

ROZHODOVACÍ PYRAMIDA

Příručka pro žáky a studenty



Preventivní projekt Rubikon

Jaroslav Jindra

ROZHODOVÁNÍ

DOBŘE ROZHODOVÁNÍ MÁ VLIV NA BUDOUCÍ ŽIVOT

Rozhodování je velmi důležitá dovednost, která má rozhodující vliv na kvalitu našeho života. Každý den uděláme řadu rozhodnutí; některá z nich mohou velice ovlivnit naši budoucnost. Tam, kde právě jsme, jsme z toho důvodu, že jsme v minulosti udělali nějaké rozhodnutí, nebo to rozhodnutí udělal někdo za nás, anebo naopak – rozhodli jsme se, že žádné rozhodnutí neuděláme. Máme takové kamarády, které jsme si vybrali, a oni si zase vybrali nás. Máme koníčky, pro které jsme se rozhodli. Pokud máme například nadváhu, je to dost možná tím, že jsme se rozhodli s tím nic nedělat. Nacházíme zkrátka v takové situaci, do níž nás postupem času dovedla naše rozhodnutí. Kvalita našich minulých rozhodnutí má vliv na náš současný život. A současná rozhodnutí mají vliv na to, jak spokojeně a úspěšně prožijeme svůj život budoucí.

Rozhodování – jedna z nejdůležitějších dovedností v životě

Správné rozhodování je pro kvalitní život velmi důležité, přesto je v této dovednosti člověk samoukem. Ve škole se žáci učí češtinu, matematiku, zeměpis, dějepis a další předměty, ale jak se správně rozhodovat, to se učí jen minimálně. Často nepřispívá ani rodina, když mnozí rodiče preferují autoritativnější přístup a téměř ve všem rozhodují za své potomky. Když se pak děti mají sami rozhodnout bez rad rodičů a učitelů, volí často strategii „I neřešení je řešení“.

Většina dětí si myslí, že dospělí za ně rozhodují v příliš velké míře.

Rozhodně ano	13,0 %
Spíše ano	49,1 %
Spíše ne	31,9 %
Rozhodně ne	5,9 %

10 % dětí si myslí, že se umí dobře rozhodovat.

Rozhodně ano	10,0 %
Spíše ano	56,8 %
Spíše ne	28,9 %
Rozhodně ne	4,2 %

UČTE SE ROZHODOVAT!

Umění správně se rozhodovat bývá podceňováno, proto je člověk zpravidla odkázán sám na sebe, na učení se z každodenních situací. To ale ne vždy bývá ideální cesta. Není pak divu, že lidé často činí špatná rozhodnutí, která výrazně ovlivňují jejich spokojenost v životě. A tak se nezdá stává, že člověk s výbornými studijními výsledky, který se neumí rozhodovat, je v životě méně úspěšný než horší student, který se však rozhodovat umí.

Naše zkušenosti ukazují, že téměř čtvrtina dětí se raději rozhoduje na základě náhody nebo využívají metodu pokus–omyl, místo aby si zjistily dostupné informace, vyhodnotily je a na základě toho se správně rozhodly. Tyto děti mohou mít (v budoucnu) tendenci pokoušet štěstí u různých sázkových společnostech s vidinou jednoduchého příjmu. To však zpravidla nevyjde.

PŘIJÍMEJTE SVOBODNÁ, ZODPOVĚDNÁ A INFORMOVANÁ ROZHODNUTÍ.

SÁZENÍ

Snad každý z nás se někdy s někým o něco vsadil – ať už úspěšně, nebo neúspěšně. Spektrum sázek je široké – od her náhodných, tj. takových, při kterých výhra nebo prohra nezávisí na obratnosti nebo vědomostech hráčů, nýbrž především na náhodě, až po sázky, kde záleží na tom, co jedinec umí, zná a dokáže.

52,9 % žáků a studentů někdy hrálo nějakou hru o peníze.

Sázka

Sázka je smlouva, jíž se každý z hráčů (sázkařů) zavazuje zaplatit ve prospěch druhého určitou sumu peněz nebo odevzdat jistou věc (hrajeme o kuličky, o zmrzlinu, o limonádu atd.) nebo také něco vykonat (kdo prohraje, běží maraton, myje nádobí, recituje na veřejnosti atd.), uhodne-li druhý hráč, jak dopadne jistá věc oběma stranám dosud neznámá. Před začátkem události, o níž v sázce jde, se neví, kdo z hráčů se stane věřitelem a kdo dlužníkem.

NEDĚLÁM NIC, CO NEMÁM POD KONTROLOU. TO PLATÍ I PRO SÁZENÍ.

Kurzové sázení

Princip **kurzového sázení** spočívá v odhadování výsledku události sázkařem, které je za účelem výhry podloženo finančním vkladem – sázkou. Pořadatel sázky zvažuje pravděpodobnost jednotlivých možných výsledků události a vypisuje na ně příslušné kurzy. Sázkař, který správně odhadne výsledek, získává vsazenou částku násobenou kurzem, který pořadatel vypsál k danému výsledku. V případě špatného odhadu si provozovatel vsazenou částku ponechává jako výdělek.

3,1 % žáků a 1,5 % žákyň sází na sport

5,1 % žáků a 1,4 % žákyň sází na sport na internetu

9,1 % studentů a 1,7 % studentek sází na sport

13,7 % studentů a 1,9 % studentek sází na sport na internetu

Formy kurzového sázení v praxi

Nejběžnější jsou kurzové sázky na sportovní utkání, následují politické a společenské události (vítěz voleb, volba miss apod.). Kurzové sázení je realizováno v sázkových kancelářích nebo přes internet. Některé sázkové kanceláře umožňují vsadit si po telefonu za asistence operátora.

Stanovení kurzů

Kurzy na jednotlivé výsledky dané události jsou stanovovány na základě pravděpodobnosti, že nastanou. Čím je pravděpodobnější, že konkrétní výsledek nastane, tím nižší je kurz na něj vypsáný a potažmo i výhra ze sázky na tento výsledek. Analogicky, čím vyšší je kurz, tím menší je šance, že nastane výsledek, pro který byl daný kurz stanoven. Platí, že hodnota kurzu je vždy větší než jedna. Horní hranice není stanovena.

Ze zákona je zakázáno sázet na sportovní výsledky mladistvým do 18 let.

ROZHODOVACÍ PYRAMIDA

V rozhodovací pyramidě jsou do různých úrovní poskládány způsoby rozhodování. Povaha člověka podle této teorie rozlišuje **sedm úrovní rozhodování** – od rozhodování podle náhody až po zodpovědné rozhodování. Ty pak společně tvoří pomyslnou pyramidu:



Rozhodovací pyramidu ukazuje jednotlivé způsoby rozhodování při hraní deskových her a zároveň ukazuje způsoby rozhodování v rámci tzv. lidového sázení (a vlastně sázení vůbec). Rozhodovací pyramidu ukazuje nesmyslnost rozhodování na základě náhody a učí rozhodovat se zodpovědně.

Zodpovědné rozhodování

Jedinec se umí správně rozhodnout na základě rozhodovacího procesu. Za toto rozhodnutí dokáže nést důsledky. V ideálním případě žák/student dokáže odolávat tlaku vrstevníků a rozhodne se neúčastnit se sázkových her o skutečné peníze.

Rozhodování na základě dovedností

Jedinec ví, že něco umí. A to dokonce tak, že si na své dovednosti vsadí, například tak, že se přihlásí na turnaj nebo se vsadí o to, že za minutu složí těžký hlavolam. A zpravidla uspěje.

Rozhodování na základě vědomostí

Jedinec ví, že něco ví. A to dokonce tak, že si na své vědomosti vsadí. Například se dobrovolně přihlásí ke zkoušení. A zpravidla uspěje. Dalším takovým příkladem jsou vědomostní soutěže v televizi.

Rozhodování na základě informací

Jedinec se rozhoduje, kam pojede na letní jazykový kurz. Vyhledá si podstatné informace o kurzech (způsob výuky, kdo kurz organizuje, cena, místo, ...), dokáže tyto informace analyzovat a na jejich základě se rozhoduje. To znamená, že dokáže vybrat nejlepší variantu z několika možností.

Rozhodování na základě zkušeností

Jedinec v minulosti danou věc dělal, danou situaci prožil. „Otestoval“ si nový program nebo nový mobil. Získal zkušenosti při ovládnutí věci, které mu teď již nedělá problémy, a tak nehrozí její poškození. V online Rubikonu hráč – aniž se seznámil s pravidly jednotlivých kol – ví, jak se v něm chovat, tak jej absolvuje. Při dalším pokusu dosahuje lepšího výsledku.

Rozhodování prostřednictvím metody pokus–omyl

Jedinec se seznamuje s novým počítačovým programem (nebo s ovládnutím nového mobilního telefonu). Aniž si přečte návod, učí se program ovládat tak, že namátkou zkouší jeho jednotlivé funkce, aby zjistil, co program umí. Dobrý výsledek jeho snažení je ten, že se program naučí ovládat. Horší je ten, že může program nějakým způsobem poškodit, mobil třeba zablokuje zadáním nesprávného PIN.

Rozhodování na základě náhody

Jedná se o stejný princip jako hod kostkami. Jedinec stojí na zastávce autobusu, odkud se potřebuje dostat domů. Vstoupí do prvního autobusu, který přijede. Je vysoká pravděpodobnost, že autobus jede úplně jinam. Občas to ale vyjde.

ROZHODOVÁNÍ PODLE NÁHODY

12,6 % žáků a studentů se nejčastěji rozhoduje na základě náhody.

Náhoda v běžné řeči označuje jevy, jejichž výskyt neumíme vysvětlit. Co je náhodné, nemá žádnou příčinu. Nikdo za to nemůže, nikdo to nezařídil, není to výsledkem žádné zákonitosti. Prostě se to stalo jen tak – bez důvodu. Nemá to žádnou souvislost s ničím.

Nahodilé jevy se vřdycky užívaly jako jakási náhradní spravedlnost tam, kde není možné rozhodnout jinak. Tak například při rovnosti hlasů se často rozhoduje losem, losem se určuje pořadí závodníků, někdy třeba i výsledek utkání a podobně. Na pečlivě připravené náhodě s vyloučením jakéhokoli záměrného ovlivnění jsou založeny loterie, ruleta nebo některé sázky.

Rozhodování podle náhody znamená, že jedinec nemůže výsledek svého rozhodnutí nijak ovlivnit, nemá jej ve svých rukou. Jeho rozhodnutí není volbou na základě poznatků, vědomostí nebo dovedností, ale je to jen nahodilá volba/sázka, která zpravidla končí neúspěchem.

NESÁZEJME NA NÁHODU

Pavel byl jedním z účastníků soutěže Rubikon. Se svým družstvem se desítky hodin poctivě připravoval na finále. To se jim podařilo a díky svým vědomostem a dovednostem zvítězili a získali pěknou cenu – mobilní telefon. Vtom přichází organizátor a nabízí úplně nový notebook. Stačí maličkost – hodit třemi kostkami tak, aby padly tři šestky. Nic jiného neplatí, pokud šestky nepadnou, tým ztrácí vítěznou cenu. Je to klasická sázka na náhodu, kdy hráč má velmi malou šanci na úspěch – v tomto případě na to, aby mu padly tři šestky. Mirka však představa nového notebooku úplně omámila. V duchu si říkal, jak je to jednoduché, hodí kostkami a padnou tři šestky. Ve hře Člověče, nezlob se! mu taky padly tři šestky za sebou. Nechtěl v tom však být sám, proto přesvědčil i ostatní, i Klárku, která si hrozně přála mobil, protože ho ještě neměla. Oponovala, že mají šanci 1 : 216. Pavel argumentoval tím, že jsou tým a musí táhnout za jeden provaz. Pak postupně šli členové družstva hodit třemi kostkami. Tři šestky nepadly nikomu. Všem to zkazilo krásný pocit z vítězství. Klárka celý den proplakala a s Mirkem čtrnáct dní nepromluvila ani slovo.

V historii Rubikonu zlákala tato výzva asi 30 soutěžících. Notebook nevyhrál nikdo z nich.

O pojmenování Indián rozhodla náhoda

Kryštof Kolumbus se narodil 25. 8. 1451, zemřel 20. 5. 1506. Byl to italský mořeplavec, objevitel Ameriky. S portugalskou a zejména španělskou pomocí uskutečnil plán, který vypracoval při studiu map: obeplout Zemi západním směrem. Cílem Kolumbovy výpravy bylo nalezení západní cesty do Indie. Při své plavbě však dorazil ke břehům Ameriky. To ale Kryštof Kolumbus nevěděl! Domníval se, že připlul ke břehům Indie. Vzhledem k mylnému předpokladu, že se dostal na pobřeží Indie, udělal celkem logické rozhodnutí. Nazval zdejší domorodce Indios – Indové, odtud dnešní název indiáni.

Kryštof Kolumbus chtěl při svém rozhodování nějak pojmenovat místní domorodce, shromáždil veškeré informace, které měl k dispozici, které však nebyly pravdivé, a na jejich základě pojmenoval místní domorodce indiány. Kvůli tomuto mylnému rozhodnutí nazýváme původní obyvatele Ameriky indiány už 500 let.

Nevěřím náhodě a nesázím na náhodu.**Náhoda ve hře**

Hráč se neseznámí s pravidly deskové hry – nezná je, nezná strategii vedoucí k vítězství. Když na něj přijde řada, něco náhodně udělá (hodí kostkami) a tím jeho aktivita končí.

Hry založené na náhodě

Can't stop! Člověče, nezlob se! Pie Face

Moje poznámky

Přednosti rozhodování podle náhody

Nedostatky rozhodování podle náhody

Sázka na náhodu

Zahraj si hru na náhodu. Potřebuješ jen jednu házečí kostku. Do druhého sloupce napiš číslo od 1 do 6, které podle tebe padne. Pak hod' kostkou, a pokud číslo uhodneš, napiš si bod. Pokud číslo neuhodneš – bod ztrácíš a napiš si mínus bod. Takto budou probíhat hody 1 – 6. U hodů 7 – 12 můžeš vsázet až 2 body a u hodů 13 – 18 až 3 body. Nakonec si sečti body.

Na konci hry přemýšlej, jakou jsi měl šanci dostat se do plusu.

	Zvolit číslo	Sázka na číslo	Výsledek / číslo	Počet bodů
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
			Počet bodů celkem	

ROZHODOVÁNÍ PROSTŘEDNICTVÍM METODY POKUS – OMYL

11,9 % žáků a studentů se nejčastěji rozhoduje na základě metody pokus – omyl.

Metoda pokus – omyl označuje způsob hledání řešení problému pomocí náhodného testování různých možností.

Rozhodování na základě metody pokus – omyl znamená, že se jedinec rozhoduje prostřednictvím náhodného zkoušení různých variant. Zpravidla nemůže výsledek svého rozhodnutí nijak ovlivnit. Jeho rozhodnutí není zpočátku volbou na základě poznatků, teprve po několikerém opakování získává zkušenosti, a tím se kvalita jeho rozhodnutí zlepšuje.

Příklady:

Kolik amerických dolarů stál lístek do první třídy na zaoceánském parníku Titanic, který v roce 1912 ztroskotal? (150)

Kolika jazyky se mluví v Evropě? (286)

Na kolik metrů je cítit charakteristický zápach skunka? (1000 metrů)

NEVĚŘME ROZHODOVÁNÍ NA ZÁKLADĚ METODY POKUS – OMYL

Pavel má narozeniny a dostává svůj první pořádný mobil. To je radosti! Pavel okamžitě vyloví mobil z krabice a moc neposlouchá tátu, který mu radí, ať si nejprve přečte návod. Vybaluje všechny komponenty. Nějakou dobu se snaží sundat kryt, dlouho to nejde – pak se mu to ale povede. Teď už bude vědět, jak na to. Totéž platí o baterii a nové SIM kartě. K čemu návody? A už se mobil nabíjí. A už se objevuje logo značky mobilu a s ním první informace. Pavel vše odklikává a pomaličku mobil uvádí do funkčního stavu. Najednou však mobil hlásí, že SIMka nefunguje. Pro Pavla to znamená mobil znovu otevřít a SIMku umístit správně. „Teď už si to budu pamatovat,“ říká si Pavel. Pak ho napadá, že by měl někomu zavolat, nebo alespoň poslat SMS, aby se sešel s přáteli a pochlubil se svým novým mobilem. Nejdříve ale potřebuje zadat PIN, který mobil požaduje. Ten zná, tak ho zadává – nic. Podruhé ho zadává opatrněji – zase nic, ani potřetí, popáté, podesáté – stále nic. A najednou je mobil zablokovaný. Pavel celý nešťastný běží za rodiči. Dozvídá se, že přece k mobilu dostal novou kartu s novým PINem. Kdyby poslouchal tátu, který mu to říkal, mohl volat už dnes. Takto musí čekat do pondělka, kdy budou mít v obchodě s mobily otevřeno. V pondělí mu sice mobil odblokovali, Pavel však přišel o kapesné na celý měsíc. Musel si odblokování zaplatit sám. Za hloupost se totiž platí.

Na začátku doby temna byl pokus a omyl

Roku 1619 byl povstalcí z českého trůnu sesazen král Ferdinand a zvolen nový král – Fridrich Falcký. Ferdinand odmítl uznat volbu nového českého krále, ač byla legitimní, a roku 1620 vytáhl do Čech s tzv. katolickou armádou. S armádou nového krále se katolická vojska střetla u Prahy v bitvě na Bílé hoře, která se zdála takřka nedobytná. Ve Ferdinandově štábu se konala porada, zda se má bitva vůbec svést. Vojáci se domnívali, že nemají vůbec šanci, už jen proto, že česká armáda má za sebou opevněné město, do něž může ustoupit, a oni pak budou muset v té zimě Prahu obléhat. Po delších poradách bylo rozhodnuto, že vyvolají kratší šarvátku a pak se uvidí.

Došlo ale k velkému překvapení: když katolické vojsko zahájilo útok, jízda obránců okamžitě opustila bojiště bez jediného výstřelu a vzápětí i většina zbylých vojáků začala utíkat pryč. Katolické vojsko ke svému překvapení bitvu vyhrálo. Opanovali Bílou horu a zůstali stát před Prahou. Pak zjistili, že Prahu nikdo nehájí, a vtrhli do ní. Během necelých dvou hodin bylo hotovo. Čeští povstalci byli rozdraceni a Fridrich Falcký, který se bitvy ani nezúčastnil, uprchl zpět na Falc.

Rozhodování na základě pokusu a omylu využívali především čeští povstalci, proto celé povstání dopadlo katastrofálním neúspěchem. Tím začala pro českou zemi doba temna, která trvala 298 let.

Pokus a omyl ve hře

Hráč se neseznámí s pravidly, nezná je, nezná strategii vedoucí k vítězství. Přijde-li na něj řada, zaměřuje se jen na dílčí taktiky, například v Osadnících z Katanu kupuje kartičky náhody, díky nimž může získat některé body. Nemůže však vyhrát.

Hry založené na metodě pokus – omyl

Costa Rica

Diamant

Bang

Poznámky:

Přednosti rozhodování podle pokusu a omylu

Nedostatky rozhodování podle pokusu a omylu

KOUMÁNÍ

NA ÚLOHY SE PODÍVEJTE AŽ PO SÁZCE

Při rozhodování na základě pokusu – omylu hledáme správnou variantu řešení pomocí náhodného testování různých možností. To si teď vyzkoušíme.

Mám pro tebe připravených 8 úloh, nad kterými budeš muset přemýšlet a zkusit různé varianty, než na to přijdeš.

Předtím si ale můžeš vsadit na své badatelské schopnosti. Napiš, kolik si myslíš, že vyřešíš úloh:

Za správný typ dostaneš polovinu bodů. Vsadíš-li si, že vyřešíš například 6 úloh a skutečně jich 6 vyřešíš, tak dostáváš 3 body. Pokud budeš mít vsazeno více nebo méně, nezískáváš nic.

Úlohy

- 1) **Matka má sedm dětí, polovina z nich jsou kluci. Jak je to možné?**
- 2) **Princezna Patricie si chtěla vybrat manžela ne podle toho, jak je ctnostný, ale jen podle toho, jak je inteligentní. Dala na skříňky nápisy:**

Zlatá

**PODOBIZNA
JE V TÉTO
SKŘÍŇCE**

Stříbrná

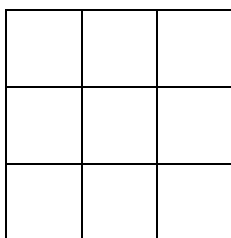
**PODOBIZNA
NENÍ V TÉTO
SKŘÍŇCE**

Olovená

**PODOBIZNA
NENÍ VE ZLATÉ
SKŘÍŇCE**

Nápadníkovi prozradila, že z těch tří nápisů je nanejvýš jeden pravdivý. Kterou skříňku měl nápadník vybrat?

- 3) **Patří ti to, ale tvoji přátelé to používají víc než ty. Co je to?**
- 4) **Kolik sálů má francouzská galerie Louvre?** Můžeš se splést o 3 sály
- 5) **Kolik perel má žezlo českých korunovačních klenotů?** Můžeš se splést o 2 klenoty
- 6) **Kolika jazyky se mluví v Evropě?** Můžeš se splést o 3 jazyky
- 7) **Vezměte šest dřevěných zápalek a položte je na rovnou plochu. Nyní z nich vytvořte čtyři rovnostranné trojúhelníky.**
- 8) **Na obrázku máte čtvercovou síť 3 x 3. Do ní napište čísla tak, aby součty ve všech směrech byly 15, a to i v obou šikmých směrech.**



Počet získaných bodů:

Body za sázku:

Počet bodů celkem:

ROZHODOVÁNÍ NA ZÁKLADĚ ZKUŠENOSTÍ

22,2 % žáků a studentů se nejčastěji rozhoduje na základě zkušeností

Zkušenosti jsou získané poznatky o sobě a okolním světě, které člověk nabývá v průběhu života kontakty s jinými lidmi a praktickou činností, kterou vykonává. Výsledkem je souhrn prožitků a poznatků, které jsou zahrnuty do psychické a pohybové výbavy jedince. Na dobrých zkušenostech lze stavět při rozhodování o tématech, která souvisí se zkušenostmi jednotlivce.

Rozhodování na základě zkušeností – postup, při kterém jedinec vybírá nejlepší variantu ze všech možných na základě poznatků, které získal v průběhu dosavadního života. Rozborem svých rozhodnutí získává nové zkušenosti a na jejich základě zlepšuje svá další rozhodnutí.

PRO SVÁ ROZHODNUTÍ VYUŽÍVEJME DOBRÝCH ZKUŠENOSTÍ (pozor ale na kvalitu zkušeností)

Bojovka s vedoucími – to je vždycky vrchol víkendové výpravy. Členové oddílu se snaží proniknout na tajemné území. Nesmí je však chytit vedoucí. Kdo projde, je oslavován téměř jako hrdina. Pavel byl zkušený hráč, nikdy však nevyhrál. Dnes se rozhodl to změnit.

Jeho zkušenost mu říkala, že po písknutí se všichni rozeběhnou do lesa a poběží jako o život. A vedoucí také nejvíc běhají na začátku hry. Tam vychytají nejvíce kluků a holek z oddílu. Pavel také vždy vyrazil jako blesk a byl chycen mezi prvními. Dnes se rozhodl, že počká a půjde okolo lesa, kde jsou velké kameny, za které se může schovat.

Hra začala. Vmžiku byli všichni pryč. Pavel slyšel jen křik kluků a pískot děvčat, když je vedoucí honili. Pak se z lesa začali trousit první chycení, kteří si šli pro nový život.

Pavel se obezřetně dal cestou doleva okolo lesa. Bedlivě poslouchal, odkud se ozývá křik. Když se křik blížil, schoval se. A pak zase vyrazil. Ze zkušenosti věděl, že po nějakém čase se boj přesune na kraj lesa, kde vedoucí budou rovnou odchyťávat útočníky, kteří se budou vracet. Počkal, dokud nevěděl, že tento čas nastal, a pak teprve pokračoval na planinku, kde uprostřed stál velký kámen, možná spíš malá skála. Padesát metrů vpravo už viděl místo, kam musí proniknout. Tam se chtěl dostat. Něco mu sice říkalo, aby přímo tudy nechodil, Pavel si však řekl, že velcí lidé mají dělat velká rozhodnutí. A tak vyrazil. Pomalu se blížil ke skále, lehce přikrčený. U skály se chtěl rozhlédnout, jestli je někdo v okolí, počkat na správnou chvíli a pak vyrazit sprintem – a zvítězit. Přikrčený u skály čekal na správný okamžik... Vtom mu někdo zaklepal na rameno. Pavel se lekl, až nadskočil. V tu chvíli uslyšel ječivý smích. Klára – nejpomalejší holka z vedoucích – se na něj smála: „Kdopak se to tu kácí? Že by pan Pavel? Cožpak nevíš, že tu hlídku každý rok?“ Všechno bylo ztracené. Do konce hry se to už nedá stihnout, uvědomil si Pavel. Zároveň si však uvědomil, že se tady Klára opravdu vždy schovává.

Bitvu u Sudoměře rozhodly zkušenosti Jana Žižky

Tento příběh začíná 23. března 1420, kdy radikální husité pod vedením Jana Žižky vyrazili na cestu z Plzně do nové husitské obce Tábor. V jejich stopách se vydala ozbrojená výprava místních katolických šlechticů spolu se strakonickými johanity pod velením Jindřicha z Hradce. Odpoledne 25. března se k husitům doneslo, že i od Písku se proti nim blíží oddíl královského vojska pod vedením pána ze Šternberka.

Husitů bylo čtyři sta a byli provázeni duchovními, ženami a dětmi. Měli dvanáct vozů a pouhých devět jízdních koní. Mnozí z nich byli ozbrojeni jen cepy a sudlicemi. Na straně pronásledovatelů bylo sešikováno na dva tisíce jízdních těžkooděnců.

Jan Žižka, husitský vojevůdce, který měl veliké zkušenosti s obrannou technikou tzv. vozové hradby, přemýšlel nad taktikou proti tak silnému vojsku. Na poslední chvíli udělal nečekané rozhodnutí: Husité

zaujali se svými vozy obranné postavení uprostřed vyschlého a bahnem pokrytého rybníka Markovce. Po zuby ozbrojení rytíři v těžké zbroji se v plné rychlosti rozjeli proti husitské vozové hradbě. K té však už nedojeli, protože byli velmi těžcí, a proto se koně bořili hluboko do bláta. Pyšná jízda se tak stala naprosto nepohyblivou, husité se na rytíře vrhli a pobili je.

Zkušenosti ve hře

Hráč hraje hru poněkoličatě, díky opakování zná pravidla, má povědomí o vítězných herních strategiích a ví, jak se rozhodovat v jednotlivých stádiích hry. S každou odehranou hrou se zlepšuje.

Hry založené na zkušenosti

Quarto

Catan

Carcassone

Poznámky

Přednosti rozhodování podle zkušeností

Nedostatky rozhodování podle zkušeností

Sázená / QUESTY

Rubikon je o rozhodování a také o sázení. Teď si vyzkoušíme, jaké máš zkušenosti se sázením. Pojď se se mnou vsadit o 0 – 3 body na každý úkol. Za vyhranou dostaneš tolik bodů, kolik jsi vsadil nebo vsadila. Pokud sázku prohraješ, body ztrácíš.

1. Vsaď se, že pusou nesebereš ze země přeložený papír A5

Přelož papír A5 a postav jej na zem. Postav se na jednu nohu a musíš jej sebrat pusou. Přitom se nesmíš dotknout země. Máš na to 1 minutu.

O kolik bodů se vsadíš?

0	1	2	3
---	---	---	---

Počet získaných bodů:

2. Vsaď se, že nepřeskočíš banán, který položím v místnosti na zem, přestože ti nebude nikdo ve skoku bránit. Banán si položíš sám, na místo které Ti po sázce prozradím.

O kolik bodů se vsadíš?

0	1	2	3
---	---	---	---

Počet získaných bodů:

3. Vsaď se, že nevyjmenuješ 5 dnů v týdnu

Vyjmenuj alespoň 5 dnů v týdnu, ale nesmí obsahovat písmena K a S.

O kolik bodů se vsadíš?

0	1	2	3
---	---	---	---

Počet získaných bodů:

4. Vsaď se, že se mě nedotkneš

Ač budeme stát na jedněch stejných rozložených novinách, nebudeš se mě moci dotknout a já budu mít ruce za zády.

O kolik bodů se vsadíš?

0	1	2	3
---	---	---	---

Počet získaných bodů:

5. Vsaď se, že nesníš sušenky BeBe (nebo podobné) a nezapískáš

K této sázce potřebuješ dvě sušenky BeBe, nebo jiné máslové sušenky. Obě sušenky musíš bez zapíjení sníst a po 20 vteřinách zapískat.

O kolik bodů se vsadíš?

0	1	2	3
---	---	---	---

Počet získaných bodů:

Celkový počet bodů:

ROZHODOVÁNÍ NA ZÁKLADĚ INFORMACÍ

23,6 % žáků a studentů se nejčastěji rozhoduje na základě informací

Informacemi rozumíme obsah zprávy, sdělení, objasnění, vysvětlení nebo poučení. Informace jsou údaje, čísla, znaky, povely, instrukce, příkazy apod. Informace snižuje nebo odstraňuje nevědomost (neurčitost). Kvalitu informace lze charakterizovat tím, jak se jejím přijetím změnila míra nevědomosti (neurčitosti) příjemce. Informace vždy ovlivňují rozhodování, a to nezávisle na tom, zda jsou pravdivé, či nikoliv.

Rozhodování na základě informací – postup, při němž jedinec musí být schopen rozeznat, které informace potřebuje, a dále je vyhledat, vyhodnotit a využít k dobrému rozhodnutí. Získáním informací, jejich rozbořením a správným popisem řešeného problému zlepšuje jedinec kvalitu svých rozhodnutí.

Paní učitelka přišla do třídy s tím, že se blíží konec školního roku a je třeba se rozhodnout, jestli na výlet jet a kam. Všichni žáci s výletem souhlasili, jen se nedokázali dohodnout, kam jet. Třída byla rozdělena na čtyři skupinky. Paní učitelka navrhla, že vytvoří tým, v němž bude z každé skupinky jeden zástupce, a tahle rada rozhodne, kam se na výlet pojede. Všichni žáci souhlasili. Do týmu se dostal i Pavel.

Dohodli se s paní učitelkou, že nejprve připraví seznam kritérií, která má výlet splňovat. Paní učitelka chtěla navštívit místo, které má něco společného s vyučováním (historická památka, IQ park apod.). Dalším kritériem bylo užít si nějakou zábavu. Další skupina navrhla, že cena nesmí přesáhnout tisíc korun (bez vstupů a autobusu, které zaplatí SRPŠ). Další skupina měla zájem o táborák a opékání buřtů. Kluci zase chtěli hrát fotbal a vybíjenou. Pak společně přidali ještě další náměty: že by to nemělo být daleko, aby nestrávili celý den cestováním, a v penzionu musí být společenská místnost, kde se všichni mohou sejít a něco si ještě zahrát, všichni budou mít stejná trička... a ještě několik dalších podmínek.

Tým ukázal svůj seznam paní učitelce. Ta však připomněla, že všechny požadavky na seznamu nejsou stejně důležité. Například cena a čas na cestě byly pravděpodobně mnohem důležitější než to, že všichni budou mít stejná trička. Zástupci studentů s touto připomínkou souhlasili. Ke každému požadavku na seznamu proto přiřadili váhu na stupnici 1 až 10.

Poté si v týmu rozdělili úkoly. Někdo navštívil místní knihovnu, Pavel zas hledal na Internetu. Výsledkem byl seznam téměř deseti míst, která připadala v úvahu. Tým dále všechny tyto možnosti prověřil: o každém místě si přečetli dostupné materiály, promluvili si s lidmi, kteří tam byli, informace poskytl i paní učitelka, protože některá místa v minulosti navštívila. Při porovnávání důležitosti se ukázaly přednosti a nedostatky každé z variant. Tým si touto cestou vybral místo, které v hodnocení dosáhlo nejvyšších známek, a pro ně se rozhodl.

PRO SVÁ ROZHODNUTÍ MÁM VŽDY DOSTATEK INFORMACÍ

Prusko, velký rival Rakouska, nebylo napřed pouze v oblasti armády, ale bylo také prvním státem v Evropě, který plošně zavedl povinnou školní docházku. Marie Terezie, která chtěla zmodernizovat a reformovat rakouské državy, nařídila slezskému opatovi Johanu von Felbiger, aby připravil systém povinné výuky dětí na území všech dědičných habsburských držav. Johann vypracoval systém, který byl do praxe zaveden roku 1774. Děti chodily do školy šest měsíců v roce, tři v létě a tři v zimě. Zbytek roku byla jejich práce potřebná na polích, kde tvrdě pracovaly. Školou povinné byly děti ve věku od 6 do 12 let, ale od devíti let mohly být školní docházky zbaveny, pokud byly potřebné pro chod hospodářství. Na základě informací o úspěchu povinného školství v Prusku se osvětlená panovnice rozhodla převzít tento systém. Reformou školství Marie Terezie zařadila rakouské země mezi vyspělé evropské státy, v nichž začala plošně vzdělávat populace, což mělo vliv na pozdější občanská hnutí.

NEMÁM-LI INFORMACE A ZKUŠENOSTI, ZAHŘÁVÁM SI S NÁHODOU

Informace ve hře

K dosažení dobrého výsledku je třeba umět získat potřebné informace a správně je analyzovat. Tyto informace hráč získává již před hrou. Týkají se dalších hráčů – jaké mají zkušenosti, jak často hru hrají a jakou strategii obvykle volí. Na začátku musí hráč vybrat (rozhodnout se pro) to nejlepší zahájení. Na základě dostupných informací pak zvažuje, co mohou udělat ostatní hráči a co musí udělat on sám, aby zvítězil.

Po celou dobu sleduje průběh hry a ostatní hráče, sbírá informace a na jejich základě pokračuje ve stanovené taktice, nebo se musí rozhodnout pro změnu.

Hry založené na informacích

Dixit

Krycí jména

Velbloudí dostihy

Poznámky

Přednosti rozhodování podle informací

Nedostatky rozhodování podle informací

INFORMACE

Nedívejte se na otázky, zakryjte si je papírem.

Zde si ukážeme důležitost informací. Budeš určovat nějakou bankovku, osobu, hrad, ... Postupně posouvaj papír dolů a odkrývej jednu informaci za druhou. Nejprve si odkryj název, Pak si odkryj první informaci. Víš-li správnou odpověď, máš 3 body. Pokud ne – pokračuj dál. Poté si odkryj druhou informaci. Víš-li správnou odpověď, máš 2 body. Pokud ne – pokračuj dál. Nakonec si odkryj třetí informaci. Víš-li správnou odpověď, máš 1 body. Pokud ne – nezískáváš žádný bod.

1. Česká bankovka

- Má na své rubové straně zobrazený zámek v Kroměříži a orlicí s roztaženými křídly (3)
- Má na své lícové straně portrét Františka Palackého (2)
- Je zbarvena do fialova (1)

Správná odpověď:

Počet získaných bodů:

2. Měsíc v roce

- Jeho název vymyslel Josef Jungmann, podobně zní i název jednoho měsíce v polštině, avšak ne tohoto, ale předchozího (3)
- V pražském Rudolfinu je každoročně zahájeno Pražské jaro (2)
- Má více než 30 dní a je považován za měsíc lásky (1)

Správná odpověď:

Počet získaných bodů:

3. Zřícenina hradu

- Nachází se v okrese Beroun a do dnešní doby se zachovala prakticky jen vysoká okrouhlá věž (3)
- Najdeme ji na jižním okraji Křivoklátských lesů v blízkosti hradu Točnick (2)
- Jmenuje se stejně jako osoba, jejíž život je závislý na milodarech (1)

Správná odpověď:

Počet získaných bodů:

4. Jméno

- Haškův Dobrý voják Švejk (3)
- Otec Ježíše Krista (2)
- Spejbl – otec Hurvínka (1)

Správná odpověď:

Počet získaných bodů:

5. Vědec

- Jeden z nejvýznamnějších vědců všech dob (3)
- V roce 1921 byl oceněn Nobelovou cenou za fyziku (2)
- Je autorem obecné teorie relativity (1915), která doposud nejlépe popisuje vesmír ve velkých měřítkách. (1)

Správná odpověď:

Počet získaných bodů:

6. Žena

- Jedná se o fiktivní postavu narozenou 19. září 1979
- Je vdaná za spolužáka, se kterým mají dva syny - Rose a Huga
- Studovala Školu čar a kouzel v Bradavicích s Harry Potterem a svým manželem Ronem Weasleym tvořili nerozlučnou trojici

Správná odpověď:

Počet získaných bodů:

ROZHODOVÁNÍ NA ZÁKLADĚ VĚDOMOSTÍ

21,5 % žáků a studentů se nejčastěji rozhoduje na základě vědomostí

Vědomosti – soustava představ a pojmů, teorií a komplexních poznatkových struktur, které si člověk osvojil díky vzdělávání, vlastnímu učení a jiným vlivům. Jsou výsledkem vnímání, poznávání, myšlení, zapamatování, praktického experimentování i životních zkušeností člověka. Odráží jak společensko-historickou zkušenost generací, tak individuální zkušenost jedince.

Rozhodování na základě vědomostí – proces, při kterém jedinec vybírá nejlepší variantu ze všech možných na základě svých vědomostí, jež si osvojil díky vzdělávání, vlastnímu učení a jiným vlivům. Čím větší vědomosti jedinec má, tím větší je šance na kvalitnější rozhodnutí. S kvalitou rozhodnutí souvisí i sebevědomí: když jedinec věří sám sobě a svým vědomostem, dokáže rozhodnutí na základě vědomostí přijmout.

NE SÁZEJME NA NÁHODU, ALE NA SVÉ VĚDOMOSTI!

„Městské muzeum vyhlašuje soutěž jednotlivců ve znalostech historie ČR,“ řekla paní učitelka na hodině dějepisu. „V naší škole chceme uspořádat školní kolo a vítězové postoupí do okresního kola. Má někdo zájem se zúčastnit?“ Pavel si vzpomněl na soutěž turistických oddílů, na niž se dobrovolně přihlásil, jenže ji svému oddílu nakonec pokazil. Teď byla situace jiná, dějepis Pavel zná, je to jeho koníček. Dokonce jako jeden z mála ví, co se stalo v roce 1212. Nejen to, že byla v tomto roce vydána Zlatá bula sicilská. To snad ví každý. Pavel ale dokonce ví, co bylo obsahem těchto tří navzájem provázaných listin. Jinými slovy: v dějepise si věří, a proto se přihlásil. První kolo proběhlo v učebně za pomoci tabletů. Všichni dostali soubor otázek z historie. Deset žáků s nejlepším výsledkem postoupilo do školního kola. Pavel byl mezi nimi. Finále bylo zajímavě připravené. Na plátně bylo deset oblastí s hodnotou jeden až pět bodů. Každý si mohl vybrat jakoukoli otázku s bodovou hodnotou, a sázet tak na své vědomosti. Každé otázce předcházela nápověda. Soutěž byla vyrovnaná. Pavel se držel na postupovém místě, ale šanci dostat se před něj mělo ještě pět dalších soutěžících. Tři kola před koncem se objevila na plátně u jedné otázky za 5 bodů nápověda „1212“. Pavlovi začalo bušit srdce. Zlatá bula sicilská! Začal přemítat, jestli taktizovat, nebo riskovat. Když dá otázku za 2 body a neuhodne ji, bude nejhůře pátý. A pět soutěžících postupuje. Rozhodl se, že pojede na jistotu za 2 body. Měl tušení, že se za nápovědou „1212“ nemusí skrývat Zlatá bula sicilská. Pavel už je na řadě a začíná situaci, kterou už zná. Někdo vykřikl: „Letopočty za pět bodů!“ Ano, byl to Pavel. Zlatá bula je Zlatá bula. Pak přichází šok. Otázka zní: „Kdo byl papežem v roce 1212?“. Pavel neví a padá na šesté, nepostupové místo. Tohle pořadí zůstane i před posledním sázkovým kolem. Každý může vsadit až polovinu svých bodů na obzvláště těžkou otázku. Moderátor je navádí: „Vyberte si téma a napište vsazené body na tabulku.“ Pavel si vybírá husitství, téma, které má nejraději – hodně o něm četl, viděl filmy a baví ho. Hodně se dozvěděl při celotáborové hře svého oddílu. Husitství je jasná volba. A teď, kolik bodů vsadit? „Kdo nedá plný počet bodů, může spadnout na šesté místo,“ říká si Pavel. Rozhoduje se pro nejvyšší možný počet bodů. Ostatní taktizují. Všichni dostávají tabulku s fixem, protože si někteří vybrali stejné téma. Pavel otevírá obálku a čte: Táborská městská obec si již v počátcích své existence do svého čela zvolila čtyři hejtmany. Kteří to byli? Napište jejich celá jména. Pavel píše: Mikuláš z Husí, Zbyněk z Buchova, Chval z Řepice a Jan Žižka z Trocnova. „To je správná odpověď,“ oznamuje porota. Sázka na vědomosti vyšla. Pavel se posunul na 2. místo a postoupil tak do okresního finále!

VĚŘME SVÝM VĚDOMOSTEM

Jan Hus vystudoval Karlovu Univerzitu, konkrétně její teologickou fakultu. Souběžně se studii se nechal vysvětit knězem a začal kázat v Betlémské kapli. Od roku 1398 vyučoval na pražské univerzitě a v letech 1409–1410 byl jejím rektorem. Ve svých náboženských pracích kritizoval mravní úpadek, v němž se ocitla katolická církev. Tou dobou byli v Evropě dva (a později dokonce tři) papežové, jeden v Římě, druhý v Avignonu (a ten třetí v Pise), a římskokatolická církev zažívala krušné období hledání nového směru. V tomto čase začal Jan Hus kázat o potřebě církev reformovat, vystupoval proti odpustkům a schvaloval přijímání podobojí. Proti tomu se však bránil pražský arcibiskup, který nechal dát Jana Husa do klatby, což později potvrdil i papež. Hus tedy ztratil právo kázat. Uchýlil se na venkov do jižních Čech, kde kázal i navzdory zákazu. Roku 1313 se v Kostnici konal koncil, kam se sjeli představitelé celé katolické víry, aby zjednali klid, zvolili jediného papeže a vyřešili problémy s kacíři. Jan Hus zde rok obhajoval své učení ve vleklém procesu, v němž ho soudil celý sněm. Nakonec dostal několik možností odvolat své učení, ale on se rozhodl tak neučinit, protože mu nikdo nedokázal nepravdu. Byl proto odsouzen jako kacíř a 6. července 1415 upálen na hranici. Jan Hus věřil ve své vědomosti, poznatky. Věřil, že jsou správné. Nikdo mu je pomocí Písma nedokázal vyvrátit. Jeho učení však bylo církvi, která se snažila o sjednocení, nepříjemné, a proto se rozhodla se ho zbavit. Tím v Čechách zažehla jiskru, která brzo přerostla v husitské války.

Vědomosti ve hře

Aby byl hráč úspěšný, musí mít dostatečné vědomosti. Musí výborně znát pravidla hry, musí znát strategie, taktiku v jednotlivých etapách – při zahájení, v průběhu a na konci hry. Musí znát své protihráče, umět hru analyzovat a vědět, jak reagovat.

Hry založené na vědomostech

Tipni si!

iKnow

Česko

Poznámky

Přednosti rozhodování podle vědomostí

Nedostatky rozhodování podle vědomostí

KDO JE TO

Nyní se podíváme na rozhodnutí, jejichž věhlas vydržel do dnešních dnů. Přečti si událost a k ní přiřaď jméno, kterého se událost týká. Budeš-li mít chuť a náladu seřaď události podle času, kdy se staly.

Předtím si ale můžeš vsadit na své vědomosti. Napiš, kolik si myslíš, že odpovíš otázek:

Za správný typ dostaneš polovinu bodů. Vsadíš-li si, že vyřešíš například 6 úloh a skutečně jich 6 vyřešíš, tak dostáváš 3 body. Pokud budeš mít vsazeno více nebo méně, nezískáváš nic.

1. V Bitvě u Kresčaku padl český král. Málo se však ví, že před touto bitvou rozkázal svému synovi, aby opustil bojiště a bitvy se neúčastnil. Ten sice brblal, ale otce poslechl. Díky tomu nastal největší rozkvět v české zemi.
Jak se jmenoval král, který poslal svého syna před bojem domů?
2. Kdo dokázal díky skvělému rozhodnutí porazit početnější a lépe vyzbrojené vojsko strakonických johanitů a katolických šlechticů Plzeňského landfrýdu včetně oddílu rytířů přezdívaných „Železní páni“.
3. Tato žena pochází z rodu Habsburků, byla arcivévodkyní rakouskou, královnou uherskou a českou, markraběnkou moravskou atd. Byla jedinou vládnoucí ženou na českém trůně. Za její vlády došlo k mnohým reformám státní správy, armády a školství.
4. Kdo ze starých filozofů chodil světem a kázal pravdu, za kterou byl vězněn, a hrozila mu smrt. Když mu bylo nabídnuto, že může uprchnout z vězení - odmítl. Bylo to v rozporu s morálními principy tohoto muže. Raději volil smrt, nežli by se zpronevěřil svým myšlenkám.
5. Díky legendárnímu prapředkovi, nazývanému Boemus, který pocházel pravděpodobně z Chorvatska, a také díky náhodě žijeme v této zemi.
6. Česká sportovkyně v jednom ze závodů skončila na děleném prvním místě s Ruskou Larisou Latyninovou, dovolila si na stupních vítězů gesto vzdoru, když při sovětské hymně viditelně odvrátila hlavu od soupeřky a dívala se do země. Západ jí za to pomalu blahořečil, ale doma to pak pořádně schytala. Málem ani neodletěla na Olympijské hry do Mexika, kde pak získala 4 zlaté medaile.
7. Poslední vládkyně Egypta. Vždy se snažila chránit své území před římským impériem. Paradoxem je, že měla velmi blízký vztah se dvěma významnými římskými muži, a to s Marcem Antoniem a Juliem Césarem.
8. Tvrdila o sobě, že je božím poslem a jejím úkolem je dosadit na trůn vhodného krále Francie a vyhnat z jejich území Angličany. Měla kromě jiného i skvělé strategické nadání a široké znalosti. S její pomocí Francouzi zvítězili při obléhání Orleáns v roce 1429, což umožnilo korunovaci francouzského nástupce trůnu v Reměši.
9. Obdržela Nobelovu cenu za fyziku a chemii hlavně díky teorii radioaktivity, technice dělení radioaktivních izotopů a objevení dvou nových chemických prvků – rádia a polonia. V roce 1906 se stala první ženskou profesorkou fyziky na univerzitě v Sorbonně.
10. Tento muž nechal vyrobit Svatováclavskou korunu, která je dnes součástí korunovačních klenotů, pro svou korunovaci českým králem.

Počet získaných bodů: Body za sázku:

Počet bodů celkem:

ROZHODOVÁNÍ NA ZÁKLADĚ DOVEDNOSTÍ

4,2 % žáků a studentů se nejčastěji rozhoduje na základě dovedností

Dovednosti jsou předpoklady k vykonávání určité praktické činnosti, jsou to specifické, prakticky se uplatňující schopnosti. Každá dovednost může být reprezentována určitými schopnostmi, určitá schopnost se může uplatňovat v různých dovednostech.

Rozhodování na základě dovedností – proces, při němž jedinec vybírá nejlepší variantu ze všech možných na základě svých dovedností, které získal v průběhu života rozvíjením svých schopností vykonávat kvalitně určitou praktickou činnost. Čím lepší dovednosti jedinec má, tím je větší šance na kvalitnější rozhodnutí. S kvalitou rozhodnutí souvisí i sebevědomí: když jedinec věří sám sobě, svým dovednostem, dokáže rozhodnutí na základě dovedností přijmout.

VĚŘME SVÝM DOVEDNOSTEM

Jsme na táboře turistického oddílu Vega, kterého se účastní i Pavel. Během dne jeho družina Medvědů sbírala žetony za úkoly v okolí tábora. Jedním z úkolů bylo například zjistit, jaká je nejstarší kniha v knihovně v blízkém městě. Dalším úkolem bylo u 5 kilometrů vzdáleného hradu zjistit, kdo jej založil. V jiném úkolu děti hledaly podle fotografie správnou budovu a ukrytý poklad, který u ní byl zakopán. Pavel se při plnění úkolů blýskl svým rozhodnutím, aby zakladatele hradu zjistili už při plnění úkolu v knihovně. Celkově se však jeho tým umístil až na čtvrtém místě.

Večer byly na programu různé hry. Od těch obvyklých až po ty, v nichž mohli táborníci vsadit na své vítězství nebo i na vítězství někoho jiného. Pavel hrál deskovky, ale jen pro zábavu. Moc si nevěřil.

Instruktor Ríša požádal o klid a oznámil: „Herna na paloučku vyhlašuje, že kdokoli z vás může vyzvat kohokoli z vedoucích a instruktorů ke hře o žetony.“

Pavel zbystřil. Najednou ho napadlo, jak získat body pro svou družinu. Sehnal Kubu a Viktora, nejmladší kluky z jejich družiny. A také Janu, nejlepší piškvorkářku v oddíle. Kuba s Viktorem šli za Ríšou s tím, že ho za jejich družinu vyzývají k piškvorkám na deset her. Za úkol měli dohodnout s Ríšou nejlepší cenu. Zadání splnili na výbornou, protože Ríša ještě sám vyšponoval cenu na tři žetony za vítězství v každé hře. A hned začal hlásit: „Blíží se utkání roku! Mistr Riči a družina Medvědů. Kdo jej neuvidí, jako by nežil. Mistr Riči je velkým favoritem! Medvědi přijdou o všechny žetony! Hazard si opět vybere svou daň!!!“

Viktor s Kubou seděli u stolu, hráli piškvorky a potutelně se usmívali, i když všichni věděli, že piškvorky moc často nehrají, a když už, tak ne moc dobře.

Nadešel čas. Ríša si sedl ke stolu a nadřazeně prohlásil: „Poprava začíná!“ Kluci svorně řekli: „Uvidíme!“ a vstali. Ke stolu si sedla Jana. Ríša překvapeně vykřikl: „To se nesmí!“ Jana mu ukázala smlouvu o hře, kde stálo: Ríša proti družině Medvědi. Ríšu humor přešel. Věděl, že Jana je v piškvorkách mistryně. Což se nakonec ukázalo. Jana vyhrála 9:1. Výdělek byl 24 žetonů, což bylo skoro tolik, kolik jich Medvědi vydělali za celý den. Sečteno a podtrženo: Medvědi šli díky sázce na dovednost do vedení v celotáborové hře!

NESÁZEJME NA NÁHODU, ALE NA SVÉ DOVEDNOSTI!

Na konci 12. století došlo k panovnické krizi ve Svaté říši římské. Dva mocné rody, Štaufové a Welfové, spolu zápasily o říšský trůn. Obě strany se snažily získat podporu co nejvíce knížectví v říši – a hlavně toho nejsilnějšího, knížectví českého. Zde v té době soupeřil o trůn Přemysl Otakar I. s Jindřichem Břetislavem, pražským biskupem. Během této krize jak v českém státu, tak v celé říši se projevil obdivuhodné diplomatické dovednosti Přemysla Otakara I. Po čtyřech letech ve vyhnanství, kde se skrýval před

Jindřichem, se v roce 1197 vrátil do Čech, kde získal podporu šlechty i trůn. Hned nato se zapojuje do říšské politiky. Nejdříve slibuje podporu rodu Štaufů, kteří mu za odměnu udělují královský titul. O pár měsíců později, když rod Štaufů začal ztrácet sílu, přechází Přemysl Otakar I. na stranu Welfů, u nichž si vynutí potvrzení královských práv. Poté ještě dvakrát změní stranu. Touto kaskádou politických klíčků a diplomatických kroků získal Přemysl Otakar pro Čechy dědičný titul krále, garantovanou suverenitu českého státu a významný post na dvoře Fridricha II. Tohle všechno se mohlo podařit jen díky Přemyslově důvěře ve vlastní diplomatické dovednosti a díky jeho schopnosti maximálně využít příležitost.

Dovednosti ve hře

Aby byl hráč úspěšný, musí mít dostatečné vědomosti. Musí výborně znát pravidla hry, musí znát strategie, taktiku v jednotlivých etapách – při zahájení, v průběhu a na konci hry. Musí znát své protihráče, umět hru hru analyzovat a vědět, jak reagovat.

Hry založené na dovednostech

Aktivity

Hexeto

SMART hry (AntiVirus)

Poznámky

Přednosti rozhodování na základě dovedností

Nedostatky rozhodování na základě dovedností

SPRÁVNÉ ROZHODNUTÍ

Ted' se ukáže, jak se umíš správně rozhodovat. Mám tu pro tebe příběh ze skutečného života. Tvým úkolem bude pomoci Jakobovi dobrou radou.

Nejprve si přečti příběh a pak doporučení. Z 10 doporučení vyber to nejlepší a dej mu ve sloupci „Dopor“ 3 body, pak vyber další dvě dobrá doporučení a dej jim 2 body. Nakonec ještě vyber ještě dvě ucházející doporučení a dej jim 1 bod. Pak ze strany 28 přepiš do sloupce „Skuteč“ body, které určují skutečnou kvalitu odpovědí. Pak do sloupce „Výsledek“ spočítej svůj výsledek.

Tak, kde se body shodují, tak napiš ty samé body. Pokud se body neshodují, napiš do výsledku to nižší číslo. Nakonec si spočítej body.

14letý Jakub se přistěhoval s rodiči do nového města, kde byl přijat do hokejové třídy na sportovní škole. Snaží se hned od začátku v novém kolektivu uchytit a kamarádí se hlavně s Pavlem, Kryštofem a Štěpánem. Jednou o polední přestávce mu kluci slíbili, že mu něco nového ukážou. Zašli do blízké provozovny sázkové kanceláře, kde pracoval Štěpánův starší bratr a kluci sem díky tomu chodí sázet na hokejové zápasy, kdykoliv chtějí. A pochlubili se, že takhle vyhráli už několik tisíc. Podali Jakobovi tiket, ať si to taky zkusí. Jakub jim ale namítnul, že se to přece nesmí, sázení je až od 18 let. Kluci se mu začali smát. „Nebud' trapnej, na co si to hraješ?“, řekl mu posměšně Pavel. „A jestli chceš být za sraba, tak si v téhle partě zřejmě neškrtněš.“ Jakub neví, co má dělat. Bojí se, že když nebude s kluky chodit sázet, bude za slabocha a ztratí pozici ve třídě hned na začátku. Také ale ví, že by tím dělal něco protizákonného. Zároveň by se mu ale nějaké peníze hodily, mohl by si koupit třeba novou „empétrojku“ nebo možná mobil. Co má Jakub udělat?

Dopor Skuteč Výsledek

1. Nedbat na vyhrožování a bránit malé kluky, je přece dost silný, aby spolužáky přepral.
2. Natočit celou situaci a později vše svěřit třídnímu učiteli/učitelce nebo školnímu metodikovi/metodičce prevence. Cílem je zastavit další ubližování, proto je potřeba informovat školu, aby mohla účinně zasáhnout.
3. Vymluvit se na něco, třeba že má rozbitý foťák v mobilu nebo že mu dochází baterka.
4. Poslechnout a udělat, co spolužáci chtějí. Když by nesplnil příkaz, pustili by se spolužáci i do něj.
5. Vyhovět spolužákům a pak se doma poradit se s rodiči, co v takové situaci dělat. Jednání spolužáků se mu nelíbí, ale bojí se, aby se vše neobrátilo proti němu.
6. Nemá smysl se se spolužáky prát. Je jich víc a jsou prostě silnější. Zítra se půjde malým klukům omluvit.
7. Mlčet o všem. Chce přece zapadnout, když je nový.
8. Utéct, protože malé kluky sám nezachrání. Ale jednání spolužáků mu připadá nebezpečné, proto požádá rodiče, aby vše oznámili třídnímu učiteli/učitelce.
9. Začít vyhrožovat spolužákům, že to na ně řekne ve škole, když toho nenechají.
10. Odmítnout se účastnit ubližování, běžet pryč a přivolat na pomoc nejbližšího dospělého.

Body celkem:

ZODPOVĚDNÉ ROZHODOVÁNÍ

5,9 % žáků a studentů se rozhoduje zodpovědně

Zodpovědné rozhodování – schopnost vědomě (záměrně) a dobrovolně volit správně, dosahovat výsledků, získávat si zásluhy a odměny, popř. nést vinu a přijímat trest. (Pokud se jako nezletilý rozhodnu jít do sázkové kanceláře a sázet tam, musím být připraven nést vinu za tento čin a přijmout trest.)

ROZHODUJME SE SPRÁVNĚ

Jednou o polední přestávce přišel za Pavlem Broněk, že má pro něj nabídku, která se nedá odmítnout, ale říká mu o tom jen proto, že Pavel je prý jeho kamarád. Ukázalo se, že Broněk chce chodit s Rudou a Štěpánem do blízké provozovny sázkové kanceláře, kde pracuje Štěpánův starší bratr, a kluci sem díky tomu chodí sázet na hokejové a fotbalové zápasy, kdykoliv chtějí. Prý už takhle vyhráli několik tisíc.

„A kolik jsi vyhrál ty?“ zeptal se Pavel.

„Ještě nic, dneska to chci vyzkoušet poprvé,“ odpověděl Broněk.

„No, já do toho rozhodně nepůjdu,“ odpověděl odhodlaně Pavel. „Nevěřím tomu.“

„Ale kluci přeci vyhrávají,“ namítl Broněk.

„Dobře, dejme tomu,“ řekl Pavel. „Kolik do toho chceš investovat?“

„No, já mám stovku a od tebe bych potřeboval půjčit čtyři sta. Za pětistovku nás Ruda se Štěpánem vezmou do hry,“ odpověděl Broněk.

„A proč je potřebuješ ode mě?“ nechápal Pavel.

„Já je nemám, rodiče mi dávají málo, z toho sotva ušetřím tu stovku, a sám si ještě nevydělávám,“ odpověděl Broněk.

„A teď mi řekni, na co chceš vsadit,“ zeptal se Pavel.

„To musí být jasné každému: Chelsea, Sparta, Barcelona, Kvitová, Djokovič, možná i Slavia – ta jde teď nahoru,“ tvrdil Broněk.

„A jak to víš, že zrovna tyhle týmy a hráči vyhraju? Jak víš, že třeba Djokovič není zraněný?“

„No, nevím, ale kluci to vědí. Kluci, pojďte sem na chvíli,“ zavolal Broněk Rudu se Štěpánem. „Pavel chce vědět, jak víte, že vyhraje.“

„Na co si to hraješ?“ obořil se Štěpán na Pavla. „Nebud' trapnej, a co je ti vůbec do toho? A jestli chceš, abysme si tě podali, tak se ještě na něco zeptej, a v týchle třídě si už neškrtněš,“ doplnil jej Ruda.

Pavel věděl, že musí přitvrdit.

„Jasně že se zeptám. Jestlipak víte, že se to nesmí, sázení je legální až od osmnácti.“

Kluci se mu začali smát. „Nám se přece nemůže nic stát, když nám ještě není osmnáct!“

„Jó? A co tvůj brácha?“ namítl Pavel. „Dopouští se trestného činu, minimálně ho vyhodí, že dovolil sázet nezletilým. Jsi bezva brácha, když je ti to jedno.“

„To je naše věc,“ zamumlal Štěpán a kluci odešli.

„Ještě mi něco řekni, Broňo,“ pokračoval Pavel. „Já ti půjčím čtyři stovky, ty je vsadíš a prohraješ. Jak mi je pak vrátíš, když nemáš šanci je nikde sehnat?“

„Vsadím znova a víc,“ odpověděl Broněk.

„A kde na to vezmeš? Já ti nepůjčím, co když prohraješ znovu a znovu. Vždyť o sázení vůbec nic nevíš!“

PŘEMÝŠLEJME O DŮSLEDCÍCH SVÝCH ROZHODNUTÍ!

Popis události: Karel IV. chtěl z Prahy udělat hlavní město Svaté říše římské, a proto ji zveleboval po všech stránkách. Nechal vystavět Nové Město, Kamenný most, povýšit biskupství na arcibiskupství a založit univerzitu. Všechny tyto kroky měly vést ke zvýšení prestiže města a přilákání učenců, jak světských, tak náboženských, a také obchodníků. S nápadem na vystavění univerzity nepřišel Karel jako první český král, už Václav II. se o to snažil o půlstoletí dříve, zabránila mu však šlechta, která se bála vzrůstu moci duchovenstva. Karel IV. tedy roku 1347 nechal schválit vybudování univerzity papežem a sám poté nařídil její stavbu. Byla to první univerzita ve střední Evropě a Čechy byly šestým státem světa s univerzitou. Do Prahy jezdili studovat Bavoři, Sasové, Poláci i Uhři, jen pětina studentů pocházela z Čech a Moravy. Tímto

rozhodnutím Karel skutečně zvětšil význam Prahy v Evropě a přivedl do Čech učence. Také vytvořil podhoubí pro české náboženské učení. Právě na Karlově univerzitě působil Jan Hus.

Zodpovědnost ve hře

Hráč ví, co se může stát, pokud udělá ve hře nějaké rozhodnutí. Zároveň si uvědomuje, že se jedná o hru, která se hraje pro zábavu. Pokud se zde rozhodne špatně, jediným důsledkem je, že skončí poslední. A to se dá napravit v další hře.

Hry založené na zodpovědném rozhodování

Pandemic Zachranáři Port Royal

Poznámky

Přednosti rozhodování na základě zodpovědnosti Nedostatky rozhodování na základě zodpovědnosti

CO SE STANE KDYŽ

Zodpovědné rozhodování je takové rozhodnutí, kde víte, jaké důsledky bude mít. Podle toho se zachováte.

Mám pro vás připraveno 10 situací, se kterými se v životě můžete setkat. Přečtěte si situaci a určete, co se stane, pokud tato situace nastane.

Předtím si ale můžeš vsadit na své znalosti. Napiš, kolik si myslíš, že vyřešíš úloh:

Za správný typ dostaneš polovinu bodů. Vsadíš-li si, že vyřešíš například 6 úloh a skutečně jich 6 vyřešíš, tak dostáváš 3 body. Pokud budeš mít vsazeno více nebo méně, nezískáváš nic.

1. Jste na pouti a koupíte si balónek nafouknutý héliem. Chvilku nedáváte pozor a balónek vám ulítne. Víte, proč balónek vlastně létá?
2. Autobus stojí na zastávce. Uprostřed autobusu stojí kluk na in-line bruslích, který se nedrží. Co se stane, když se autobus rozjede?
3. Je ráno, kdy je třeba posnídat. Doma najdete fazole s vejcem, tak si je dáte. Ke svačině si dáte hrozny vína a meruňky. K obědu si uděláte mix čočky, hrachu, cizrny. Ke svačině zbytek hroznů vína a broskve. K večeři pak sníte brokolici a květák.
Co se zpravidla stane, když během dne zkonsumujete takovouto stravu?
4. Představte si, že se vám stane něco podobného jako Popelce – rozsype se vám sůl a pepř. A navíc se to promíchá. A vy nemáte holoubky, kteří by vám pomohli sůl a pepř oddělit. Jak oddělíte pepř od soli?
5. Co se stane, když sníš smaženici, ve které bude hřib satan?
6. Co se stane, když se ve velkém mrazu se dotkneš jazykem či vlhkými rty nějakého železa, např. zábradlí apod.?
7. Co se stane, když sníš kuličky z tisu červeného?
8. Co se stane, když přestaneš jíst?
9. Co se stane, když budeš v horku málo pít?
10. Jdete s tatínkem, který sází na kopanou a hokej. Paní za přepážkou bez problémů jeho tiket přijme. Po týdnu vás tatínek pošle vsadit nový tiket, ale paní vám nechce tiket přijmout. Proč?

Počet získaných bodů: Body za sázku:

Počet bodů celkem:

ÚROVNĚ ROZHODOVÁNÍ

Přečti si následující popisy různých úrovní rozhodování a přemýšlej, na které z nich se nacházíš. Přemýšlej také, kterou úroveň rozhodování potřebuješ k tomu, aby ses ve svém životě rozhodoval/a kvalitně.

0.	<p>Nedostatečná, limitující úroveň Nedokáže rozpoznat problémy nebo je ignoruje, vyhýbá se rozhodnutí, je pasivní. Rozhodnutí nechává na druhých.</p>
1.	<p>Nedostatečná úroveň Ví, co je rozhodování. Zná důležitost rozhodování v životě člověka. Zná souvislost mezi problémem a rozhodnutím. Rozhoduje reaktivně. S rozhodnutím si zpravidla dává načas. Rozhodnutí nechává spíše na druhých. Pokud se rozhoduje, tak obvykle na základě náhody. Nepřemýšlí o tom, co jeho rozhodnutí způsobí.</p>
2.	<p>Podprůměrná úroveň Zná rozhodovací pyramidu (rozhodování podle náhody, vědomostí, dovedností, informací, ...). Ví, že dobrá rozhodnutí mohou pozitivně ovlivnit jeho život. Ví, co je to pravděpodobnost (u hodu třemi kostkami). Dokáže rozhodovat, ale bez analýzy situace a získávání potřebných informací (pokus–omyl). Systematicky je schopen řešit pouze jednodušší záležitosti (např. v rámci projektového vyučování). Složitější rozhodování nechává na spolužácích.</p>
3.	<p>Průměrná úroveň Přistupuje k rozhodování aktivně. Vnímá nejružnější problémové situace ve škole i mimo ni. Dokáže požádat ostatní o radu. Rozpozná a pochopí problém. Přemýšlí o nesrovnalostech a jejich příčinách. Při řešení problému promyslí a naplánuje způsob jeho řešení. K tomu využívá především vlastní úsudek a zkušenosti. Učí se ze zkušeností a využívá je při dalších rozhodnutích.</p>
4.	<p>Dostatečná úroveň Při rozhodování má promyšleno, co dělat. Ví, kam rozhodnutí směřuje a co má vyřešit. Ví, co je to informace, a zná její důležitost při rozhodování. Ví, jak informace získávat. Vyhledá informace vhodné k řešení problému, analyzuje je a dokáže je interpretovat. Na základě toho objevuje různé varianty řešení. Dokáže vybírat z několika variant řešení a rozhodnout. Dokáže převzít zodpovědnost za vyřešení problému. Rozhoduje se s ohledem na ostatní...</p>
5.	<p>Optimální úroveň Samostatně řeší problémy, zná postup při řešení problémů; volí vhodné způsoby řešení; užívá při řešení problémů logické, matematické a empirické postupy. Při rozhodování má na zřeteli konečný cíl. Ví, co je zodpovědnost. Ví, co je riziko. Analyzuje svá rozhodnutí. Přemýšlí o důsledcích svých rozhodnutí. Zná sám sebe a svoje rozhodovací schémata. Při rozhodování se dokáže odpoutat od svých zaběhlých schémat a tradičních způsobů řešení (do rozhodování zapojuje kreativitu). V rozhodovacích postupech dokáže pomoci ostatním. Nenechá se odradit případným nezdarem a vytrvale hledá konečné řešení problému.</p>
6.	<p>Výborná úroveň Dokáže smysluplně využívat rozhodovací postupy při různých situacích. Svá rozhodnutí neodkládá a rozhoduje se maximálně rychle. Dotahuje rozhodnutí do zdárného konce. Při svých rozhodnutích zvažuje míru rizika. Uvědomuje si zodpovědnost za svá rozhodnutí, ověřuje prakticky správnost svých rozhodnutí. Sleduje vlastní pokrok při zdolávání problémů. Dokáže řešit složité problémy – při skupinové práci dává jistotu ostatním. Rozhoduje s ohledem na své cíle i cíle ostatních. Umí pomoci v rozhodování spolužákům s nižší úrovní rozhodování.</p>
7.	<p>Excelentní úroveň, ideální stav Dokáže opakovaně využívat rozhodovací postup (1 – vymezení problému, 2 – určení rozhodovacích kritérií, 3 – přidělení váhy každému kritériu, 4 – shromáždění alternativ, 5 – vyhodnocení alternativ, výběr alternativy, která dosáhla nejlepšího hodnocení). Využívá kreativní myšlení. Dokáže odolávat tlaku ostatních. Kriticky myslí, činí uvážlivá rozhodnutí, je schopen je obhájit. Prostřednictvím svých rozhodnutí ovlivňuje budoucnost svou i druhých. Je pomocníkem pro ostatní při jejich rozhodování. Do rozhodování umí ostatní zapojit. Přebírá důsledky svých rozhodnutí.</p>

SPRÁVNÁ ŘEŠENÍ:

POKUS – OMYL

1 – Všichni jsou kluci, 2 – Podobizna je ve stříbrné skřínce, 3 - Tvé jméno, 4 - 198, 5 - 62, 6 - 286,
7

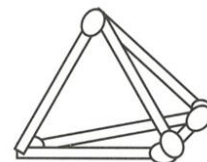
8	1	6
3	5	7
4	9	2

8

Davidova hvězda



Pyramida



ZKUŠENOSTI

2 - Banán ti položím do rohu místnosti přímo ke zdi.

3 - Předevčírem, včera, dnes, zítra, pozítří

4 - Noviny se položí pod dveře a každý si na ně stoupne na jiné straně dveří

INFORMACE

1 - Bankovka 1000 Kč, 2 - květen, 3 - Žebrák, 4 - Josef, 5 - Albert Einstein, 6 - Hermiona Grangerová

VĚDOMOSTI

1 – Jan Lucemburský, 2 Jan Žižka, 3 – Marie Terezie, 4 – Sokrates, 5 Praotec Čech, 6 Věra Čáslavská, 7 – Kleopatra, 8 – Johanka z Arku, 9 – Marie Curie – Skłodowska, 10 – Karel IV.

DOVEDNOSTI

- 1. 0
- 2. 3
- 3. 0
- 4. 0
- 5. 1
- 6. 1
- 7. 0
- 8. 2
- 9. 0
- 10. 2

ZODPOVĚDNÉ ROZHODOVÁNÍ

1. Hélium má hustotu cca 8x nižší než vzduch a díky tomu může létat. A balónek se zastaví ve výšce, kdy je hustota vzduchu a hélia stejná.
2. Autobus a kluk jsou na sobě nezávislí. Autobus jede a kluk stojí na místě. Z pohledu z vnějšku to však znamená, že kluk jede dozadu a zastaví ho až jiný cestující, do kterého narazí, nebo zadní sedačky.
3. Tyto potraviny výrazně podporují nadýmání, které vyvolává pšouky neboli prdění.
4. Potřebujete plastovou lžici a vlněnou šálu nebo svetr. Plastovou lžici promněte ve vlněném svetru a velmi pomalu se přibližujte ke směsi soli a pepře a černá zrna pepře vyskáčou nahoru na lžici.

Je to tím, že plastová lžíce se třením elektricky nabije a zrnka jsou elektrickým nábojem přitahována. Protože jsou lehčí než zrnka soli, překonají už ve větší vzdálenosti od lžíce gravitační sílu.

5. Pokud je dobře tepelně zpracován (minimálně 20 minut varu), nemělo by se stát nic. Hřib satan je totiž silně jedovatý za syrova (či po nedostatečné tepelné úpravě). Jeho požití způsobí neutišitelné zvracení, které může trvat i 6 hodin. K otravě stačí ochutnat i malý kousek syrové houby, potíže mohou vyvolat též výpary ze syrové houby v uzavřené místnosti.
6. Okamžitě se k němu „přilepíš“ (přimrzneš), což je velmi nebezpečné. Následné odtrhnutí je velmi bolestivé a způsobuje vážné zranění. Doporučuje se zahřát místo kolem, samozřejmě chránit obličej.
7. Otrávíš se. Celý strom tisu červeného počínaje kořeny přes dřevo, kůru, jehličí až po semena je totiž prudce jedovatý. Jediná část, která je jedlá, jsou červené bobule (nazývané míšky) obalující však jedovatá semena. Průběh otravy bývá rychlý a smrtelný. Na otravu tisem není dosud znám žádný protijed. Po požití je třeba okamžitě vyvolat zvracení a volat rychlou záchrannou službu.
8. Každý živý tvor potřebuje ke svému přežití nějaký druh potravy. Podle jejího množství a kvality se odvíjí i kvalita a délka jeho života. Podle odborníků je možné přežít zhruba 3 týdny až 70 dní. Dopady jsou ale devastující. Tělo využije veškeré zásoby glukózy, tuků a také svalů, aby mělo z čeho čerpat energii. Výsledkem bude ubývání na váze, strádání, vyčerpání a následně nevyhnutelná smrt.
9. Nedostatek tekutin způsobí dehydrataci. Dehydratace může v krajním případě způsobit selhání ledvin, poruchy vědomí, až bezvědomí a šok. Závažnější dehydratace může způsobit: zmatení, nízký krevní tlak, celkovou slabost, nevolnost, případně bezvědomí a šok.
10. Protože zákon zakazuje sázet lidem do 18ti let.

CELKOVÉ HODNOCENÍ

Do této tabulky si přepíšeš body a přemýšlej, které úrovně Ti přinesly nejvíce bodů. Zároveň přemýšlej, zda sázky u jednotlivých úrovní byly pro tebe přínosem či nikoli.

1.	Rozhodování podle náhody	
2.	Rozhodování prostřednictvím pokusu - omylu	
3.	Rozhodování na základě zkušeností	
4.	Rozhodování na základě informací	
5.	Rozhodování na základě vědomostí	
6.	Rozhodování na základě dovedností	
7.	Zodpovědné rozhodování	
Body celkem		