kč, bude to pro všechny dostatečně zajímavá informace, aby si ji zapamatovali a přemýšleli o tom, jak takové náklady vznikají.

Pokud je pozvánka vyrobená a všichni vědí, co se chystá, blížíme se s realizací naší akce do finále. Zbývá už jen:

## Vlastní akce a její zhodnocení

Po všech těch přípravách asi nezapomeneme akci udělat. Ale srovnat plán s realitou a vše zhodnotit, to už taková samozřejmost není. Jak získat od účastníků názory a zpětnou vazbu, se popisuje v příručce „Peníze ve volném čase“, kde je tomu věnována celá kapitola. Je jen potřeba si uvědomit, že tentokrát všichni nehodnotí jen jako účastníci, ale i jako organizátoři.

## CO OVLIVŇUJE NAŠEHO ROZHODOVÁNÍ – TŘEBA ŽIVOTNÍ ÚROVEŇ

Doteď jsme prostě připravovali akci, a o penězích a finanční gramotnosti to bylo jen okrajově. Ale i tak peníze naše rozhodnutí ovlivňovaly. Například ve fázi sepisování potřeb jsme nejspíš vyřadili nějaké činnosti, které by byly příliš nákladné a neúnosné by zvýšily účastnický poplatek za naši akci.

Jenže co v tomto kontextu vlastně znamená neúnosné? Potřebujeme-li na nějakou aktivitu 10 nových golfových míčků a cena akce by se díky tomu zvedla o 60 Kč na jednoho účastníka, je to problém? Pro někoho ano, pro někoho ne. Tento rozdíl může být zdrojem zajímavého napětí při diskusi a také dobrou příležitostí pro seznámení se s pojmem životní úroveň.

K tomuto účelu tu máme jednu hru, která se hodí hrát ještě před rozhodováním co je moc a co je málo.

### PROJEKT: NAŠE ŽIVOTNÍ ÚROVEŇ

#### Proč hru hrát:

▶ Hráči se seznámí s pojmem životní úroveň a budou ho umět používat

**Délka:** 45 minut až 1 hodina

**Počet účastníků:** skupiny po přibližně 6

**Pomůcky:** prezentace „o celebritách“, papíry a tužky pro skupiny

#### O co půjde:

Účastníci udělají skupiny po přibližně 6 a jejich úkolem je zjistit, kdo z vybraných postav má nejvyšší životní úroveň. Je na skupině, jak nastaví kritéria a jak bude úroveň měřit.

#### První fázi by měla být motivace:

Vyberte v tisku aktuálnější zprávy. Je dobré udělat z nich prezentaci, kde účastníci uvidí obrázky a zároveň uslyší doprovodný text. Texty by měly hovořit o jejich oblíbených zpěvácích, skupinách, celebritách. Často by měly v průběhu prezentace zaznívat otázky typu: Žije si lépe Madonna nebo Britney? Má Bono vyšší životní úroveň než Johnny Depp?

### **Druhá fáze: plánování**

Zadejte účastníkům úkol: připravit kritéria, na kterých se skupina shodne a vymyslet způsob, jak ohodnotit životní úroveň podle konkrétních kritérií

### **Třetí fáze: realizace**

Účastníci podle zvolených a připravených kritérií ohodnotí životní úroveň různých lidí podle vlastního výběru – mohou to být různé mediálně známé osobnosti jako v motivační části nebo různé typizované postavy (kominík, řidič autobusu, ilegální přistěhovalec, ...).

### **Čtvrtá fáze: hodnocení**

Účastníci navrhnou případné změny kritérií, podle kterých by se měla životní úroveň hodnotit, aby více vypovídala o realitě.

### **Co se hráči naučí**

Hráči zjistí, jak racionálně přistupovat ke srovnávání životní úrovně. Přesvědčí se ovšem také, že i nejlepší srovnání může být zavádějící, vzhledem k tomu, že není možné objektivně určit význam jednotlivých kritérií.

### **Postřehy z praxe**

*Nemožnost objektivního srovnání můžeme ještě zdůraznit tím, že o postavách nakonec odkryjeme nějakou skrytou informaci, která zcela mění pohled na jejich životní úroveň.*

Anna Rambousková, Junák, oddíl Modrý klíč

*Když jsme hru hráli, tak rozdílné sociální postavení účastníků opravdu představovalo problém.*

Jan Smrčka, Junák, oddíl Devítka

## **ROZPOČET AKCE**

Sestavování rozpočtu akce nám nejvíce pomůže s rozvojem finanční gramotnosti všech zúčastněných. A navíc to ani nebude složité. Rozpočet je jen jedním z nástrojů plánování a my už máme z předchozích aktivit plán připravený celkem přesně. Teď už vlastně půjde jen o to, kvantifikovat ty potřeby, které jsme společně určili a popsali ve fázi „co potřebujeme“. A to není žádná složitá ekonomická magie, ale poměrně přímočaré hledání informací. Seznam potřeb prostě rozdělíme mezi všechny účastníky a zařídíme, že se všichni pohodlně dostanou na internet nebo k jiným zdrojům potřebných informací, které pro ně připravíme. Je ovšem potřeba počítat s tím, že vznikne celá řada nejasností, dohadů a potřeb věci upřesňovat. Budme proto připraveni vše konzultovat a zařídíme to i tak, aby všichni mohli jednoduše komunikovat i mezi sebou.



Vlastní způsob získávání informací můžeme různě strukturovat a prokládat jinými aktivitami. Když už informace máme a nepotřebujeme, aby je všichni zjišťovali, dá se všechno i jen simulovat. Třeba jako v této hře:

## KOLIK CO STOJÍ NA VÝPRAVĚ

### Proč hru hrát:

- ▶ Hráči získají náhled na to, jak vysoký je zhruba poplatek za výpravu a co vše zahrnuje.
- ▶ Vyzkoušejí si také používání pro ně nové funkce internetu, mluvení s cizím člověkem za účelem získání informace, uvědomí si, kolik toho snědí, vypijí a kolik potraviny stojí. . .
- ▶ Taktéž posílíme spolupráci – neboť se hra hraje ve dvojici.

**Délka:** 1 hodina

**Počet účastníků:** Dvojice (4–5 tedy 8–10 lidí), při větším počtu je možné zdvojit stanoviště/ 3, případně více na zdvojená stanoviště

**Pomůcky:** Pro každou dvojici: list, do kterého zapisují jednotlivé položky (příloha 1), tužka, zadání úkolů (také v příloze 1), nákupní košíky (obrázky); na stanoviště s úkoly: obchod (přehled zboží a cen) – alespoň 2× – je potřeba na dvou stanovištích, počítač s internetem (používat se bude [www.jizdenka.cz](http://www.jizdenka.cz)), reálné informace o cíli výpravy, seznam možných aktivit (a jejich cena) v místě výpravy, alespoň 2 kalkulačky, velký papír a fixa či tabule a křída, dva telefony (pravé či falešné).

### Uvedení

Hru uvedeme pozváním na výpravu – tím si uvědomíme, kolik nás pojede, také si řekneme KDY a KAM. V celé hře pak pracujeme s reálnou výpravou.

Organizátor hry rozdělí hráče do dvojic tím, že rozdá listy (příloha 1). Je praktické, když dvojice tvoří někdo s většími zkušenostmi a k němu někdo s menšími, protože ten pak může všechny potřebné dovednosti jednoduše a přirozeně získat („odkoukat“).

Všem naráz jsou představeny jednotlivé úkoly, je stručně řečeno, co je kde čeká a kde jednotlivá úkolová místa jsou.

A dvojice se pustí do plnění úkolů. Každý úkol by měla plnit v jednu chvíli pouze 1 dvojice, pokud by hru mělo hrát více dětí, je možné úkoly „zdvojit“.

### Úkoly

Zadání všech úkolů najdete v příloze 1 a dvojice ho tedy mají v průběhu celé hry k dispozici. Obcházejí jednotlivé úkoly, postupně je plní a výsledky si zapisují do svých listů.

Zde je k dispozici přehled všech úkolů se zadáními a hlavně s pomůckami, které jsou na každém stanovišti potřeba:

ÚKOL 1	Jídlo na sobotu do dvojice
Zadání	Pro dvojici si nakupte v „místním obchodě“ jídlo na celý sobotní den – nakupujte tak, abyste neměli hlad a měli jste snídani, svačinu, teplý oběd, svačinu, večeři. K nákupu použijte nákupní košík – do něho si vepište, co všechno kupujete, a do listu pak stačí vypsát, kolik celý nákup bude stát a kolik bude stát jednu osobu.

<b>ÚKOL 1</b>	<b>Jídlo na sobotu do dvojice</b>
<b>Pomůcky</b>	nákupní košík pro každou dvojici (obrázek v příloze) obchod (obrázek v příloze) kalkulačka
<b>ÚKOL 2</b>	<b>Páteční večeře</b>
<b>Zadání</b>	Páteční večeře bude společná! :) Vymyslete, co byste uvařili (musí to být teplé jídlo) pro všechny. A pak nakupte všechny potřebné suroviny ve zdejším obchodě (zapisujte do nákupních košíků). Do listu pak запиšte, kolik stál celý nákup a spočítejte, kolik to bude stát jednu osobu.
<b>Pomůcky</b>	nákupní košík pro každou dvojici (obrázek v příloze) obchod (obrázek v příloze) kalkulačka
<b>ÚKOL 3</b>	<b>Ubytování</b>
<b>Zadání</b>	Je třeba zjistit, kolik nás v písecké ubytovně bude přespání stát. Zavolejte tedy panu Rudolfu Mázkovi (jeho číslo je v seznamu telefonu) a zeptejte se ho, kolik stojí jednu osobu 1 noc na klubovně.
<b>Pomůcky</b>	člověk, který zahraje telefonním spojením pana Rudolfa Mázka a hráčům předá informace (viz níže) dva telefony (pravé či falešné, podle toho co je k dispozici) informace o ubytování: 30 Kč cena 1 osoba/1 noc + paušální poplatek za energii: 100 Kč/noc
<b>ÚKOL 4</b>	<b>Místní atrakce</b>
<b>Zadání</b>	Co kdybychom si v sobotu vyrazili někam za kulturou nebo zasportovat? Zeptejte se místního rodáka, jaké jsou tam možnosti a kolik by nás co stálo. Do listu pak запиšte, to, co jste vybrali a taky kolik to bude 1 osobu stát.
<b>Pomůcky</b>	člověk, který zahraje místního rodáka a hráčům předá informace. Seznam reálných informací z cíle výpravy, asi v takovéto podobě: nejstarší kamenný most v Čechách zadarmo bazén dospělý 42 Kč/hodina bazén dítě 26 Kč/hodina kino 80 Kč výstava obrazů 20 Kč bowling 20 Kč/osoba

ÚKOL 5	Doprava
<b>Zadání</b>	V _____ (datum) vyjedeme: z _____ do _____ a v _____ pojedeme zpátky. Jaká jízdenka pro nás bude nevhodnější? Zapište si, kolik bude stát celkem a kolik vychází na 1 osobu.
<b>Pomůcky</b>	Počítač s internetem a <a href="http://www.jizdenka.cz">www.jizdenka.cz</a>

### Závěr

Jakmile dvojice splní všechny úkoly, mají ještě za úkol:

- ▶ Sečíst všechny náklady a zjistit tak celkovou cenu výpravy
- ▶ Zjistit náklady na jednoho účastníka a z toho určit, kolik se má vybírat při odjezdu

Tyto dva úkoly mohou dvojice konzultovat s organizátory a ti jim mohou radit.

Až mají všechny dvojice spočítanou konečnou částku, sesednou se a dají dohromady všechny poznatky, seznámí se s tím, na kolik je co vyšlo, jaká jízdenka jim vyšla nejvýhodnější, jaké jídlo se bude v pátek vařit ... a podobně.

Jeden z organizátorů vše zapisuje na tabuli, aby byly sumy "představitelné" a na závěr se sečtou, aby bylo vidět, jak vysoký poplatek za výpravu bude.

Je dobré, když jde opravdu o výpravu, která se uskuteční, a všichni uvidí, jak to s financemi doopravdy je. Pokud je taková možnost, může na konci výpravy proběhnout ještě shrnutí, debata nad tím, jak to s penězi ve skutečnosti dopadlo.

### Přílohy:

<b>Výprava:</b>	
<b>Datum:</b>	
<b>Kam:</b>	
<b>Jména:</b>	

<p><b>ÚKOL 1</b></p>	<p>Pro dvojici si nakupte v „místním obchodě“ jídlo na celý sobotní den – nakupujte tak, abyste neměli hlad a měli jste snídani, svačinu, teplý oběd, svačinu, večeři. K nákupu použijte nákupní košík – do něho si vepište, co všechno kupujete, a do listu pak stačí vypsát, kolik celý nákup bude stát a kolik bude stát jednu osobu.</p> <p>Celý nákup:</p> <p>Pro jednu osobu:</p>
<p><b>ÚKOL 2</b></p>	<p>Páteční večere bude společná! :) Vymyslete, co byste uvařili (musí to být teplé jídlo) pro všechny. A pak nakupte všechny potřebné suroviny ve zdejším obchodě (zapisujte do nákupních košíků). Do listu pak запиšte, kolik stál celý nákup a spočítejte, kolik to bude stát jednu osobu.</p> <p>Celý nákup:</p> <p>Pro jednu osobu:</p>
<p><b>ÚKOL 3</b></p>	<p>Je třeba zjistit, kolik nás v písecké ubytovně bude přespání stát. Zavolejte tedy panu Rudolfu Mázkovi (jeho číslo je v seznamu telefonu) a zeptejte se ho, kolik stojí jednu osobu 1 noc na klubovně.</p>

**ÚKOL 4**

Co kdybychom si v sobotu vyrazili někam za kulturou nebo zasportovat? Zeptejte se místního rodáka, jaké jsou tam možnosti a kolik by nás co stálo. Do listu pak zapište, to, co jste vybrali a taky kolik to bude 1 osobu stát:

**ÚKOL 5:**

V \_\_\_\_\_ vyjedeme:

z

\_\_\_\_\_

do

\_\_\_\_\_

a v \_\_\_\_\_ pojedeme zpátky.

Jaká jízdenka pro nás bude nevhodnější? Zapište si, kolik bude stát celkem a kolik vychází na 1 osobu.

Cena jízdenky (jízdenek) celkem:

Cena rozpočítaná na jednu osobu:

**Součet všech  
nákladů:**

**Náklady  
na jednoho  
účastníka:**

**Kolik vybírat  
od jednoho  
účastníka:**

Autor: Zdeňka Holoubková, Junák, středisko Jožky Knappa Plzeň

## JÍDLO A JÍDELNÍČEK

Ve výdajích akcí tvoří potraviny významnou položku. A navíc sestavování jídelníčku a jeho posuzování z hlediska výdajů je dovednost, kterou každý využije ve svém běžném životě, a to v podstatě každý den. Proto jsme se rozhodli na tuto oblast zaměřit více a připravit pro ni více nápadů, postupů a doporučení. Zásadně nám v tom pomohl pilotní projekt nazvaný „oddílová večeře“, kde celá řada oddílů prakticky vyzkoušela jak na to. Z jejich doporučení budeme tedy vycházet.

### Projekt oddílová večeře – o co šlo

Do projektu se zapojilo celkem 5 oddílů, a to hodně různých – z rozdílných organizací, míst i s rozdílným věkem členů. Zadání pro ně bylo jednoduché: vymyslete, naplánujte, nakupte a připravte všichni společně jídlo pro celý oddíl. Mnozí si zadání rozšířili a připravovali jídelníček například na celou víkendovou akci. Někdo se zaměřil hlavně na správný výběr potravin, otázky jejich označování a cen, místa původu a ekologické náročnosti, někdo do projektu zapojil konkurenci několika skupin, které nezávisle hledaly optimální řešení, někde využili příležitosti a věnovali se i pravidlům společenského stolování. Zase jiný přístup zahrnoval třeba návštěvy a exkurze v různých zemědělských a potravinářských podnicích, kde se dalo všechno prohlédnout na vlastní oči a diskutovat s odborníky co všechno ovlivňuje kvalitu potravin a jejich ceny.

Jednoduché zadání tedy vedlo k realizaci mnoha originálních nápadů. Pokud budete uvažovat o tom, že se s vašim oddílem pustíte do něčeho podobného, bude vás určitě zajímat i to, jak přínos takové aktivity hodnotí sami vedoucí oddílů, kteří ji vyzkoušeli. Máme tu několik zajímavých vyjádření a komentářů:

*Získané zkušenosti se dají využít v dalších přípravách oddílových a družinových výprav – pracovní listy, které jsme připravili pro vytváření rozpočtu, budeme moci po úpravě použít i pro akce družinových výprav atd. Družiny tak budou mít spolehlivého průvodce.*

*Oddílová večeře jako taková je dobrou akcí, kterou je možno pořádat i v dalších letech. Projekt také podpořil spolupráci oddílů s rodiči – rodiče byli informováni a pomáhali členům družin s úpravou jídelníčku a hledáním vhodných obchodů a potravin.*

*Jan Smrčka, skautský oddíl Devítka, Kamenice nad Lipou*

Zmíněné pracovní listy najdete o několik stran dále.

*Všichni si uvědomili, že je v rodině nutné nejdříve uhradit nezbytné výdaje – jídlo, nájem, inkaso... Teprve až potom následují výdaje za zábavu. Uvědomili si, jak dlouhá je cesta potravin na náš stůl. Uměli si vytvořit rozpočet a pracovat s ním. Nemluvě o rozvoji kuchařských dovedností.*

*Ludmila Mužikovská, Lidečko*

*Všichni se naučili sestavovat jídelníček a díky nahlížení do odborných kuchařských příruček dokázali stanovovat cenu konkrétních jídel pro přesně stanovený počet strávníků. Také se zamýšleli nad tím, jak velkou roli na výsledné ceně může sehrát pečlivé porovnávání cen mezi jednotlivými obchody nebo například jaký finanční vliv má použití polotovarů.*

*Lukáš Dumský, TOM Dumánci, Sedlčany*

Z praktických zkušeností vychází i tři následující hry, které lze při společné přípravě jídla použít:

Hra obědový plán pokrývá vše od vymýšlení po nákup. A po drobné úpravě se dá hrát i bez skutečného nákupu a utrácení, takže se hodí i ve chvíli, kdy si to všechno potřebujeme jen nanečisto vyzkoušet.

## OBĚDOVÝ PLÁN

### Proč hru hrát

- ▶ hráči si vyzkouší role plánovačů na oddílový oběd, večeři
- ▶ hráči navrhnu vlastní oddílový oběd (na společnou akci, víkendovku apod.)
- ▶ hráči se orientují v nabídce obchodních řetězců (letákové akce apod.)
- ▶ hráči se pokusí nalézt co nejrychleji hledanou potravinu
- ▶ hráči porovnají nabídku obchodních řetězců mezi sebou (který je obvykle nejdražší, který je nejlevnější)
- ▶ hráči se naučí nakupovat pokud možno co nejlevněji a zároveň sledují aspekty potravin (výživové hodnoty apod.)

**Délka:** 60 minut

**Počet účastníků:** 6–10, i více

**Pomůcky:** papír, tužka, fotoaparát, mobilní telefon

Celou aktivitu můžeme snadno shrnout do několika bodů:

1. Nejprve domluvíme a vybereme oběd na společnou akci. Stačí shoda na názvu jídla.
2. Hráče rozdělíme do skupin. Vhodné jsou dvojice nebo podobně malé skupiny. Pokud se nám to hodí, můžeme
  - ▶ mladší účastníci (12–14 let): Těmto hráčům vybereme jednu až dvě potraviny z receptu (vznikne v dalším bodu)
  - ▶ starší účastníci (15–18 let): Tito hráči dostanou za úkol „nakoupit“ celý oběd pro námi určený počet účastníků.
3. Skupiny sepíší všechny suroviny, které se k výrobě oběda (receptu) použijí. Vzájemně si je představí. Při tom má každá skupina možnost svůj recept doplnit a vylepšit na základě toho, co slyší od ostatních.
4. Skupiny informujeme o tom, v kterých obchodech se bude vše odehrávat. Ideální jsou velké supermarkety. Obchody by měly být alespoň dva, aby mohlo dojít ke srovnávání cen.

- Mladší soutěžní týmy vyrazí do obchodů vybavení papírem a tužkou a hledají zadanou jednu – dvě suroviny. Pokud jí v obchodě naleznou, zapisují si cenu na papír. Následně obíhají všechny námi testované obchody (ideální, pokud jsou obchody blízko sebe). Vítězem se stává ta skupina, která k nám dorazí první a popíše, kde byla daná potravinu nejlevnější, kde naopak nejdražší, resp. vybere obchod, ve kterém lze nakoupit potravinu nejlevněji.
  - Starší soutěžní týmy mají za úkol naplánovat nákup tak, aby nakoupily vhodné množství potravin na přípravu oběda pro námi zadaný počet účastníků na oddílové akci. Následně opět také soutěží ve virtuálním nákupu v obchodech. Tedy obcházejí jednotlivé obchody a snaží se „nakoupit“ všechny zadané potraviny. Nakupují tak, že ceny jednotlivých potravin si zapisují na papír, podobně jako mladší účastníci. Vítězem se stává ta skupina, která dorazí na určené místo a určí, kde byl nákup celého oběda a všech potřebných surovin nejlevnější, kde naopak nejdražší a společně vyberou řetězec, který je pro nákup nejvhodnější. V tomto případě je nutné, aby soutěžní skupiny vypočetly hodnotu nákupu. Následně je organizátory překontrolováno, jestli není potravin pro určený počet strážníků zbytečně hodně nebo naopak málo (je samozřejmě nutné, aby organizátoři měli již před touto hrou zkušenosti s vařením a nakupováním pro zadaný počet strážníků).
5. Vítězným skupinám je možno předat nějakou odměnu, popř. vítězná skupina získá právo na skutečný nákup a uvaření receptu 😊.

#### **Poznámky a úpravy herních pravidel:**

1. Během hry mohou hráči místo zapisování cen na papír, ceny a potraviny fotografovat, nicméně hrozí riziko ze strany obchodníků, kteří nemusí tuto aktivitu povolit.
2. Aktivitu je možno doplnit i kontrolou obalů a zjišťováním nejrůznějších konzervantů a škodlivých „éček“. Tímto lze různě modifikovat herní pravidla: „Nakup co nejlevněji, a nejdřívější“ apod.
3. Účastníkům můžeme dát finanční strop, který nesmí během hry překročit.
4. Je nutné účastníky hry proškolit o bezpečnosti při přecházení silnice apod.

#### **Zkušenosti z praxe:**

Skupiny se ze začátku do hry příliš nehrnuly, ale nakonec bylo vidět, že se nechaly mezi sebou vyhecovat a závěr byl překvapivě docela akční, na to, že vlastně o nic nešlo.

Hra „Párty na velvyslanectví“ je vlastně zjednodušenou simulací veřejné zakázky, takže kromě práce s rozpočtem může být dobrá pro praktické objasnění pojmu konkurence.



## PÁRTY NA VELVYSLANECTVÍ

### Cíl aktivity:

- ▶ Vyzkoušet si nakupování, práci s rozpočtem a hledání úspor
- ▶ Poznání cizích zemí a jejich kultur

**Délka:** přibližně půl dne

**Pomůcky:** zadání od každého velvyslanectví (podle počtu skupin), informace o jednotlivých státech, informace o tom co se v okolí dá koupit (pokud to účastníci nevědí, protože nejsou místní), pomůcky k vaření a výtvarné potřeby, ...

Skupiny jsou cateringové firmy ucházející se o zakázku – velvyslanectvou gardenparty. Je několik velvyslanectví (stejný počet, jako skupin hráčů) vybraných států. Všechna zveřejní zadání, že chtějí uspořádat párty typickou pro jejich zemi, s typickým jídlem, výzdobou a třeba i programem. Součástí zadání je i strop nákladů (ten může být pro každé velvyslanectví jiný).

Skupiny mají nejdříve za úkol uspět ve veřejném výběrovém řízení – nabídnout nejzajímavější projekt párty za nejzajímavější cenu. Každá skupina pochopitelně může připravit nabídku pro více různých velvyslanectví, třeba i pro všechna. Naopak je možný i kartel, že díky dohodě skupin dostane každé velvyslanectví jen jednu nabídku, pravděpodobně s maximální cenou (pokud k tomu dojde, jde o ideální téma pro diskusi v rámci následné zpětné vazby). Na to ale samozřejmě hráče nijak neupozorňujeme. Skupiny tedy v této fázi připravují své projekty, ve kterých popisují, jaké jídlo na párty bude, jaká bude výzdoba, jaké se na to použijí suroviny a kolik bude stát. Je vhodné, když v této fázi mají skupiny k dispozici informační materiály o dané zemi a případně také letáky z místních obchodů. Výhodou je také přístup k internetu.

V další fázi je potřeba vyhodnotit dodané projekty a vybrat, která skupina bude připravovat párty pro které velvyslanectví. Je potřeba vyřešit problém, co se stane, kdy jedna skupina zvítězí u více velvyslanectví. Buď můžeme postupovat tak, že zakázku vždy dostane další v pořadí nebo můžeme zakázku nechat vítězi s tím, že musí zajistit její realizování tak, že si na to někoho najde mezi skupinami, co zakázku nemají.

Skupiny nakoupí a realizují párty. Poté co všechno šťastně proběhne, můžeme ještě vyhodnotit, kolik se podařilo jednotlivým skupinám ušetřit proti rozpočtu z projektu.

V diskusi po hře se určitě vyplatí položit například tyto otázky:

- ▶ Jak jste určovali cenu za kterou vaši párty nabídnete?
- ▶ Snažili jste se zjistit, jaké nabídky připravuje konkurence? Případně se s ní dohodnout?
- ▶ V čem se vaše plány nejvíce lišily od skutečnosti? Jak vám to zkomplikovalo situaci?
- ▶ Co by bylo potřeba udělat jinak, kdybyste byli skutečná firma?

### Zkušenosti z praxe:

*Riziko může být přílišné zaujetí skupin pro vymyšlení vychytávek na párty a jen „odfláknutí“ rozpočtu, což pak neplní zadaný cíl. Zaměření na cíl by také mohlo pomoci vynechání informací o jednotlivých zemích, což ale samozřejmě ubere na atraktivitě programu, takže je to potřeba zvážit podle konkrétních okolností.*

Anna Rambousková, Junák, oddíl Modrý klíč

Bez velkých příprav a nutnosti zasadit program do kontextu můžeme téměř na libovolné celodenní či víkendové akci zařadit hru „Jdeme nakupovat“. Vlastně nejde o moc víc, než že se opravdu jde nakupovat. Ale několik drobných úprav z toho dělá názornou vzdělávací aktivitu:

## JDEME NAKUPOVAT

### Cíl aktivity

► Účastníci si vyzkouší vyrobit jídelníček a jednoduchý rozpočet, podle kterých zároveň prakticky nakoupí

**Délka:** 30–60 min přípravná fáze, 30–60 min nakupování, 1 den na snědení nakoupeného jídla, kolem 30 min závěrečná diskuse

**Pomůcky:** tužky, papíry, peníze (předem stanovená částka pro každého hráče)

Nákupní aktivitu můžeme dobře realizovat, když se s oddílem chystáme na celodenní výlet. Ideální čas pro realizaci tohoto programu je na víkendové akci, přípravná fáze proběhne v pátek večer, vlastní realizace pak v sobotu. Asi nejjednodušší a nejpraktičtější je vyzkoušet si nakupování na jednoduchém zadání: „Máte k dispozici XY Kč na osobu. Připravte si jídelníček na sobotu. Podle jídelníčku si připravte nákupní seznam a nakupte podle něj jídlo.“ Od tohoto zadání se aktivita může odvíjet různými směry, podle toho, na co se chceme zaměřit.

### Rozdělení do skupin:

První rozhodnutí se týká skupin, ve kterých se bude nakupovat. Máme v zásadě čtyři možnosti:

1. Určíme přesně, jaké skupiny budou – kdo s kým bude spolupracovat
2. Určíme, jak mají být skupiny početné, kdo je s kým se rozhodnou hráči
3. Určíme minimální a maximální velikost skupiny
4. Skupiny neurčujeme, hráči se mohou (a nemusí) spojovat, jak chtějí

Každá z variant má své specifické použití. Varianta 1 je v kombinaci s déle fungujícími skupinami, které jsou zvyklé spolu spolupracovat, ideální, pokud chceme, aby tým odvedl náročnější práci – složité jídlo, delší akce, náročná příprava. Variantu 1 také můžeme použít, pokud tým není zaběhnutý, ale očekává se, že spolu bude fungovat déle – např. nová družina. Varianta 2 je vhodná, pokud naopak chceme testovat, jak spolu účastníci umí spolupracovat ve skupinách, na které nejsou zvyklí. Varianta 3 se hodí tehdy, pokud chceme, aby se účastníci cítili dobře. Zvolíme ji například tehdy, pokud máme dojem, že už samotné herní úkoly jsou pro účastníky relativně náročné – tedy například když jsou účastníci mladšího věku. A konečně varianta 4 je takový živý sociogram. Při jejím použití se dozvíme hodně o vztazích ve skupině a o přirozených týmových rolích jednotlivých hráčů.

### Příprava jídelníčku:

Vzniklé skupiny (nebo jednotlivci) mají za úkol připravit jídelníček na celý den. Můžeme jim pomoci jednoduchým formulářem, ale v této fázi jde opravdu jen o jednoduché rozhodnutí v podobě: „k svačince bude

pro každého jablko a tatranka“. Už v této fázi je dobré, když si skupina udělá hrubý odhad nákladů, aby se vyloučily potíže s nedostatkem peněz (máme 60 Kč na člověka, takže kaviár k večeri můžeme škrtnout). Hotové jídelníčky mohou skupiny představit ostatním nebo mohou proběhnout konzultace s organizátory.

### Příprava nákupního seznamu:

Nyní mají skupiny za úkol podle vzniklého jídelníčku připravit nákupní seznam. Projdou tedy jídelníček, ke každému jídlu vypíšou potřebné suroviny a jejich potřebné množství vzhledem k počtu členů skupiny. Odhadnou také, kolik bude potřeba na celý nákup peněz a zda tudíž s přiděleným množstvím vyjdou. To samozřejmě nejlépe zjistí tak, že odhadnou ceny jednotlivých surovin a vše sečtou dohromady. V tuto chvíli organizátoři hlídají realnost jednotlivých odhadů a mohou (pokud mají informace) skupiny upozornit na případnou nedostupnost jednotlivých potravin v místních obchodech.

Jako vodítko může skupině posloužit jednoduchá tabulka:

CO KOUPIŤ	POČET KS	ODHAD CENY 1 KS	CELKEM
<b>CELKEM</b>			

### Nákup:

S připraveným seznamem vyrazí skupiny nakupovat. V tuto chvíli začíná být důležitá jejich schopnost improvizovat a rozhodovat se na místě. Ne všechny věci z nákupního seznamu budou k dispozici, některé budou dražší, než se čekalo a jiné budou k dispozici ve více různých variantách, ze kterých bude potřeba vybírat.

### Potom, co je všechno snědno

V závěrečné diskusi se skupiny i jednotliví hráči mohou vyjádřit například k těmto tématům:

- ▶ Z toho, co nakoupily ostatní skupiny, nám přišlo zajímavé „to a to“, naopak jako ne moc dobrý nápad se nám jeví „tamto“.
- ▶ Překvapilo nás... (cenou, dostupností, kvalitou, ...)
- ▶ S penězi jsme vyšli/nevyšli. Ideální částka je asi „tolik a tolik“.
- ▶ Pro příští nákupy využijeme „takové a takové“ zkušenosti, které jsme získali

### Postřehy z praxe

*Hrajeme často a můžeme jen doporučit*

Pavla Sýkorová, Junák, 97. oddíl Paráda a Vlčáci

*Je to pro děti moc zajímavé – ony vůbec netuší, co vlastně stojí potraviny potřebné k přípravě daného jídla, odhady cen za celé jídlo jsou pak zcela nereálné. Teď po čase se už naučily, a docela plánují rychle a reálně.*

Kateřina Wagnerová, Junák. 2. oddíl Boubín

Slíbili jsme ještě pracovní list, který se osvědčil v Kamenici nad Lipou. Je navržen tak, aby provedl malou skupinu sestavováním jídla a jeho rozpočtu. Tím jak se jednotlivými kroky prochází postupně, zpřesňují a opravují se původní předpoklady a zjišťuje se, co je důležité a co méně.

Pokud budete chtít něco podobného vyzkoušet ve svém oddíle, stačí si jen pracovní list okopírovat.

## ODDÍLOVÁ VEČEŘE

### Projekt pro družiny

Připravte oddílovou večeři o čtyřech chodech s využitím pouze českých surovin (žádné dovážené zahraniční potraviny a doplňky) a bez využití polotovarů (polévky z pytlíku, předvařené maso v plechovce).

### Krok 1) Sestavení jídelníčku na oddílovou večeři

Kriteria:

Maximální cena \_\_\_\_\_,-

Počet jídel \_\_\_\_\_

JEDNOTLIVÉ CHODY VEČEŘE	KONKRÉTNÍ JÍDLO	ODHADOVANÁ ČÁSTKA
Lehký předkrm		
Polévka		
<b>Hlavní chod</b>		
Zákusek		
Pití		
<b>CELKEM</b>		

## Krok 2) Rozpis jednotlivých surovin

Rozepište všechny suroviny, které potřebujete k přípravě jednotlivých chodů, včetně koření a dochucovadel. Můžete se poradit i s odborníky (knihy, internet, rodiče atd.)

JEDNOTLIVÉ CHODY VEČEŘE	KONKRÉTNÍ JÍDLO	POTŘEBNÉ SUROVINY A POČET
Lehký předkrm		
Polévka		
Hlavní chod		
Zákusek		
Pití		

### Krok 3) Rozpočet večeře

Rozdělte se na tři týmy a zjistěte ceny v jednotlivých obchodech. Pozor! Smíte vybírat pouze potraviny vyrobené v České republice. Jen pokud žádné takové v nabídce nejsou, můžete použít jiné.

JEDNOTLIVÉ CHODY VEČEŘE	POTŘEBNÉ SUROVINY A POČET	OBCHOD 1	OBCHOD 2	OBCHOD 3
Lehký předkrm				
<b>CELKEM</b>				
Polévka				
Celkem				

JEDNOTLIVÉ CHODY VEČEŘE	POTŘEBNÉ SUROVINY A POČET	OBCHOD 1	OBCHOD 2	OBCHOD 3
Hlavní chod				
<b>CELKEM</b>				
Zákusek				
<b>CELKEM</b>				
Pití				
<b>CELKEM</b>				
<b>CELKOVÉ NÁKLADY</b>				

Nejdražší obchod byl: .....

Nejlépe se české potraviny hledaly: .....

#### **Krok 4) Nákup potravin**

Nakupte společně potraviny tak, aby suroviny byly co nejkvalitnější a nejlevnější. Každý člen družiny by se měl na nákupu podílet. Musíte si schovat všechny účtenky!

#### **Krok 5) Závěrečné vyúčtování**

Jakmile bude po večeři, tak porovnejte

<b>JEDNOTLIVÉ CHODY VEČEŘE</b>	<b>PŮVODNÍ ODHADOVANÁ ČÁSTKA</b>	<b>REÁLNÁ ČÁSTKA</b>	<b>ROZDÍL OPROTI ODHADU</b>
<b>Lehký předkrm</b>			
<b>Polévka</b>			
<b>Hlavní chod</b>			
<b>Zákusek</b>			
<b>Pití</b>			
<b>CELKEM</b>			

Čím byl asi rozdíl způsoben?

#### **Krok 6) Příprava družinového jídelníčku na víkendovou akci**

Připravte jídelníček na víkendovou akci pro vaši družinu. Akce začne v pátek večer a skončí v neděli odpoledne.







## A co na táboře?

Požádali jsme celou řadu oddílů, aby vyzkoušely, jak je možné rozvíjet finanční gramotnost na táborech.

Bylo zcela na oddílech, jakou formu finanční hry zvolí, ale měla co nejlépe simulovat reálný život. Táborové hry na principu peněz jsou poměrně časté a oblíbené, ale většinou nemají vzdělávací ambice v oblasti finanční gramotnosti a právě tento rozměr byl přínosem projektu. Další možností bylo vtáhnout všechny do skutečného financování tábora – svěřit jim správu části prostředků a nechat je s nimi hospodařit v rámci zadaného úkolu (např. několikadenní putování družin).

Přínosem tohoto modelu je uvědomění si, že množství peněz je jasně omezené a vždy je nutné vyjít s daným rozpočtem. V běžném životě, kdy jsou děti finančně závislé na rodičích, si to nemusí uvědomovat zcela jasně.

Většina oddílů zvolila nějakou z variant táborových peněz, tedy speciální měny, která bude platná jen na táboře a peníze budou jako forma bodování v programu. Za peníze se poskytují služby, v některých případech jsou zpoplatněny všechny služby (ubytování ve stanu, strava apod.), jiné oddíly využívají vlastní měnu pouze jako platidlo, za které se dají získat „luxusní“ statky a služby (nejrůznější formy výhod a odměn).

Tato forma táborových her je v různých obměnách poměrně oblíbená a častá v mnoha oddílech i variantách. Fiktivní peníze jsou jedním z nejefektivnějších způsobů hodnocení. Nejpravděpodobnější úskalí spočívají ve dvou rizicích:

1. Není jednoduché vyladit systém tak, aby neměl slabiny (jaká „částka“ je adekvátní za jakou práci, jak má fungovat banka). Jednou z možností řešení je upravovat pravidla v průběhu tábora podle potřeby, ale v mnoha případech to není možné, aby nedošlo k narušení mechanismu hry a důvěry. Základním předpokladem úspěchu je tedy důsledné promyšlení všech mechanismů, které budou ve hře využity. Jednou z možností je otestování principu hry fiktivním kolem „na nečisto“ vedoucími ještě před táborem (vypuknutím hry naostro). Ze strany účastníků (děti) je hledání skulin systému zcela legitimní a odpovídá i reálnému životu.
2. Dalším rizikem táborové měny je znevýhodňování slabších či mladších účastníků. Pakliže jsou táborové peníze potřeba ke všemu a dají se vydělat například vítězstvím ve hrách a soutěžích nebo méně populárními pracemi, je velmi pravděpodobné, že tyto činnosti budou trvale nuceny dělat děti, které v jiných způsobech získávání prostředků nebudou tak úspěšné. Možné je i nabízení osobních služeb mezi účastníky tábora za úplatu (mytí ešusu, vzít za někoho hlídku apod.). Pravidla by tedy měla být nastavena tak, aby nemohlo docházet až k situacím, které mohou hraničit se šikanou mezi účastníky tábora.

Další velká skupina oddílů se rozhodla svěřit dětem rozhodování o skutečných penězích a nechala je samostatně hospodařit. Vedoucí vystupovali pouze jako dohled, který zasáhne jen v případě významnějších problémů, případně jako poradci. Nejčastěji dostávají děti peníze na putování družin, které si kompletně sami připravují (zjišťují náklady) a je na jejich rozhodnutí, jak svěřené prostředky využijí (volba způsobu dopravy, stravování a ubytování). Je na jejich odpovědnosti, zda si nechají nějakou rezervu pro neočekávatelné okolnosti.

Pro inspiraci je tu pár vyzkoušených nápadů:

- ▶ Vymyslet výrobu, která si najde svou poptávku (materiál bude vydáván za táborové peníze). Demonstruje, jak je obtížné vymyslet něco, o co bude na trhu zájem.
- ▶ Cenová mapa tábora – různá místa na stany budou mít odlišnou cenu (kde je stín, bažina, někdo chrápe, vzdálenost od důležitých staveb apod.)
- ▶ Systém výplat, pokut, poplatků, daní
- ▶ Tematicky účastníci projektu tábory s finančním systémem zasadili například do westernového městečka, Harryho Pottera, obchodního společenství Hanza či renesanční Florencie
- ▶ Zajímavý je také hospodářský model, kde stejné prostředky využívají jak jednotlivci, tak družiny. Hra získává další zajímavý rozměr a to domluva skupiny, které prostředky budou soukromé a které společně na potřeby družiny, jakým způsobem se budou prostředky rozdělovat.
- ▶ Táborová hra obsahující cestování časem, přičemž si je možné vyzkoušet finanční systémy v různých historických dobách od barterové směny až po hyperinflaci.

- ▶ Účastníci tábora mají po celou dobu své povolání, každý jiné (nebo několik možných). Každá profese má odlišné povinnosti, ale i odlišnou odměnu
- ▶ Speciální formy daní, odlišné od systému, který aplikují současné státy. Možnou paralelou ke spotřební dani a dani z přidané hodnoty u potravin může být zdanění podle toho, jak jsou potraviny zdravé či nezdravé (v zájmu omezení konzumace sladkostí).
- ▶ Vedoucí můžou vystupovat v roli banky (komerční) a můžou nabízet běžné bankovní služby jako úročené vklady, ale i úvěry či hypotéky. V roli centrální banky pak peníze emitují (vydávají), ale určují i míru inflace. Může tedy proběhnout překvapení, jakými jsou náhlá devalvace (depreciace) či měnová reforma.



## Připravujeme akce pro veřejnost

Na vlastních akcích jsme si mohli vyzkoušet celou řadu praktických „finančních“ dovedností. Jsou to většinou takové, které využijeme při péči o vlastní domácnost. Akce, které připravujeme pro veřejnost, nás naučí spíše věcem, které uplatníme v pracovním životě a v neposlední řadě i přímo při dobrovolnické činnosti v našem sdružení.

Akce pro veřejnost jsou skvělou šancí se něco naučit – kromě plánování a rozpočtování se přímo nabízejí dovednosti, které souvisejí s marketingem a komunikací – o akci pro veřejnost se musí vědět a ideálně by se měla objevit i v médiích. Kromě toho jde i o skvělou šanci, jak propagovat to co děláme, upozornit na to a třeba získat nové členy. A nakonec jsou akce pro veřejnost i užitečné. Jsou užitečné a zábavné pro ty, kteří se jich účastní, jsou vítané z pohledu obce, kde se konají a jsou užitečné i pro nás, kdo je pořádáme. Například proto, že představují zajímavý zdroj příjmů, který může pomoci i financovat naši činnost.

Díky tomu, že akce pro veřejnost mají potencionálně všechny tyto přínosy, rozhodli jsme se vyzkoušet podobný projekt, jako byla už zmíněná oddílová večere, zaměřený přesně na pořádání akcí pro veřejnost. V následujícím textu se opět dělíme o zkušenosti těch, kteří akce realizovali.

## CO SE NAUČÍME?

Protože finanční gramotnost je vzdělávací oblastí i z pohledu škol, můžeme si nejprve odpověď ze školního úhlu pohledu:

Očekávané výstupy vzdělávání, ke kterým směřuje pořádání akcí pro veřejnost, jsou tyto:

- ▶ Rozlišuje a porovnává úlohu výroby, obchodu a služeb,
- ▶ rozumí principům tržního hospodářství,
- ▶ objasní vliv nabídky a poptávky na tvorbu cen,
- ▶ dodržuje zásady hospodárnosti.

U některých věcí není úplně jasné, jak se taková abstraktní dovednost při organizování akce pro veřejnost dá získat. Vycházíme z toho, že akcí pro veřejnost je potřeba vymyslet, a to s takovým programem, aby na ni někdo přišel, efektivně ji propagovat, zajistit její realizaci včetně všeho potřebného materiálu i organizátorů a celou tu dobu ještě zajišťovat, že akce dopadne, jak má, i finančně.

Při plánování můžeme použít celou řadu postupů z předchozí kapitoly, ale je tu několik věcí, které bude potřeba zvládnout navíc. Nepřipravujeme totiž zábavu pro sebe, ale pro někoho jiného. Nemůžeme tedy automaticky předpokládat, že víme přesně pro koho to je a co by ten někdo ocenil. V této chvíli se potřebujeme zamyslet, co vlastně umíme nabídnout a podle toho zvážit pro koho by to mohlo být zajímavé. Celkem samozřejmě se nabízí aktivity pro rodiče s dětmi, ale nevyplatí se v úvahách zůstat jen u toho.

### FG tip

Schválně vyzkoušejte brainstorming, kde mají všichni za úkol říkat dvojice „co a pro koho“. Například „chemické pokusy pro skejťáky“ nebo „maxišvihadla pro mateřské školy“ či „bingo pro seniory“. Zapisujte nápady a nebojte se ani těch extrémních a podezřelých. Protože ta pořádně extrémní část přijde až potom. Když máte dostatečnou zásobu nápadů, zkusíme poloviny dvojic mezi sebou přehazovat, jestli by se nenašlo něco, co se buď dá udělat, nebo může být zajímavou inspirací na vymýšlení úplně nových aktivit – například „bingo pro skejťáky“.

Pokud sami nevíme do čeho se pustit, nemáme dost zkušeností a nedokážeme odhadnout, co by veřejnost u nás mohlo zajímat, můžeme se prostě zeptat. Společně sestavíme krátký dotazník a každý se pak zeptá několika málo lidí, které různě potká. Určitě se dozvíme zajímavé nápady. Bez pořádné přípravy a nejlépe konzultace s nějakým sociologem sice těžko odhadneme, jak moc můžeme věřit tomu, co jsme zjistili, ale nějaké podněty jsou v tomto případě většinou lepší než žádné.

Do programu chystané akce se pravděpodobně vždy snažíme zapojit něco z toho, co v našem programu děláme i „normálně“ – sami pro sebe. Výhody jsou jasné – umíme to, máme pro to potřebné vybavení a víme, že existuje alespoň někdo, koho to baví ☺. Další výhodou je, že pokud na akci pro veřejnost děláme věci, které děláme i normálně, můžeme na takovou ukázkou programu „lákat“ nové členy.

V mnoha ohledech se vlastně naše akce pro veřejnost moc neliší od cirkusu nebo pouťových atrakcí. Tedy klasických výdělečných podniků, které nabízejí zábavu za peníze. Pro uspořádání úspěšné akce pro veřejnost tedy musíme prakticky zvládnout všechno, co zvládá ředitel cirkusu. A vlastně jsou takové cirkusy a poutě i naší typickou konkurencí. Více nad tím můžeme společně přemýšlet při následující hře:

### HRA KOLOTOČÁŘI

Děti rády chodí na kolotoče, přičemž cena jednotlivých atrakcí dosahuje často poloviny hodinové mzdy jejich rodičů. Tato aktivita byla zaměřena na přiblížení ceny takovéto zábavy názornou formou mladším dětem zhruba ve věku prvního stupně ZŠ.

Ve hře použijeme vlastní peníze. Následující čísla počítají s bankovkami nominálních hodnot 5, 10, 20, 50 a 100.

Připravíme několik zábavných stanovišť: (v závorce jsou uvedeny názvy a kolik atrakce stála):

- ▶ nízké lanové překážky (Mauglího stezka, 70),
- ▶ vysoké lanové překážky (Tarzanova stezka, 100),
- ▶ jízda na koni (Zdivočelý býk, 50),
- ▶ jízda v kočáru (50),
- ▶ sestřelování lízátek (Střelnice, 20),
- ▶ houpačka (Vzhůru do oblak, 20),
- ▶ občerstvení se sladkostmi (bufet u Zpívající lentilky, podle výběru od 5 po 20),
- ▶ hudba na přání (10),
- ▶ malování po obličejí (Staň se kým chceš, 40).

A také několik pracovních stanovišť, na kterých účastníci akce dostanou za „práci“ herní peníze:

- ▶ Zahrádkář (Zahrada tisíce květin, 70),
- ▶ překážková dráha (Dráha zdatnosti a síly, 60),
- ▶ třídění odpadů (Skládka pokladů, 60),
- ▶ stavění skřítkých domečků (Jak se staví sen, 80),
- ▶ elektrická dráha (Elektrikář, 100),
- ▶ házení na čísla (Začarované čísla, 5–25).

Účastníci vydělané peníze použili ke vstupu na zábavná stanoviště.

Přínos aktivity pro účastníky byl v tom, že si svou zábavu museli odpracovat a poznali, že peníze nejsou zadarmo.

### Zkušenosti z praxe:

*Je nutno zajistit dobrý tok peněz, v našem případě jsme podcenili navrácení peněz z atrakcí na pracovní stanoviště.*

*Měli jsme k dispozici cca 10 000 peněz, ale děti ze začátku dost šetřily, a tak nám nevracely vydělanou hotovost zpátky do oběhu.*

*Celkově lze však říci, že nastavení cen jednotlivých stanovišť a výdělků bylo správné a děti trávily přiměřenou dobu vyděláváním peněz a utrácením.*

Autor: Jiří Stokláška, Skautské středisko Ratíškovice

## **DÁME O SOBĚ VĚDĚT...**

Ať děláme, co děláme, jedním z dopadů naší akce je, že se o nás ví. A pokud akce není vyloženě špatná nebo nebezpečná, je to pozitivní signál o naší činnosti. K čemu všemu to můžeme využít?

Nejvíce se nabízí možnost získávat nové členy. Na akci pro veřejnost bude hodně lidí (pokud se povede), velmi často půjde o rodiče a děti společně, tedy o všechny, které potřebujeme oslovit, pokud se k nám má dítě přidat.

Z pohledu získávání členů má smysl nabízet program i pro děti mladší, než chceme přímo zapojit. Pokud totiž akci opakujeme pravidelně (typicky každý rok), mnoho dětí a rodičů bude na akci chodit opakovaně. Navážeme tak cenný dlouhodobý vztah, který může snadno vyvrcholit tím, že dítě, až dosáhne správného věku, přijde k nám do oddílu.

Další skupinou, se kterou můžeme díky akcím pro veřejnost snadněji komunikovat, jsou překvapivě naši odrostlí bývalí členové. Samozřejmě, že je na akci můžeme potkat v roli návštěvníků nebo rodičů, ale ve skutečnosti je pro ně jako stvořená role organizátorů. Pravděpodobně mají dovednosti, které při pořádání akce potřebujeme a navíc je to pro ně zajímavá příležitost potkat staré známé a užít si trochu neobvyklé zábavy a zároveň někomu pomoci. Obzvlášť pokud na akci potřebujeme hodně organizátorů a vlastně dost váháme, zda se nám podaří je zajistit, vyplatí se poslat jeden hromadný email na adresy bývalých členů. Ne že by to okamžitě oslovilo všechny, ale skoro vždy se alespoň někdo najde. A příští rok se zas přidá ještě někdo jiný. A vlastně je to i skvělá personalistická příležitost. Někdo z těch, které jsme oslovili na jednorázovou akci, třeba zjistí, že by nás chtěl zase vidět častěji.

A pak je tu ještě jedna zajímavá skupina, se kterou můžeme díky akcím pro veřejnost efektivně komunikovat. Jsou to různí VIP. Starosta a podobní političtí představitelé, sponzoři malí i velcí, šéfové institucí a spolků, se kterými nějak spolupracujeme – třeba ředitelé škol. A pak také média. Všem těm na akci pro veřejnost ukazujeme, že něco umíme a že jsme zajímaví.

## **JE TO UŽITEČNÉ...**

Výhody a prospěch z naší akce pro veřejnost ale nemáme jen my. Nabízíme tím zajímavý program, někdy i pro skupiny, kterým toho jinak nikdo moc nenabízí. Doplňujeme nabídku „kulturních aktivit“ a společenského života u nás v obci. Nabízíme zajímavé a neobvyklé činnosti a to buď zadarmo, nebo za symbolickou cenu. Vznešeně řečeno tvoříme aktivní komunitu a přispíváme k rozvoji občanské společnosti.

A protože děláme tohle všechno a navíc využíváme možnosti komunikovat s VIP, je možné, že místní politická reprezentace bude také naši činnost podporovat. A tím už se pomalu přesouváme k dalšímu tématu.



## MŮŽEME TAK ZÍSKAT FINANČNÍ PROSTŘEDKY

Na akci pro veřejnost se můžeme snadno dívat jako na dobrou příležitost, jak získat nějaké prostředky navíc na naši činnost. Kromě výše zmíněné podpory a dotací od obecních zastupitelstev, které jsou tím pravděpodobnější, čím víc jsme v obci vidět a děláme něco užitečného, jsou tu v podstatě tři hlavní možnosti: vstupné, prodej něčeho (výrobků, našich propagačních předmětů, ...) a reklama.

Jak může na našich akcích pro veřejnost fungovat reklama? Jednoduše – je to přesně ta protihodnota, kterou nabízíme našim sponzorům, když je o něco žádáme – „Nemohli byste nám na ty stany dát slevu, příští měsíc je budeme stavět na náměstí v rámci jedné naší akce a dáme na ně vaše logo a všechny informace.“ Kromě slev a nějakého materiálu může bez problémů jít i o finanční platbu, ale k tomu bývá těžší sponzory přesvědčit.

Prodej nějakých výrobků nebo jiných předmětů je dalším logickým zdrojem příjmů pro akci. Zajímavé je nabízet k prodeji výrobky, které na akci vznikají přímo v rámci programu. Někdy může být zajímavé uspořádat malou aukci. A někdy může mít smysl návštěvníkům dokonce prodávat jejich vlastní výrobky – v případě že je vyrábějí přímo na místě a z našeho materiálu, zaplatí malou částku, za kterou si mohou svůj výrobek odnést. Zbytek programu tak může být úplně zadarmo.

A konečně vstupné. Může přinést zajímavé příjmy, ale je potřeba s ním zacházet opatrně. Tady se právě uplatní to „objasňování vlivu nabídky a poptávky na tvorbu cen“. Když bude cena příliš vysoká, nikdo nepřijde. I když bude cena nízká, dorazí pravděpodobně menší děti s rodiči, ale už ne větší děti, které by přišly samy – nemají u sebe peníze nebo je jim líto je vynaložit za něco, co by jim rodiče asi zaplatili, kdyby tu byli.

Dobrý a osvědčený trik je „vstupné dobrovolné“ – nevýhodou je, že nemůžeme plánovat, kolik přinese a neodhadneme to ani v průběhu akce. Výhodou je, že leckdo zaplatí více, než kolik bychom čekali a že se na naši akci dostanou všichni, kteří o ni budou mít zájem.

Vyplatí se také používat různé „výhody“, které se v komerční prostředí obvykle nevyskytují – celá rodina platí jen jedno vstupné, dospělí (nebo naopak děti) mají vstup zdarma a podobně. Pokud má vaše akce podobu nějakého závodu nebo soutěží, je tu možnost vybírat vstupné nebo startovné od soutěžících závodníků, kteří mohou vyhrát ceny, ale umožnit všem ostatním vyzkoušet si program a zúčastnit se mimo soutěž – ideálně s možností pustit se do toho po vyzkoušení už soutěžně a za startovné.

Možná teď přemýšlíte nad tím, zda to celé nemá nějaký háček – je tu tolik možností jak něco málo vydělat – ale jak je s daněmi? A není k tomu všemu náhodou potřeba živnostenské oprávnění? S tím živnostenským listem je to jednoduché. Nepotřebujete ho. Tedy přesněji nepotřebujete ho, pokud tyto činnosti nevykonáváte soustavně a za účelem zisku. To, že párkrát za rok uspořádáte nějakou akci, na kterou se platí vstupné, a prodáte na ní pár triček, rozhodně neznamená, že to vykonáváte soustavně.

S daněmi je to trochu komplikovanější a závisí to na mnoha okolnostech. Ve většině případů však daně platit nebudete. Konzultujte to se svým hospodářem nebo účetním.

## PROJEKT AKCE PRO VEŘEJNOST – ZKUŠENOSTI A NÁZORY ÚČASTNÍKŮ

Stejně jako u oddílové večere, zkoušeli jsme akce pro veřejnost prakticky. Zajímavé jsou už nápady, o čem by akce měla být a co by se na ní mohlo dělat:

- ▶ Hra po městě, při které se seznámíme s místními slavnými osobnostmi a rodáky. Plní se úkoly, které se vztahují k jejich životu a dílu. Podobně se dá zaměřit i na místní pamětihodnosti.
- ▶ Turistický výlet – pochod, kam pozveme všechny zájemce.
- ▶ Pevnost Boyard – úkoly na motivy televizní soutěže.
- ▶ Las Vegas show s různými hazardními hrami a vysvětlením jak fungují a jaká je šance na výhru.
- ▶ Projížďky na lodích.
- ▶ Psí stopou – na trase je několik stanovišť a na každém se plní úkoly související s nějakým konkrétním psm plemenem.
- ▶ Pohádkový nebo strašidelný les/město.
- ▶ Oživlý tábor na náměstí.
- ▶ Zábavná školní hodina na zvolené téma.
- ▶ Lanové překážky, provazové žebříky, bungee runnig, trampolína a podobné akční úkoly

Zajímavé jsou i některé zkušenosti, které se při realizaci podařilo získat. Například:

*Všichni kdo naši akci připravovali, si vyzkoušeli především dovednosti spojené s přípravou rozpočtu, dovednost pracovat ve skupině, plnit dlouhodobější úkol, podřídit se vůli většiny, vyhledávat informace, zvažovat pro a proti u různých alternativ.*

*Jitka Floriánová, TOM Klub lesní moudrosti Roudnice nad Labem*

*Náš projekt vznikl na základě spolupráce s blízkou ZŠ Demlova, jejíž třídy (2.–5. třída) se postupně účastnily námi připraveného programu. Součástí programu bylo: seznámení se s činností skautských oddílů a vyzkoušení některých programových aktivit našich oddílů. Rozšířený program se uskutečnil také odpoledne pro návštěvníky Dne otevřených dveří. Další spolupráce se základní školou pro nás bude přínosná.*

*Zuzana Kvapilová, skautské středisko Mjr. Karla Haase Olomouc*

*Oddílu Den her velmi pomohl, získali jsme tímto způsobem mnoho nováčků. Rodiče akci chápali, jako představení oddílu veřejnosti. Všichni účastníci se naučili větší trpělivosti a odolnosti, každým stanovištěm prošlo 250 dětí, což vyžaduje notnou dávku vstřícnosti a sebeovládání.*

*Petra Chlupová, skautský oddíl Kondor, Blansko*

Obecně jsou všichni organizátoři akcí pro veřejnost spokojeni se zapojením mladších členů do jejich organizování. Někdy jsou dokonce překvapení z toho, kolik práce byli schopni zvládnout a v jaké kvalitě. Zároveň ale často připojují varování, že je potřeba dobře hlídat plnění dlouhodobých úkolů a mít rezervy v harmonogramu.

## DALŠÍ PŘÍKLADY AKCÍ PRO VEŘEJNOST

Kromě nápadů z našich pilotních projektů můžeme doporučit ještě celou řadu dalších námětů a nápadů k tomu, co se dá na akci pro veřejnost dělat:

- ▶ Kreslení křídou na chodník – ve velkém přitáhne pozornost. Každý si může kreslit podle sebe nebo může jít o nějaké velké společné dílo. Nebo oboje najednou.
- ▶ Obyčejné věci ve velkém provedení:
  - ▷ Živé „člověče nezlob se“ (lidé jsou figurky), kostka je vyrobená z velké papírové krabice, hrací plán je nakreslený křídou.
  - ▷ Velké domino s papírových krabic nebo velké mikádo z dřevěných tyčí
  - ▷ Obří autodráha (sestavená z více sad – takže se hodí jednotlivé dobře označit)
- ▶ Běžné věci, které je potřeba udělat, ale může z nich být zajímavá soutěž – řezání dřeva na čas a podobné triky.
- ▶ Hry s kuličkami – je jich mnoho variant a zapojit se mohou všichni.
- ▶ Aktivity s lany – mohou být i velmi jednoduché – přetahování, přeskakování „velkého švihadla“, skupinové vázání uzlů apod.

Teď je čas na konkrétní příklady všech dříve zmíněných výhod a příležitostí. Ukažme si to na jedné z nejtýpčtějších a nejobvyklejších akcí – pohádkovém lese.

K zapojení do příprav můžeme snadno použít postupy popsané u plánování naší vlastní akce. Společně můžeme vymyslet, co by se na trase mělo vyskytovat za pohádkové bytosti či strašidla a všechny nápady postupně probrat a vybrat ty nejlepší. Na základě toho můžeme připravit seznam potřeb a na základě nich i rozpočet. Protože nejspíš budeme potřebovat hodně lidí, můžeme se obrátit na bývalé členy, zda by se nechtěli na pár hodin stát strašidlem či pohádkovou bytostí. Pro přípravu plakátů a dalších potřebných materiálů (jako například plánek trasy) můžeme použít už zmíněnou aktivitu, kdy se rozdělíme na zadavatele a grafiky. O tom, že se akce chystá, také můžeme napsat tiskovou zprávu a poslat ji místním médiím. A samozřejmě můžeme pozvat všechny VIP, ideálně i s dětmi. Na místě můžeme buď vybírat vstupné od všech, prodávat třeba různé pohádkové či strašidelné masky nebo chtít peníze jen na některých stanovištích nebo za vybrané aktivity – třeba právě na stanovišti, kde si každý může vyrobit tu strašidelnou či pohádkovou masku. Máme prostě spousty možností.

Je tu i možnost, jak celé vymýšlení pojmout jako hru. Není zárukou, že výsledkem bude použitelný a realistický plán akce, ale uvažovat nad tím, jaké problémy je třeba řešit, si hráči určitě vyzkouší.

## AKCE PRO VEŘEJNOST

### Co se hráči naučí:

- ▶ Hráči si uvědomí finanční, materiální a personální požadavky při pořádání akce.

**Délka:** 7 min úvod a vysvětlení pravidel; 40 minut hledání aktivit a příprava prezentace; 40 minut prezentace (8 minut na skupinu – 5 min vlastní prezentace, 3 minuty otázky); 10 minut hlasování celkem cca 1 hodina 45 minut

**Počet účastníků:** Týmy hráčů (5–8 lidí v týmu, 2–6 týmů celkem), 4 organizátoři

**Pomůcky:** kartičky s různými aktivitami (střelba z luku, slaňování apod.) s uvedenými personálními, finančními, materiálními a prostorovými nároky – viz dále

Malé skupiny jednotlivě vymýšlejí vlastní „Náborovou akci“. K dispozici mají určité množství místa a materiálu. Svou akci následně prezentují, při prezentaci si mohou sehnat na své aktivity další organizátory a peníze. Každý může pomoci se 3 akcemi (tj. smí být na své, plus 2 další, které ho při prezentaci zaujmou). Každá skupina si může sehnat sponzora – některý z vedoucích, který jim dá dar dle svého uvážení. Všichni hráči dohromady pak tvoří radu, která poté, co proběhnou všechny prezentace, rozhodne o příspěvku pro jednotlivé akce – celkem může rozdělit 30 000.

Hra má postupně tyto fáze:

1. Zástupci družin vyběhají do herního prostoru, kde hledají různé aktivity (na předem rozmístěných lístečcích) pro zařazení do své akce tak, aby je jejich družina po personální stránce zvládla. Aktivitu zakreslí do svého plánu na flipchartu.
2. V herním prostoru a v prostoru, kde jsou družiny, se pohybují i sponzoři. Ti mohou nabídnout nebo poskytnout dar na vyžádání, za dar mohou chtít např. umístění banneru, nebo nějakou jinou protislužbu (nebo taky vůbec nic). Sponzoři fungují jako průběžná zpětná vazba – mohou oceňovat dobré nápady a přinášet novinky, pokud některá z družin nic nemá.
3. Po uplynutí časového limitu družiny prezentují své akce. Mezi hráči z ostatních družin shání organizátory tak, aby mohli realizovat svou připravenou akci v celém rozsahu. Pokud je neseženou, musí akci omezit podle počtu organizátorů, které mají k dispozici. Stejně tak s finančními prostředky a s materiálem. Všichni hráči společně pak hlasují a jednotlivým akcím přidělují peníze z fondu střediska.

Kartičky s aktivitami si můžeme libovolně doplňovat. Dají se použít třeba tyto:

AKTIVITY	MATERIÁL	NEBO	PENÍZE	KAPACITA	ORGANIZÁTOŘI	MÍSTO
slaňování	2× lano, 2× úvaz, helma, karabina, osma		15 000	1	2	skála, 2 pole
lukostřelba	luk, šipy, terč, terčovnice		5 000	1	1	louka, 10 polí

AKTIVITY	MATERIÁL	NEBO	PENÍZE	KAPACITA	ORGANIZÁTOŘI	MÍSTO
uzlování	uzlovačka, šátek, hák		100	1	1	kdekoli, 2 pole
rafting	raft, pádla, vesty		35 000	4	2	řeka, 2 pole
kanoe	kanoe, pádla, vesty		25 000	2	2	řeka, 2 pole
šifry	papír, tužka, pomůcky		50	NA	1	kdekoli, 1 pole
nížká lana	2× lano, karabiny, smyce		5 000	2	3	dva stromy, 4 pole
vaření	kotlík, kuchyňské vyb., suroviny		1 500	NA	1	kdekoli, 2 pole
stavba stanu	stan		8 000	2–5	1	kdekoli, 2 pole
vzduchovky	vzduchovka, terč, terčovnice, diabolky/broky		6 000	1	1	loka, 10 polí
kimovka	předměty		0	NA	1	kdekoli, 1 pole
vlastní	předkládají ke schválení		předkládají ke schválení	předkládají ke schválení	předkládají ke schválení	předkládají ke schválení

Pro každou akci (skupinu) platí toto omezení: místo 20×20 polí (pole = 2×2 m), 10 organizátorů. Kromě aktivit ještě potřebujeme seznam vybavení, které je dostupné. Zase si ho můžeme upravit podle našich okolností. K navrženým aktivitám sedí toto:

Materiál:

- ▶ várnice
- ▶ 40 židlí
- ▶ 5 stolů
- ▶ počítač
- ▶ tiskárna
- ▶ stany
- ▶ 2× lano
- ▶ raft
- ▶ kanoe
- ▶ 4× pádlo
- ▶ 2× luk
- ▶ 4× šíp

Autor: Ondřej Pytela



## Dobročinnost

V této kapitole se podíváme na sbírky a také na to, jak přiložit ruku k dílu přímo tam, kde je to potřeba.

Sbírky jsou populární formou, kterou můžeme pomoci tam, kam se sami nedostaneme nebo nemáme dost dovedností a znalostí, abychom mohli pomáhat přímo. Sbírek však probíhá mnoho a už je těžké s nimi uspět, lidi na ulicích už spíše obtěžují. Je tu ale prostor pro kreativitu. A také pro výchovu k myšlení v globálních souvislostech, kde se na peníze a ekonomiku zase díváme z trochu jiného pohledu.

Výchova k myšlení v globálních (a evropských) souvislostech je také průřezové téma rámcových vzdělávacích plánů pro základní i střední školy, takže se zde otevírá zajímavé pole pro spolupráci. Jak se dá konkrétně využít, si ještě ukážeme.

Nemusíme ale vždy jen vybírat peníze. Najde se i dost příležitostí, kde udělat něco konkrétního, co umíme a víme, že to pomůže. Problém je někdy to, že věci, které můžeme sami snadno změnit, nám připadají jako banality – jednoduché věci, které jsou vlastně tak snadné, že snad naše zapojení ani nemá smysl. A s tímto pocitem marnosti nám může docela dobře pomoci finanční gramotnost. A to celkem jednoduše. Stačí, když si spočítáme, kolik taková jednoduchá pomoc stojí. Většinou dojdeme k závěru, že to vlastně žádná banalita není. Například jednoduché uklizení odpadků kolem hřiště u nás na vesnici – deset lidí tím stráví dvě hodiny, nahází posbírané odpadky do kontejneru a je hotovo. A teď si takovou akci představte zajištěnou profesionální úklidovou firmou. Náklady se budou pohybovat v tisících Kč.

Otázka na konec – jak takovéto aktivity souvisí s finanční gramotností? Kromě toho, že jejich plánování a příprava také vyžaduje sestavení rozpočtu a jeho zodpovědné čerpání, tak jsou krokem k poznání veřejných rozpočtů, hospodaření obcí a státu i globálních ekonomických souvislostí. Ukazují, že peníze nejsou jen naše soukromá věc, ale něco, čemu je potřeba rozumět, abychom se mohli kvalitně zapojit do občanského života.

## PROJEKT SLUŽBA NEBOLI POMOC OBCI

V projektu Služba jsme prakticky vyzkoušeli přesně to, co se popisuje o kousek výš – najít něco, co můžeme udělat pro svoje okolí a zjistit alespoň něco o tom, jak je to důležité, kolik to stojí a kdo by to asi zaplatil a z jakých zdrojů.

Jak se autoři projektů rozhodli pomáhat svému okolí? Například:

- ▶ uklízením kolem turistických cest na Šumavě,
- ▶ obnovou zahrady naproti dětskému hřišti,
- ▶ pomocí na zámku,
- ▶ stavbou přístřešku nad studánkou,

V mnoha případech byla součástí projektu diskuse s někým z obecního zastupitelstva, někdy před výběrem toho, co se bude dělat, někdy až potom. Propojení jasné a představitelné činnosti s něčím tak abstraktním jako je obecní rozpočet nebo daně je zajímavým zážitkem, a to nejenom pro děti.

A od takového propojení je pak už docela blízko i k úvahám o státním rozpočtu. V jednom z „testovacích“ oddílů na to připravili následující hru:

### STÁTNÍ ROZPOČET

#### Proč hru hrát:

- ▶ Hráči se seznámí s výdaji státního rozpočtu a budou diskutovat o jeho prioritách

**Délka:** 30 minut a více, záleží na počtu hráčů a počtu skupin

**Počet účastníků:** 8 a více, 1 organizátor

**Pomůcky:** Prázdné tabulky s „kapitolami“ rozpočtu a místem na vyplnění rozdělení,

Cílem této aktivity je, aby se hráči blíže seznámili se státním rozpočtem, hlavně s rozložením jeho výdajů. Vyzkouší si rozložit výdaje do jednotlivých kapitol, diskutovat o tom v různých skupinách, hledat kompromisy a nakonec srovnat své návrhy s reálným rozložením výdajů v rozpočtu ČR a diskutovat o tom, proč se jejich návrhy liší od reality.

Na úvod hry můžeme zahrát motivační scénku (například ministr financí, který běduje nad tím, že všichni chtějí více peněz). Poté rozdělíme hráče do dvojic. Každá dvojice dostane následující tabulku:

<b>VÝDAJE:</b>	<b>%</b>
<b>Důchody, sociální dávky</b>	
<b>Vzdělávání</b>	
<b>Doprava</b>	
<b>Zdravotnictví</b>	
<b>Státní správa a samospráva</b>	
<b>Sociální péče</b>	
<b>Finanční operace (placení úroků apod.)</b>	
<b>Zemědělství a lesnictví</b>	
<b>Bydlení, komunální služby</b>	
<b>Obrana</b>	
<b>Bezpečnost a veřejný pořádek (policie, ...)</b>	
<b>Politika zaměstnanosti (úřady práce, ...)</b>	
<b>Podpora průmyslu, stavebnictví, obchodu a služeb</b>	
<b>Právní ochrana (soudy a další)</b>	
<b>Ostatní</b>	

Organizátor by měl být připraven vysvětlit, co se za jednotlivými řádky v tabulce skrývá a kde se s tím v běžném životě setkáváme. Hodí se vše projít a stručně vysvětlit ještě předtím, než se dvojice pustí do práce. Společně mají za úkol ke každému druhu výdajů (řádek tabulky) navrhnout, kolik % z jejich státního rozpočtu má tvořit. Můžeme povolit i to, že některým řádkům je možné přiřadit 0 %.



Ve chvíli, kdy mají hotovo, sejdou se dvě dvojice dohromady a společně mají za úkol připravit nový návrh, na základě svých dvou připravených. Hledají kompromis a vzájemně si vysvětlují, proč zvolili právě takové rozložení a proč je lepší než jiné varianty.

Ve chvíli, kdy dospějí k novému návrhu, sejdou se dvě skupiny a začínají tvořit další nový návrh. Takto se pokračuje až do té doby, kdy se společně sejde celá skupina.

Vytvořený návrh rozpočtu pak společně srovnáme s reálným rozložením výdajů státního rozpočtu ČR. Ideální je získat aktuální údaje z předchozího roku, ale v zásadě je možné použít třeba tato data, z roku 2010:

<b>Důchody, sociální dávky</b>	36,69 %
<b>Vzdělávání</b>	10,31 %
<b>Doprava</b>	5,9 %
<b>Zdravotnictví</b>	5,56 %
<b>Státní správa a samospráva</b>	5,09 %
<b>Sociální péče</b>	4,45 %
<b>Finanční operace (placení úroků apod.)</b>	4,24 %
<b>Zemědělství a lesnictví</b>	4,24 %
<b>Bydlení, komunální služby</b>	3,99 %
<b>Obrana</b>	3,52 %
<b>Bezpečnost a veřejný pořádek (policie, ...)</b>	3,51 %
<b>Politika zaměstnanosti (úřady práce, ...)</b>	2,1 %
<b>Podpora průmyslu, stavebnictví, obchodu a služeb</b>	1,81 %
<b>Právní ochrana (soudy a další)</b>	1,72 %
<b>Ostatní</b>	6,94 %

Na představení rozdílů navážeme diskusí, kde se zaměříme na postup, jakým se hledal kompromis, na rozdíly mezi jednotlivými návrhy a nad rozdílem finálního návrhu proti realitě.

### **Možné náměty pro diskusi:**

- ▶ Kde byly největší rozdíly mezi vašimi návrhy rozpočtů?
- ▶ Na čem bylo nejtěžší se shodnout?
- ▶ Co vás nejvíc překvapilo na složení skutečného rozpočtu? Proč?
- ▶ Co skrývá položka „ostatní“? Co by tam podle vás mělo být?
- ▶ Jak by se věci změnili, kdyby vše fungovalo podle našeho rozpočtu? Co by bylo horší? Co lepší? Co by se muselo zrušit nebo zpoplatnit či zdrazit? Na jaké nové věci by byly peníze?

Námět: Kateřina Hyšková, 10. přístav vodních skautů Maják Liberec

O přínosech projektu říkají jeho realizátoři například:

*Co nám to přineslo? Hlavně:*

- ▶ *Zodpovědnost – často děti pracovaly na určité oblasti samy, nebyla jim věnována taková pozornost a samy se musely ukáznit a hlídat.*
- ▶ *Trpělivost – poměrně dlouho trvalo než pozemek, který jsme zušlechtovali, nabyl nějaké nové podoby, práce zpočátku postupovaly pomalu.*
- ▶ *Nové dovednosti – řezání, hrabání, sekání, pálení, kosení... – všechny možné zahradní práce, které jsme ve zvěřinci vykonávaly, byly pro některé děti nové, díky tomu projektu měly možnost si nástroje a samotné činnosti ohmatat a vyzkoušet.*
- ▶ *Dobrovolnictví – ukázání cesty, jakou se může vydat každý, kdo chce pomáhat, jak je vlastně mnohdy úplnými drobnostmi možné něco zlepšit.*

*Klára Cermonová, Junák, středisko Sojčáci Děčín*

*Úkoly jsme si rozdělili běžným způsobem – na těch náročnějších jsme se dohodli na oddílové radě, o ty lehčí děti losovaly nebo si připravily «boj o funkce» – při hře Zasedání obecního zastupitelstva. Při vlastní akci pak byly důležité hlavně dvě věci: Zodpovědnost – každý pracoval na určitém úkolu, pokud ho nesplnil, úkol prostě chyběl. A za druhé spolupráce – výsledek záleží na každém z nás, nesplněný úkol vytváří mezeru, bez níž se práce dokončit nedá.*

*Alena Wagnerová, 2. skautský oddíl Boubín–Lenora*

## **AFRIKA**

V případě tohoto projektu jsme mohli čerpat z velkého balíku zkušeností, protože skauti pořádají společně se společností Člověk v tísní sbírku „Postavme školu v Africe“ už téměř deset let. A za tu dobu už jsou samozřejmě vidět i výsledky – v Etiopii stojí minimálně třináct nových škol. Ale je jasné, že výsledky to má i tady u nás, jinak bychom o tom nepsali.

Organizátoři sbírek vidí například tyto přínosy:

*Rozhodně jsme získali spousta užitečných zkušeností z oblasti jednání s úřady, vedení kolektivu, plánování atd.*

*Je dobré mít vše naplánované a připravené hodně dopředu. Velmi důležitý je u všech pozitivní přístup – záleží na kvalitě, snažíme se dělat všechno co nejlépe (např: snažili jsme se udělat lákavou pozvánku na vzdělávací den + na vzdělávací den si každý přinesl nějaké jídlo a v průběhu byl raut).*

*Michal Kolář, skautské středisko Fidelis et Fortis*

*Připravili jsme powerpointovou prezentaci projektu v městské knihovně a prezentaci fotek z jednotlivých škol a etiopských jídel na veřejně přístupném místě v centru města. Výsledkem bylo, že jsme se více seznámili se samotným projektem, který pak děti*

prezentovaly i ve škole svým spolužákům a dále se nám podařilo vybrat 4036 Kč pro sbírkové konto. Získali jsme zkušenost s komunikací s lidmi, po kterých chceme peníze, na věc, o které jsme přesvědčení, že má smysl.

Vladimíra Velková, Junák, středisko ZLATÁ STEZKA Prachatice

Během prázdnin a září jsme vymýšlely jednotlivé aktivity a dělaly rozpočet. Následně jsme aktivity realizovaly – vyráběly jsme Africká sluchátka, náramky z bavlnek a pekly buchty. V průběhu příprav jsme také několikrát mluvily o finančním ohodnocení práce v jednotlivých částech světa. Během prvního týdne v říjnu jsme se účastnily samotné sbírky a námi vyrobené předměty jsme prodávaly, pomáhaly u stánku postaveného na Moravském náměstí s prezentací celého projektu veřejnosti. Po skončení akce jsme provedly závěrečné zhodnocení včetně zamyšlení nad finanční stránkou celého projektu, výběrem paragonů atd.

Anna Hradecká, skautské středisko „Dvojka“ Brno

Cílem našeho projektu bylo uspořádat sbírku „Postavme školu v Africe“ + informační stánek s doprovodnými aktivitami pro veřejnost a vybrat co nejvíce finančních prostředků na stavbu další školy pro etiopské děti.

Seznámili jsme se blíže s africkou kulturou – zahráli si jejich hry, ochutnali jídlo, shlédli video a spoty o Africe. Dozvěděli jsme se o problémech Afriky (hlad, chudoba, nevdělanost, nedostatek vody) a dozvěděli se více o charitativních organizacích, které podobně zasaženým lidem pomáhají.

Všechny výše uvedené aktivity nám připomněly, že nemůžeme být lhotejní, že je třeba pomáhat lidem, kteří se potýkají s chudobou a dalšími problémy.

Příprava celého projektu také podpořila rozvoj dalších našich schopností – organizačních, komunikačních a také finanční gramotnosti.

Martina Barvířová, 3. oddíl Krokodýli a Kosatky, Poděbrady

Už z těchto komentářů vidíme, že vzít si kasičku a chodit s ní po městě nestačí. Moc se toho nevybere a ani zdaleka se nevyužije vzdělávací potenciál, který pro nás sbírka má. Co se tedy dá udělat pro to, aby se příležitost pořádně využila?

### **Jak udělat sbírku zajímavou?**

První krok je dát sbírce a těm, co obcházejí okolí s kasičkami nějaký „domov“. Ideálně něco, co přiláká pozornost a bude základnou pro další doprovodné aktivity a programy. Mistrovským tahem by samozřejmě bylo vytvořit věrnou napodobeninu etiopského tukulu, tedy kulaté hliněné chýše, ale i jakýkoli jiný stan či stánek je dobré řešení.

Co by v takovém stanu mohlo být? Určitě informace o sbírce a někdo, kdo je bude schopen zajímavě podat. Dál tam mají smysl různé výrobky, nemusejí být nezbytně ani typicky africké. Mohou být jen na prodej, ale určitě je lepší, když se mohou kolemjdoucí aktivně zapojit a něco si sami vyrobit. Pozornost určitě připoutá také možnost něco ochutnat. Nejlépe přímo etiopská jídla. Řadu receptů najdete jednoduše na internetu.

Zkuste třeba injeru, typickou etiopskou placku. A když už máme jídlo, hodí se i porada pro oči a uši. Od fotografií a obrázků přes videa, hudbu a prezentace. Obzvlášť u videí a hudby je potřeba věnovat pozornost autorským právům (jde totiž o veřejnou produkci, takže je to ještě omezenější než obvykle).

Pokud ještě u vašeho stánku probíhá nějaká zábavná a vizuálně zajímavá aktivita, třeba stavění nejvyšší „věže vrtu na vodu“ z dřevěných kostek, tak můžete očekávat, že zájem a pozornost kolemjdoucích určitě získáte.

### **Spolupráce se školami**

Spolupracovat na sbírce se školou je zajímavé z mnoha důvodů – kontakty, propagace našeho sdružení, nové zkušenosti pro nás i pro studenty. V tomto případě navíc máme na svojí straně zajímavou výhodu – školy mají v této oblasti zájem spolupracovat s námi. Jak už jsme se zmínili výše, existuje téma „myšlení v globálních souvislostech“, které by se ve výuce mělo objevit. A pokud se objeví formou atraktivního projektu, má škola hned zajímavý odstavec do výroční zprávy a obecně něco, čím se může chlubit.

Dveře pro spolupráci jsou tedy otevřené dokořán. Přesto je pořád potřeba vejít do nich správně a nabídnout škole a jejímu řediteli to, co potřebuje, popsané jazykem, kterému rozumí.

Máme tu ukázkou jedné takové úspěšné nabídky, která ředitele školy zaujala, a výsledkem byl úspěšný společný projekt. Samozřejmě nestačilo jen přijít a položit na stůl papír s následující představou. Ale o moc více toho potřeba nebylo. Sbírkový tým pak strávil ve škole dvakrát celý den (6 hodin) a dvě třídy se pak osobně podílely na vlastní sbírce.

### **POSTAVME ŠKOLU V AFRICE – VZDĚLÁVACÍ PROJEKT**

#### **Cíle:**

- ▶ Získat osobní zkušenost s rozvojovou pomocí v praktické rovině
- ▶ Seznámit se s těmito tématy:
  - školství v rozvojových zemích a jeho problémy
  - náležitosti a legislativa k pořádní obecně prospěšných sbírek v ČR
  - propagace charitativních akcí, komunikace s médii, psaní tiskových zpráv
- ▶ Získat organizační dovednosti a znalosti o řízení projektů, vyzkoušet si je v praxi

#### **Vychází z:**

Rámcový vzdělávací program pro Gymnázia, průřezové téma Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech.

V oblasti postojů zvláště:

- ▶ přijímat zodpovědnost za sebe a za svět, ve kterém žijeme
- ▶ aktivně se podílet na řešení místních problémů, přispívat k řešení problémů na regionální, národní i mezinárodní úrovni, a to i v situacích vyžadujících dlouhodobé společné úsilí;
- ▶ uvědomovat si potřebu a přínos mezilidské soudržnosti a spolupráce;

- ▶ být solidární s lidmi žijícími v obtížných podmínkách.

V oblasti vědomostí, dovedností a schopností zvláště:

- ▶ využívat lokální, regionální a mezinárodní příležitosti k ověření občanských dovedností a demokratických mechanismů a struktur;
- ▶ projevovat solidaritu s postoji evropských a jiných národů, usilujících o harmonický rozvoj.

V konkrétních tématech zvláště:

- ▶ vzdělání v globálním kontextu: nerovnosti v oblasti vzdělávání
- ▶ možnosti zapojit se do rozvojové spolupráce: organizace v oblasti humanitární pomoci a rozvojové spolupráce v národním a mezinárodním měřítku, nadace a fondy podporující lidi v tísní, jejich funkce

### Rozsah:

	ROZSAH	TERMÍN
Část 1 – příprava	1 den v bloku, 6 hodin	mezi 24. 9. a 5. 10.
Část 2 – sbírka	1 den – sbírka	10. 10.
Část 3 – review	2 hodiny	11. 10. nebo 12. 10.

### Část 1 – příprava

obsah:

AKTIVITA	ČAS (DĚLKA, KONEC V)	
Úvod, video nebo prezentace – problémy	asi 15 minut	8.00
„Možnosti tu jsou“ – aktivita 9 – Bohouš a Dáša proti chudobě	asi 45 minut	8.45
přestávka	10 minut	8.55
Postavme školu v Africe – informace o projektu a dosavadní výsledky – prezentace – 15 minut	asi 15 minut	9.10
Etiopie – co o ní víme – „Zjistěte o Etiopii takové informace, které považujete za klíčové nebo zajímavé a připravte si způsob jak s nimi všechny ostatní seznámíte během 5 minut.“		
zjišťování a příprava	asi 30 minut	9.40
prezentace – 5x5 minut	asi 25 minut	10.05
přestávka	10 minut	10.15
Jak se dělá sbírka:		
přehled – co všechno je potřeba – úřady a povolení; média, prezentace a komunikace; materiálové a lidské zdroje – prezentace	asi 10 minut	10.25

AKTIVITA	ČAS (DĚLKA, KONEC V)	
Úřady – povolení sbírky: „K povolování sbírek se váže tato legislativa. Tady ji máte k dispozici a na jejím základě sestavte harmonogram činností, které by se musely udělat, kdybyste chtěli získat povolení na sbírku pořádanou na Vánoce. Když by se začalo dnes, dá se to stihnout?“		
příprava harmonogramů	asi 35+ minut	11.00
představení výsledků 5x3 minuty	15 minut	11.15
Komunikace – brainstorming na téma „jak dostat z lidí peníze“ + komentáře	asi 15 minut	11.30
<b>přestávka</b>	<b>15 minut</b>	<b>11.45</b>
Jak to uděláme my:		
plán na naší sbírku	15 minut	12.00
komentáře, názory, nové nápady, připomínky a vylepšení k plánu	10 minut	12.10
procesy, oblasti, osoby a obsazení – kdo co chce dělat, co která práce zahrnuje	35 minut	12.45
jednotlivé týmy spolu – konkretizují si představu, diskutují nad nápady na vylepšení z předchozí fáze – jestli se to dá nebo nedá udělat	20 minut	13.05
komunikační kanály – fórum, konference	5 minut	13.10
Závěr, trochu motivace	5 minut	13.15

### Část 2 – sbírka

účast na sbírce 10.10. – podle rozdělení rolí z části jedna.

### Část 3 – review

- ▶ jaký je pocit žádat lidi o peníze
- ▶ jaké byly jejich reakce
- ▶ psaní tiskové zprávy

### Literatura:

NÁDVORNÍK, O., CHÁRA, P. *Bohouš a Dáša proti chudobě*. Praha, 2006; dostupné na [www.varianty.cz/download/doc/stats/chudoba\\_komplet\\_www.pdf](http://www.varianty.cz/download/doc/stats/chudoba_komplet_www.pdf), s. 59

Kolektiv. *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia*. Praha, 2007

Samozřejmě že ne vždy bude pro školu zajímavý tak velký programový celek. Vtěsnat zajímavý program do jedné vyučovací hodiny je náročnější, ale dá se to také zvládnout.



## Naše materiální zázemí – klubovny a vybavení

Ještě více než náš program zatěžuje naše „společné“ finance materiál, který používáme a prostory ve kterých působíme. I tady se můžeme všichni zapojit a řešit tyto problémy společně.

Můžeme společně hledat náměty, co pořídit, co kde opravit a co nového si postavit nebo vyrobit.

Opět máme dva projekty, na kterých jsme to vyzkoušeli – „odpovědný přístup k majetku“ a „výrobce“.

### „ODPOVĚDNÝ PŘÍSTUP K MAJETKU“

Hlavní myšlenkou projektu byla motivace členů v oddílech dětí a mládeže k dobré správě majetku. Většina oddílů se trvale potýká s trvalým řešením problému materiálního zajištění, zejména pokud jde o investiční majetek, tedy o nové věci větší hodnoty. Ve většině případů jsou hlavními finančními zdroji členské příspěvky a dotace. Na pokrytí materiálu pro pestřejší činnosti a sportovní aktivity jsou tyto zdroje mnohdy nedostatečné. Na druhou stranu je známo, že majetek v jakékoli formě „veřejného“ vlastnictví (tedy i majetek oddílů) má mnohem nižší trvanlivost, než majetek jednotlivce. Cílem projektu bylo překlenutí obou problémů zároveň – najít

úspory a zvýšit pocit osobní odpovědnosti uživatelů za tento majetek. Negativní dopad společného vlastnictví vychází většinou z pořízení z veřejných zdrojů, bez vlastního přičinění. Proto šlo o pořízení investičního majetku vlastní výrobou. Domníváme se, že současné děti a mládež se k řemeslné práci dostanou minimálně, ve velkoměstech pak velmi často vůbec.

Zároveň byly děti zapojeny do celé administrativní přípravy projektu, včetně rozhodování o potřebách oddílu a tedy i jeho směřování. Měly možnost pod dohledem dospělých vedoucích na vlastní kůži vyzkoušet podávání projektové žádosti, tedy dovednosti, která je v současné době čím dál důležitější a u neziskových a vzdělávacích organizací to platí dvojnásob.

Zadání oddílům znělo:

*Dříve bylo běžné, že si oddíly velkou část inventáře vyráběly vlastní činností. Nejen proto, že nebyla štědrá Evropská unie, samosprávy, stát a různé nadace, které nyní můžeme o nemalé prostředky požádat, ale zároveň získávání prostředků a výroba věcí byla vždy významnou součástí programu, která se v posledních letech značně vytrácí. Je pravdou, že u mnoha věcí se již výroba nevyplácí, ale stále se najde dost příležitostí, kdy aktivní přiložení ruky k dílu může ušetřit nemalé náklady. Oddílová činnost zcela bez vlastního příspěví k pořízení inventáře je výrazně ochuzena. Zároveň se vytrácí manuální činnosti i v rodinách.*

*Nyní máte možnost se zapojit i s dětmi do projektu, který spojuje oba aspekty – všichni u vás v oddíle budou mít příležitost vyzkoušet sami vyplnit projektovou žádost, zároveň budou vtaženi do procesu rozhodování o potřebách pořízení majetku a zapojí se i do fyzické realizace – výroby konkrétních věcí.*

Zájem o projekt se ukázal i ve zpětné vazbě. Nejčastěji se oddíly věnovaly opravám kluboven, které byly dlouhodobě zanedbávané (proběhlo malování, výroba nábytku, zateplení, rekonstrukce sklepních prostor). Ve dvou případech se prostředky z projektu věnovaly do výroby horolezecké stěny nebo lanového centra, opět pro potřeby oddílu a návštěvníků, kteří klubovny využívají. Několik oddílů investovalo do materiálu, který využívají na letních táborech.

Téměř všechny oddíly se shodly v tom, že první (obvykle) větší pracovní zkušeností se vztah dětí k hodnotám věcí a lidské práce se prohloubil. Společný majetek již nepovažují za automatickou samozřejmost a díky tomu se k němu budou i nadále chovat odpovědněji.

Mnohým oddílům se – přiměřeně věku – do prací podařilo zapojit i mladší děti (již ve věku 1. stupně ZŠ) a se stejnou věkovou kategorií se věnovali i tématu finanční gramotnosti (první zkušenosti s nakládáním s penězi). Velice často se oddíly vyjadřovaly k problémům s nízkou úrovní manuální zručnosti dětí, což vede k názoru, že zařazování praktických pracovních a řemeslných aktivit má ve volnočasové práci s mládeží smysl. Mnozí se s některými základními nástroji v rodinách nesetkávají a ze vzdělávacího systému byly pracovní činnosti víceméně odstraněny. Právě oddíl je přitom ideální příležitostí něco se naučit a nezkatit nic závažného (je jistě menší



problém vyvrtat křivě nábytek do klubovny či táborové podsady než nově zakoupený nábytek v domácnosti).

Dalším opakovaně zmiňovaným přínosem projektu bylo prohloubení spolupráce mezi generacemi, případně oddíly v rámci větších organizačních jednotek. Výroba zařízení kluboven byla specifickou činností, rozdílnou od zaběhnutých kolejí, příležitostí k vzájemné komunikaci.

Nejčastěji zmiňovanými problémy byly v některých případech malá ochota dětí k fyzické práci a jejich omezená zručnost. Na dalším místě pak obtíže s dodržením časového harmonogramu, případně způsobené i opožděnými dodávkami materiálu. Zkušenosti s časovým plánováním a reakcí na neočekávané situace je jistě dobrou zkušeností pro všechny zúčastněné do budoucího života.

V několika případech byla díky projektu navázána i spolupráce i místními samosprávami či zintenzivněna spolupráce s rodiči.

Většina oddílů se shodla v tom, že bez podobného projektu by je nenapadlo se tématu finanční gramotnosti v činnosti věnovat, ale tato zkušenost je přesvědčila o tom, že téma do činnosti patří a rádi by se mu i budoucnosti věnovaly.

Velmi zajímavé jsou například zkušenosti s aktivitami, které zapojené oddíly používaly k zjištění toho, jak na tom jsou, a co by potřebovaly vylepšit:

## CO VLASTNÍME A KDO TO SPRAVUJE, CO BYCHOM CHTĚLI A POTŘEBOVALI

### Cílem této aktivity je:

► Zmapovat jaký materiál pro činnost oddílu používáme a zda víme, kdo je za něj zodpovědný

**Pomůcky:** lepicí lístečky tolika různých barev, kolik chceme herních skupin, každé barvy stejný počet

Další hra s lepicími lístečky a jejich umísťováním, nejlépe hratelná přímo v naší klubovně. Hráči mají nejdříve za úkol společně vymyslet všechny věci, které pro činnost oddílu používáme, potřebujeme nebo se hodí. Seznam nevyrobíme na lístečky, ale píšeme ho tak, aby na něj všichni viděli (tabule, projektor, ...). V seznamu se mohou octnout jak věci, které vlastníme, tak věci které ne (už ne, ještě ne, ...). Následně ještě vyrobíme další seznam. Měly by na něm být jména lidí, kteří jsou za nějaký majetek zodpovědní – takže jednotliví správci, vedoucí oddílu, rodiči anebo třeba družinová nástěnkáři.

V další fázi hry bude úkolem hráčů rozdělených do skupin věci a osoby ze seznamů a případně další (které se na seznamu neobjevily) přepsat na lístečky (na jeden lísteček tedy přijde konkrétní věc a k ní u už pořízených věcí konkrétní jméno správce) a umístit na „správná místa“. Správná místa jsou dvou druhů. Buď to jsou to přímo ony konkrétní věci (pokud se nacházejí v klubovně či okolí – máme-li tedy na seznamu „stůl v klubovně“ správné místo pro nalepení lístečku je přímo ten stůl). Pro věci, které nejsou fyzicky v dosahu, vyčleníme nějaká místa k nalepování lístečků (tabule, okno, ...) které popíšeme podle nějakého logického třídění (nabízí se umístění, například tedy budou místa s nápisem „na tábořišti“, „ve skladu“, „U Fida doma“, kromě toho budou potřeba „místa“ pro věci co ještě nevlastníme – „Potřebujeme“, „Hodilo by se“, ...). Popisky jednotlivých umístění můžeme připravit dopředu, ale je dobré připravit se i na možnost, že

při tvorbě seznamu věcí dojde i na věci, se kterými jsme nepočítali a jejichž umístění nemáme popsané. Takové umístění se pak hodí rychle doplnit.

Když to shrneme, tak v druhé fázi hry jednotlivé týmy přepisují na lístečky věci ze seznamu, který všichni společně vyrobili v první fázi. Na jeden lísteček napíše věc, jejího správce a lísteček pak nalepí přímo na danou věc, případně pokud není v dosahu, tak na místo s odpovídajícím nápisem. Tato fáze trvá do té doby, dokud všechny skupiny nespotřebují všechny své lístečky. Pro zábavu můžeme jednotlivé týmy ocenit podle toho, jak rychle zvládly svůj balík lístečků spotřebovat.

Ve chvíli, kdy je vše polepeno, vše projdeme, zkontrolujeme, zda sedí správci a případně umístění. Zvláštní pozornost můžeme věnovat lístečkům pod nápisy „Potřebujeme“ a „Hodilo by se“ – může jít o užitečné náměty pro sestavování příštího rozpočtu.

Pokud je to nutné či vhodné, můžeme ještě nakonec upozornit na potřebný majetek, který se v seznamu a na lístečcích vůbec neobjevil případně diskutovat o tom, jak najít správce věcí, které správce nemají a potřebovaly by ho.

## CO CHCEME

### Cílem této aktivity je:

- ▶ Vedení oddílů umožňuje zjistit, po jakém programu je poptávka, členům oddílů umožňuje podílet se na plánování činnosti oddílu.

V tomto případě je většinou nejjednodušší řešení tím nejlepším. Vůbec není špatné se přímo zeptat „Co chceme dělat?“ Diskutovat by o tom najednou měly menší skupiny – třeba družiny. Pokud chceme diskusi nějak uvést, můžeme použít některou z těchto jednoduchých možností:

- ▶ Katalog snů – jednotlivci či malé skupinky nějak ztvární (výtvarně, herecky, video či audio nahrávkou...) nějaký sen, něco, co by s oddílem opravdu chtěli zažít. Vzájemně si sny představíme.
- ▶ Reklama – kdybychom byli nejlepší možný oddíl, jaký si dovedeme představit, měli bychom spoustu možností na co lákat nováčky. Mohli bychom naši propagaci založit na všech těch skvělých akcích, které děláme. Takže jak by vypadala naše náborová kampaň, kdybychom byli nejlepší možný oddíl, který si umíme představit? Co bychom dělali a co bychom o tom říkali zájemcům?
- ▶ Příběh na pokračování – vyprávíme (píšeme, kreslíme jako komix) příběh o skvělé akci či skvělých programech, do kterých bychom se chtěli pustit. Každý ovšem může k příběhu vždy přidat jen jednu větu či jedno políčko komiksu, takže je potřeba dobře navazovat na to co říkáš vyprávěč předem.

Díky těmto aktivitám můžeme získat celou řadu zajímavých námětů pro činnost oddílu. Celou řadu z nich využijeme nejspíš i tehdy, pokud nic nového nakonec pořizovat nebudeme.

## VÝROBCE

Projekt výrobce fungoval trochu jinak. Šlo v něm o to vymyslet nějaký „produkt“ a najít způsob, jak ho vyrobit, pokrýt náklady na jeho výrobu a nejlépe ještě vytvořit nějaký zisk.

Co se například vyrábělo? Lihové vařiče z plechovek, keramika, barevné látkové tašky, drobné předměty vyřezávané ze dřeva, koberečky tkané na kolíkovém stavu, nákupní tašky, peněženky, stánek s občerstvením a celá řada dalších věcí. Zpeněžovalo se pak klasickým prodejem na různých místech, nabízením výrobků na aukčních serverech i reálnou aukcí.

Protože zpeněžení výrobku je nakonec to nejtěžší, hodí se už dopředu hledat alternativy jak vyrobené věci využít, kdyby to nevyšlo. Můžeme je použít při vlastní činnosti (snadno se to představí třeba u lihových vařičů z plechovek od nápojů), jako dárky nebo jako propagační předměty.

Zajímavé zkušenosti a doporučení od „výrobců“ jsou třeba následující:

*Každý dostal za úkol vytvořit propagační leták formátu A5, kde mohl obrazem a písmem prezentovat Náš produkt. Letáky jsme nakonec vyhodnotili a v diskusi zhodnotili, přičemž každý měl vymezený čas na prezentaci svého letáku.*

*Také jsme se přesvědčili, že i věc z recyklovaných materiálů a s téměř nulovými vstupními náklady na výrobu má výborné užité vlastnosti a dá se zpeněžit.*

*Eliška Lehečková, Junák Svaz skautů a skautek ČR, Středisko Radobýl Litoměřice*

*Rozvíjeli jsme manuální zručnost; komunikační schopnosti; estetické cítění; znalost ceny vstupů a práce a jejich vliv na konečnou cenu výrobku.*

*Důležité je věřit si, odhodlat se to udělat a nebát se si něco dokázat, risknout to. Rozhodně všem doporučuji zkusit něco podobného, rozvíjí to nejen děti. A to nejen v dovednostech, které jsem tady v krátkosti popsal. Ve skutečnosti si myslím, že oblasti, v nichž nás projekt rozvinul, se zde nedají ani všechny uvést.*

*Dominik Pustówka, skautské středisko Havířov*

*Po dlouhém váhání, jaký nejpraktičtější výrobek zvolit, nakonec zvítězil návrh nákupní tašky. Plátěná nákupní taška je velmi praktický výrobek, který může být jednak zajímavým módním doplňkem a zároveň šetří životní prostředí. Díky jejich využívání totiž klesá spotřeba plastových nákupních tašek. O nákupní tašky byl nakonec velký zájem, a tak výtěžek z dražby bohatě pokryl naše náklady na jejich výrobu.*

*Lukáš Dumský, TOM Sedlčany*

# Závěrem

Možností, jak trochu přizpůsobit náš stávající program a jednoduše ho doplnit o témata finanční gramotnosti je celá řada. Vyplatí se to zkusit. Většinou totiž řešíte reálný problém či potřebu a při tom se všichni něco naučí. Klasické dvě mouchy jednou ranou.

K inspiraci můžete využít celou řadu dalších publikací. Jsou tu velké sešity s hrami a potřebnou teorií a názvem Rozumíme financím I a II. Je tu stručná metodická příručka Peníze ve volném čase a také úplně nová sbírka her a aktivit s názvem Hry a peníze – programy na rozvoj finanční gramotnosti. Ve všech najdete prakticky vyzkoušené hry a užitečné tipy a nápady.

A inspiraci nemusíte hledat jen v knihách. Můžete vyzkoušet karetní hru „Naživo!“, která simuluje lidský život, s celou řadou klíčových rozhodnutí, nejen těch, co se týkají peněz.

Další informace a všechny zmíněné příručky i karetní hru ke stažení a něco navíc najdete na [www.rozumimefinancim.cz](http://www.rozumimefinancim.cz)

## **POZNÁMKY**

## **POZNÁMKY**

## **POZNÁMKY**

## **POZNÁMKY**



# Finanční gramotnost prakticky

**Autoři** František Šereda, Helena Křenková, Zdeňka Holoubková, Lukáš Pánek, Jan Smrčka, Jiří Stokláška, Ondřej Pytela, Kateřina Hyšková

**Autoři fotografií** Marie Žvaková, Petra Kloubcová, Michal Kolář, Anna Hradecká, Martina Barvířová, Vladimíra Velková, Petra Chlupová, Jiří Stokláška, Vratislav Florián, Zuzana Kvapilová, Iva Truplová, Jan Smrčka, Klára Cermonová, Marek Boček, Filip Kessler, Václav Macek, Eva Jarošová, Zuzana Kabešová, Ludmila Mužikovská, Zdeněk Vlček, Jan Kudr, Alena Mecová, Pavel Martiník, Klára Cermonová, Hana Wagnerová, Jan Slavíček, Eliška Lehečková, Hana Hanigerová, Petra Bolardová, Eliška Lehečková, Lukáš Dumský, Dominik Pustówka, Kateřina Motlová, Lukáš Pánek, Klára Sochorová, Lucie Piksová, Klára Abendrothová, Dagmar Švihlová, Jana Kluiberová, Anna Matušů, Zdeňka Holoubková, Gabriela Hučíková, Martin Macek, Ondřej Pytela

**Editor** Roman Šantora

**Grafická úprava a DTP** Marek Bárta

**Jazyková korektura** Vilém Bárta

**Vydal** Junák - svaz skautů a skautek ČR  
Tiskové a distribuční centrum  
Senovážné nám. 24, 116 47 Praha 1  
jako svou 183. publikaci  
Praha 2012

**Vytiskl** Jiří Šejtka – Studio REFOS

**Náklad** 6000 ks

**První vydání**

**ISBN** 978–80–86825–77–9

## Finanční gramotnost prakticky

V této příručce naleznete zkušenosti více jak sto vedoucích, praktické postupy, popisy vyzkoušených projektů a samozřejmě i hry a návody, které se dají rovnou použít. Ve všech případech jde o to, jak rozvíjet finanční gramotnost a při tom se moc nenadřít – dělat to pomocí činností, které už stejně děláme a dělat je potřebujeme. Desítky oddílů to vyzkoušely a v příručce jsou z velké části shrnuty jejich zkušenosti.



Společně s publikací Finanční gramotnost prakticky vychází také sborník Hry a peníze: programy pro rozvoj finanční gramotnosti.

Publikace jsou dostupné i elektronicky na [www.rozumimefinancim.cz](http://www.rozumimefinancim.cz).

[www.rozumimefinancim.cz](http://www.rozumimefinancim.cz)



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ