

Kreativní podnikavec

Kreativní podnikavec je soutěž pro studenty středních škol, v případě úpravy a zjednodušení pravidel pak lze soutěž využít i pro žáky základních škol. Smyslem soutěže je podnítit a podpořit podnikavost u dětí středních škol, rozvíjet jejich kreativní myšlení, rozvíjet komunikaci a komunikační schopnosti, rozvíjet kritické myšlení a podporovat spolupráci. V rámci soutěže si žáci budou moci ověřit také své znalosti, důmyslnost a rychlý úsudek a toto vše srovnat s žáky dalších škol s různým zaměřením.

Níže navrženou soutěž lze využít v jejím celém rozsahu, případně jen vybrané kategorie nebo části soutěže.

- Pro koho je hra určena:** pro studenty středních škol bez omezení věku a bez omezení zaměření (soutěž je především o kreativitě, nápadu a jeho prezentaci)
- Počet soutěžících:** každý tým by měl mít 3-5 členů (aby bylo nutno zapojit i komunikační dovednosti, rozdělení rolí apod.)
- Počet týmů:** doporučeno pro 6 – 8 týmů (z důvodu dostatečného prostoru pro kreativní tvorbu a také časovou přijatelnost při prezentaci výsledků)
- Časová náročnost:** v závislosti na počtu týmů – při doporučeném počtu je časová náročnost soutěž cca. 5 hodin
- Technické zabezpečení:** počítač/tablet do každého týmu
připojení k internetu (např. prostřednictvím wifi)
projektor
papíry A4, papíry velký formát (např. pro flipchart),
tužky, fixy, obálky
velkou učebnu (nebo několik menších) a jednu menší místnost
- Personální zabezpečení:** cca. 5 – 6 lidí
moderátor a průvodce soutěží
tříčlenná hodnotící komise
technická podpora
organizátor (1-2 osoby)

Obsahová náplň soutěže

Soutěž je rozdělena celkem do tří částí, které lze libovolně kombinovat, zaměřovat, případně využít jen určitou část. Níže je uvedeno i několik možných scénářů soutěže. V příloze k těmto pravidlům je pak uvedeno několik konkrétních situací, příkladů, které lze využít jako obsahovou náplň při organizaci budoucích soutěží.

Soutěž se skládá z následujících částí:

1. Tvorba podnikatelského záměru (business plánu).
2. Ekonomický kvíz.
3. Luštění tajné šifry.

Za každou část soutěže mohou soutěžící získat body. Body je vhodné rozdělit dle náročnosti jednotlivých částí. Byly zvoleny následující váhy pro jednotlivé části soutěže:

- | | |
|--|-----------|
| 1. Tvorba podnikatelského záměru (business plánu). | 50 % bodů |
| 2. Ekonomický kvíz. | 25 % bodů |
| 3. Luštění tajné šifry. | 25 % bodů |

To znamená, např. při účasti 6 týmů, budou body rozděleny mezi týmy následovně:

Umístění	Počet bodů		
	Business plán	Ekonomický kvíz	Tajná šifra
1. Místo	12 bodů	6 bodů	6 bodů
2. místo	10 bodů	5 bodů	5 bodů
3. místo	8 bodů	4 body	4 body
4. místo	6 bodů	3 body	3 body
5. místo	4 body	2 body	2 body
6. místo	2 body	1 bod	1 bod
Celkem	42 bodů	21 bodů	21 bodů

1) Tvorba podnikatelského záměru (business plánu)

Scénář 1 (prezentace business plánu s využitím digitálních technologií)

Smyslem této části soutěže je podnítit ve studentech kreativitu, představitivost, logické myšlení, smysl pro analýzu i syntézu a také spolupráci, rozdělení rolí, ekonomickou a finanční gramotnost, digitální gramotnost apod.

Časová náročnost:

Celkem cca. 4 hodiny (v závislosti na počtu týmů).

Vysvětlení pravidel a zadání podkladů pro vypracování business plánu (cca. 10 min.).

Zpracování business plánu (cca. 2 hodiny).

Prezentace business plánu (každý tým 5 min. na prezentaci a 5 min. na dotazy poroty) – celkem cca. 1 hodina (při 6 týmech).

Vyhodnocení a zpětná vazba od porotců – každý tým cca. 3-5 min. (při 6 týmech cca. 30 min.).

- Technické zabezpečení:** Počítač/tablet do každého týmu (pro zpracování prezentace).
Připojení k internetu (např. prostřednictvím wifi).
Projektor.
Papíry A4 (např. pro poznámky při přípravě prezentace).
Tužky, fixy.
Velkou učebnu (tak, aby každý tým mohl sedět kolem stolu a byl v dostatečné vzdálenosti od ostatních týmů) nebo několik menších učeben, kde budou moci týmy samostatně řešit příslušný business plán.
- Personální zabezpečení:** cca. 5 osob
1 osoba – moderátor a zároveň mentor, který může pomoci v průběhu soutěže
1 osoba – technická podpora (příprava elektroniky a případné řešení problémů s připojením na wifi, technickými problémy atd.)
3 osoby – členové poroty (tyto osoby mohou být nezávislý učitelé z pořádající organizace, případně externisté z firemního sektoru).

Pravidla 1. části soutěže:

- Cílem je vytvořit business plán, který musí soutěžící představit prostřednictvím prezentace zpracované pomocí tabletu či počítače (program, který bude pro prezentování zvolen, závisí zcela na soutěžním týmu).
- Soutěžící mají na zpracování prezentace 2 hodiny čistého času.
- Na prezentaci vytvořených plánů pak mají 5 min., tzn., prezentace musí být v takovém rozsahu, aby ji stihl celou prezentovat.
- Soutěžní týmy mohou využívat internet a dostupných informací (např. pro srovnání konkurence na trhu, odhad nákladů, stanovení ceny výrobku apod.) – snahou je, aby business plán byl, co nejvíce reálný.
- Je zakázáno, aby do tvorby business plánu zasahovala jiná osoba mimo soutěžní tým (jedinou osobou, která může tým usměrnit či navést soutěžní tým, je moderátor).

Průběh 1. části soutěže:

- Moderátor uvítá všechny týmy a představí stručně pravidla 1. části soutěže.
- Poté rozdává zadání úkolu, který má tým řešit (různé možnosti konkrétních situací, které lze řešit jsou uvedeny v příloze těchto pravidel).
- Jakmile budou mít všechny týmy zadání – je zahájen časový interval 2 hodin na zpracování business plánu.
- Po uplynutí 2 hodin, budou týmy postupně prezentovat své plány (doporučení – pro rozvoj komunikačních dovedností a také kooperaci a rozdělení rolí v týmu je vhodné,

aby prezentovali všichni členové týmu nebo alespoň jeho většina), na tuto prezentaci má tým cca. 5 min.

- Následujících 5 min. se odborná porota bude dotazovat – tento časový úsek odpovídá přibližně jedné otázce pro každého porotce.
- Po prezentaci všech týmů je vhodné zařadit delší přestávku na občerstvení. Během této přestávky zasedne porota, aby společně zhodnotila prezentované business plány. Projekty poté ohodnotí příslušným počtem bodů (viz již uvedená tabulka výše). Při udělování bodů lze postupovat různým způsobem (např. při pilotním ověřování soutěže, se osvědčilo vyhodnotit první tři místa – tzn. v případě 6 týmů – 12 bodů za 1. místo, 10 bodů za 2. místo, 8 bodů za 3. místo a 6 bodů všem ostatním týmům. Neboť i týmy, které by se umístily na posledním místě, mají šanci se v rámci dalších 2 částí soutěže propracovat na celková přední místa).
- Po přestávce porota vyhlásí výsledky. Zde je vhodné zhodnotit každou prezentaci, tzn. ocenit silné stránky business plánu a prezentace a naopak zmínit také slabé stránky, respektive zmínit, co např. tým opomenul prezentovat. Hlavním smyslem je, aby soutěžící dostali zpětnou vazbu a v budoucnu se nebáli svých vlastních podnikatelských aktivit a záměrů.

V případě, že porota potřebuje více času, lze do programu soutěže zařadit 2. část – Ekonomický kvíz. Soutěž získá trochu více na dramatickosti, neboť týmy prozatím nevědí, jak skončili v 1. části (kde lze získat a ztratit nejvíce bodů) a jsou motivováni jít naplno i do daného kvízu.

Hodnocení 1. části soutěže:

- První část soutěže hodnotí porota, která je složena z pracovníků univerzity/školy nebo expertů z praxe.
- Pro objektivnější hodnocení je vhodné nastavit určitá pravidla, kategorie, které by měla porota brát v potaz. V níže uvedené tabulce je uvedeno několik kritérií, které lze při hodnocení využít.
- V případě, že zadání vytvoření business plánu obsahuje několik dalších pod bodů, na které by se měli soutěžící zaměřit, je vhodné do hodnotící tabulky číslo příslušného pod bodu uvést, aby hodnocení bylo, co nejvíce objektivní.
- Hodnotit by se měl především nápad, reálnost daného projektu či návrhu, propracovanost ekonomické stránky projektu, ale také prezentace vytvořeného plánu. Hodnocení a pojetí závisí především na původním zadání pro vytvoření business plánu.
- Při hodnocení business plánu je nutné si uvědomit, že soutěžící týmy mají na vymyšlení svého plánu a vytvoření prezentace jen 2 hodiny.

Hodnotící formulář pro porotu	
Kategorie hodnocení	Bodové hodnocení
Jasně vysvětlení společnosti, výrobku nebo služby a přesvědčivost ústní prezentace	15
Životaschopnost podniku	10
Jasně vyjádření problému/příležitosti a řešení tohoto problému/příležitosti (včetně zhodnocení inovativnosti)	15
Vlastnosti a přínosy zboží nebo služeb, které podnik navrhuje, a obchodní model. Konkurenční výhoda - podnik má jedinečný, nový nebo odlišný přístup, který mu dává výhodu	20
Tržní potenciál - velikost příležitosti, analýza konkurence a konkurenční výhoda; propagační nástroje	15
Prognóza a finanční shrnutí a potřeba investic	10
Kvalita odpovědí na otázky poroty	15
Celkem	100

Scénář 2 (prezentace business plánu prostřednictvím business pitch)

Další variantou první části soutěže je prezentace prostřednictvím business pitch – krátkého vystoupení, které by mělo pomoci převrátit vlastní myšlenku do reality (to znamená např. přesvědčit potenciální investory o financování daného projektu).

Zásadní rozdíly oproti 1. scénáři

1. Soutěžící budou mít na prezentaci svého nápadu kratší čas (obvykle 60 – 120 vteřin).
2. Business plán obvykle prezentuje jen jeden zástupce týmu.
3. Soutěžní tým netvoří prezentaci k danému projektu, ale jen plakát (infografiku) v rámci, které představí jen zásadní body svého podnikatelského záměru.
4. Do hodnocení může vstoupit i zhodnocení grafického zpracování infografiky. Hodnotí se pak především komplexnost informací, které je soutěžící schopen během stanoveného času jasně a srozumitelně prezentovat.

Vše ostatní pak zůstává zachováno, tzn. technické a personální zabezpečení, pravidla soutěže, průběh soutěže a hodnocení.

Výhodou této varianty je možnost propagace tohoto výstupu (v podobě infografiky) i prostřednictvím sociálních sítí.

Scénář 3 (prezentace business plánu bez použití digitálních technologií)

Tuto část soutěže lze uskutečnit i bez použití digitálních technologií. Tzn., že studenti nebudou tvořit prezentaci nebo infografiku ve vybraném programu, ale vše budou prezentovat prostřednictvím flipchartu nebo tabule.

Zásadní rozdíly oproti 1. scénáři

1. Není třeba zajišťovat potřebnou techniku pro soutěžní týmy (tj. počítač/tablet, projektor, wifi připojení) a množství personálu zabezpečující soutěž může být snížen o jednu osobu (technické zabezpečení soutěže).

2. Naopak je třeba zajistit papíry pro prezentaci (např. volné listy pro flipchart), fixy (vhodné i pro psaní na tabuli), případně flipchart či jiný stojan, který umožní prezentovat zhotovený business plán.
3. Prezentace business plánu může být vyhotovena na několika listech, případně může být požadován jen jeden list (obdobu 2. scénáře této části soutěže – tj. zhotovení plakátu).
4. Do hodnocení může vstoupit i zhodnocení grafického zpracování business plánu (případně plakátu).

Vše ostatní pak zůstává zachováno, tzn. technické a personální zabezpečení, pravidla soutěže, průběh soutěže i hodnocení.

Výhodou tohoto scénáře je možnost propagace tohoto výstupu (v podobě plakátů) na chodbách školy či prostřednictvím sociálních sítí.

2) Ekonomický kvíz

Scénář 1 (využití digitálních technologií)

Smyslem této části soutěže je ověřit ekonomickou a finanční gramotnost studentů, smysl pro spolupráci a rychlé rozhodování, případně analýzu, syntézu, dedukci atd.

- Časová náročnost:** Celkem cca. 20 – 30 min. (v závislosti na počtu týmů).
Vysvětlení pravidel a průběhu soutěže (cca. 5 min.).
Ekonomický kvíz (cca. 20 min.).
Vyhodnocení (cca. 5 min.).
- Technické zabezpečení:** Mobilní telefon/tablet do každého týmu (pro zadávání správných odpovědí).
Kvalitní připojení k internetu (např. prostřednictvím wifi).
Projektor.
Větší učebna (tak, aby každý tým mohl sedět kolem stolu a nerušeně probírat možnosti a zvolit správnou variantu).
Vhodný program pro zobrazení ekonomického kvízu (např. Kahoot, Quizzis apod.)
- Personální zabezpečení:** cca. 2 osoby
1 osoba – moderátor
1 osoba – technická podpora (příprava elektroniky a případné řešení problémů s připojením na wifi, technickými problémy atd.)
- Pravidla 2. části soutěže:**
- Cílem je zodpovědět správně a co nejrychleji otázky v rámci ekonomického kvízu.
 - Soutěžící mají na odpověď vždy určený čas, který uvidí při prezentaci otázek. Každá otázka může mít libovolný časový limit – v závislosti na obtížnosti.

- Hodnotí se správnost i rychlost odpovědi. Toto vše zaznamenává příslušný program (např. Kahoot) a vyhodnocuje správné odpovědi po každé otázce. Tým tedy zjistí po každé otázce, zda odpověděl správně a také jak rychle. V závislosti na těchto faktorech je jim pak přidělen určitý počet bodů. Týmy vidí i počty bodů ostatních týmů, které jsou v čele daného kvízu.
- Soutěžící spolu komunikují a domlouvají se na odpovědi, neboť každý tým odpovídá jen prostřednictvím jednoho zařízení (mobilního telefonu či tabletu).
- Soutěžní týmy mohou využívat jen svých znalostí – není dovoleno využívat internet.
- Je zakázáno, aby do odpovědi zasahovala jiná osoba mimo soutěžní tým (např. doprovázející učitel). Je zakázáno také naslouchat jiným týmům či opisovat.
- Doporučujeme, aby test obsahoval cca. 20 otázek, aby soutěžící měli možnost bojovat o přední místa i v případě, že odpoví na některou z otázek špatně.

Průběh 2. části soutěže:

- Moderátor uvítá všechny týmy a představí stručně pravidla 2. části soutěže.
- Poté zkontroluje, zda jsou všechny týmy přihlášeny v daném programu a zda nemají technické problémy.
- Poté lze zahájit soutěž.
- Jsou promítány jednotlivé otázky s tím, že pokud je zvolen v daném programu herní mód tým, každý tým má před odpovědí cca. 3 vteřiny na to se poradit o správné odpovědi. Poté již běží limit pro odpověď (tento limit navrhuje nastavit na cca. 20 – 60 vteřin, dle náročnosti a délky otázky a odpovědi).
- Po každém kole týmy vidí, jak si stojí a kolik bodů jim chybí na první místa.
- Po absolvování všech otázek, program automaticky vyhodnotí nejlepší 3 týmy. Pořadí ostatních týmů pak lze zjistit v daném programu dodatečně.
- Každé týmu je pak přidělen příslušný počet bodů, jak bylo uvedeno již výše. Moderátor sdělí tyto body jednotlivým týmům s tím, že může uvést i průběžné pořadí po 2 částech soutěže.

Hodnocení 2. části soutěže:

- Hodnocení této části soutěže provádí program, který vyhodnotí pořadí jednotlivých týmů, dle získaných bodů.
- Poté jsou týmům uděleny body, jak již bylo uvedeno výše. V tomto případě nemůže dojít ke shodnosti bodů, takže každý tým (v případě 6 týmů v soutěži) získá 6, 5, 4, 3, 2 či 1 bod.

Scénář 2 (bez využití digitálních technologií)

Dalším scénářem druhé části soutěže je vytvoření kvízu a příslušných otázek prostřednictvím předtištěného kvízu na papíře).

Zásadní rozdíly oproti 1. scénáři

1. Není třeba technického zajištění (tzn., mobilního telefonu/tabletu, projektoru, wifi připojení, programu, osoby zajišťující technickou podporu).
2. Test je všem rozdán najednou a soutěžící kroužkují/zaškrtaávají správné odpovědi. Otázky zůstávají stejné jako ve scénáři 1.

3. Jakmile jednotlivé týmy odpoví na všechny otázky – rychle odevzdají svůj test moderátorovi. Tím se určí pořadí odevzdání v případě shodnosti bodů.
4. Poté je soutěž vyhodnocena s tím, že se hodnotí správnost odpovědí.
5. V případě shodnosti bodů se hodnotí čas odevzdání. Tým, který svůj test odevzdal rychleji, pak zvítězí nad pomalejším týmem (za předpokladu shodnosti bodů).
6. V tomto scénáři se ztrácí interaktivnost a soutěživost mezi jednotlivými týmy, neboť nevidí průběžné pořadí.
7. V tomto scénáři závisí především na správnosti odpovědí. Tzn. i tým, který odevzdá jako poslední, může vyhrát. U prvního scénáře může nastat situace, že vyhraje tým, který odpovídá velmi rychle oproti jinému týmu a to i přesto, že bude mít více špatných odpovědí.
8. Tato variant může být časově trochu náročnější než předchozí, neboť je nutné počítat s nějakým časem pro vyhodnocení otázek v daném kvízu.
9. Je vhodné stanovit max. čas, které týmy mají k dispozici (např. 15 či 20 min.).

Vše ostatní pak zůstává zachováno, pravidla soutěže, průběh soutěže a hodnocení (přiznání příslušného počtu bodů).

3) Luštění tajné šifry

Scénář 1 (výslech Tvůrce tajné šifry)

Smyslem této části soutěže je ověřit rychlý úsudek jednotlivých členů soutěžního týmu, ekonomickou a finanční gramotnost studentů, smysl pro spolupráci, analýzu, syntézu, dedukci atd.

Časová náročnost: Celkem cca. 30 – 40 min. (v závislosti na počtu týmů).
 Vysvětlení pravidel a průběhu soutěže (cca. 5 min.).
 Výslech tvůrce tajné šifry (každý člen týmů cca. 4-5 min.).
 Celkově tedy cca. 15 – 25 min.
 Vyhodnocení tajné šifry jednotlivými týmy cca. 5 min.
 Vyhodnocení (cca. 5 min.).

Technické zabezpečení: Dvě učebny (jedna učebna může být větší tak, aby každý tým mohl sedět kolem stolu a nerušeně diskutovat nad tajnou šifrou, druhá učebna menší – pro cca. 7 osob).
 Papír, tužka, obálka s nadepsanými jmény soutěžních týmů

Personální zabezpečení: cca. 2 osoby
 1 osoba – moderátor
 1 osoba – tvůrce tajné šifry

Pravidla 3. části soutěže:

- Cílem je najít tajnou šifru na základě získaných indicií/hesel.
- Tyto indicie se dají získat od Tvůrce tajné šifry. Indicie mohou získat zástupci jednotlivých týmů tak, že se budou ptát Tvůrce na různé otázky a Tvůrce jim odpovídá tyto otázky jen ano nebo ne.

- Za Tvůrcem do menší učebny chodí vždy jeden zástupce z každého týmu a to společně se zástupci ostatních týmů. Tzn., že protivníci mezi sebou kooperují tak, aby získali správnou odpověď (heslo). Jedná se o simulaci reálných podmínek, kdy všechny firmy na trhu znají základní informace.
- Na otázky má každá skupina cca. 5 min. (časový interval může být prodloužen, případně Tvůrce může pomoci i jinou nápovědou členům této skupiny – mimo odpovědi ano a ne).
- Získání hesla může proběhnout dvěma způsoby:
 - buď skupina využije celý časový limit a ptá se Tvůrce na různé otázky, až si budou jeho jednotliví členové myslet, že vědí správnou odpověď. Pak se vrací ke svému týmu a sdělí jim svou domněnku.
 - Nebo se zástupce zeptá Tvůrce přímo, zda je heslo, které si myslí správné. Pokud Tvůrce odpoví, že ano – všichni členové skupiny budou znát toto heslo a mohou jej využít při luštění tajné šifry. (Člen, který „uhodne“ toto heslo, pak může být ohodnocen jedním bodem do celkového pořadí. V závislosti na počtu členů v týmu a tím i hesel, neboť každý člen týmu musí jít právě jednou za Tvůrcem – lze získat 3 – 5 extra bodů do hodnocení).
- Takto se postupně střídají všichni členové týmu. Tzn., proběhne 3 – 5 kol s hádáním příslušného hesla.
- Není podmínkou, že skupina vždy získá heslo. Pokud neuhodnou správné heslo, vracejí se ke svému týmu a mohou společně probrat, co mohlo být správnou odpovědí.
- Jednotlivé týmy pak na základně získaných hesel, luští tajnou šifru. Tajnou šifru lze vyluštit i dříve, tzn., není nutné čekat na všechna hesla.
- Po odevzdání obálky s tajnou šifrou moderátorovi, již příslušný tým dále nesoutěží, tzn., neúčastní se hádání hesel.
- Každý tým může obálku odevzdat jen jednou.
- Vítězí tým, který vyluští tajnou šifru správně a odevzdá nejrychleji moderátorovi.

Průběh 3. části soutěže:

- Moderátor uvítá všechny týmy a představí stručně pravidla 3. části soutěže.
- Poté požádá každý tým o jednoho zástupce ze svých řad. Skupinu soutěžících z různých týmů poté pošle do druhé místnosti, kde společně hádají příslušné heslo.
- Jednotliví členové skupiny se postupně střídají vždy po jedné otázce (nesmí se předbíhat a přeskakovat – např. pokud si některý ze soutěžících myslí, že ví heslo).
- Pokud některý ze soutěžících neví, na co se zeptat, předá možnost položit otázku dále na dalšího člena skupiny, který je v pořadí.
- Tvůrce na otázky odpovídá jen ano nebo ne.
- Po získání/nezískání hesla se skupina soutěžících vrací ke svému týmu. Tito soutěžící se mohou vracet i jednotlivě, pokud jsou si jisti správným heslem.
- Jakmile se vrátí všichni členové této skupiny, jsou vybráni další členové týmu a jdou hádat další heslo za Tvůrcem tajné šifry.
- Toto se opakuje, dokud všichni členové týmu nejdou alespoň jednou za Tvůrcem do druhé místnosti.
- Jakmile jsou získána všechna hesla, jednotlivé týmy diskutují nad tajnou šifrou.

- Tuto šifru napíší na papír a dají do obálky, kterou odevzdají co nejrychleji moderátorovi soutěže, který vytvoří pořadí odevzdání.
- Po odevzdání moderátor vyhodnotí správnou odpověď i s tím, že řekne soutěžícím týmům, jaká byla správná hesla a jaká je správná odpověď, kterou měli zvolit na základě hesel, které získali.
- Moderátor vyhodnotí soutěž a přidělí příslušný počet bodů jednotlivým týmům.
- Na závěr vyhodnotí celou soutěž a řekne konečné pořadí soutěžních týmů.

Hodnocení 3. části soutěže:

- Podmínky pro získání hesel je vždy stejný pro každou skupinu, složenou se zástupců všech týmů.
- V případě, že heslo získají všichni soutěžící v místnost s Tvůrcem – tzn., že se členové skupiny ptají přímo na dané heslo. Člen skupiny, který heslo uhodne, získává plusový bod do celkového hodnocení soutěže. Takto lze získat 3 – 5 extra bodů (dle početnosti týmu).
- Na konci jsou vyhodnoceny správné odpovědi. S tím, že pokud týmy odpověděly správně, rozhoduje pořadí, v jakém odevzdaly obálku s tajnou šifrou.
- V případě, že týmy neodpověděly správně, získávají všechny tyto týmy stejný počet bodů (např. o 3 méně, než poslední bodovaný tým, nebo jen po 1 bodu). Je nutno dopředu oznámit, jak budou týmy hodnoceny, aby s tím počítaly.
(příklad: Soutěže se účastní 6 týmů. Tři týmy správně uhodly tajnou šifru, 3 tajnou šifru neuhodly. Tzn., dle pořadí v jakém odevzdaly, 1. tým získává 6 bodů, 2. tým získává 5 bodů a 3. tým získává 4 body. Všechny ostatní (bez ohledu na to, kdy odevzdaly obálku s tajnou šifrou, získávají 1 bod. Navíc jsou rozdány extra body těm týmům, které uhodly jednotlivá hesla).

Scénář 2 (Luštění pergamenu)

Další scénářem třetí části soutěže je luštění starého pergamenu. Tzn., že soutěžní týmy dostanou papír – v rámci, kterého budou muset přijít na jednotlivá hesla. Tato hesla získají např. vyluštěním textu, který se bude vztahovat k danému heslu. Nebo prostřednictvím doplňovačky budou muset přijít na slovo, které chybí v textu. Nebo budou muset vyluštit krátkou křížovku, aby dostaly správné heslo apod.

Zásadní rozdíly oproti 1. scénáři

1. Není třeba zajištění další místnosti a další osoby (Tvůrce).
2. Je třeba dopředu vypracovat úkoly, texty, doplňovačky či křížovky.
3. Soutěžící týmy kooperují pouze společně v týmu, nikoliv se svými soupeři.
4. Nejsou přidělovány extra body za vyluštění hesel.
5. Tento scénář není zaměřen na rozvoj komunikačních dovedností, které musí být využity v předchozí variantě.
6. Může docházet k nuancím při získávání hesel, proto je nutné, jasně zadat úkoly pro získání hesla.
7. Je vhodné stanovit max. čas, které týmy mají k dispozici k odevzdání obálky s tajnou šifrou (např. 15 či 20 min.).

Vše ostatní pak zůstává zachováno, pravidla soutěže, průběh soutěže a hodnocení.

Shrnutí jednotlivých scénářů soutěže

TVORBA BUSINESS PLÁNU			
1. Část soutěže	Scénář 1	Scénář 2	Scénář 3
	prezentace business plánu s využitím počítačové aplikace	Prezentace business plánu prostřednictvím business pitch	prezentace business plánu bez použití digitálních technologií
2. Část soutěže	EKONOMICKÝ KVÍZ		
	Scénář 1	Scénář 2	
	s využitím digitálních technologií	Bez využití digitálních technologií	
3. Část soutěže	LUŠTĚNÍ TAJNÉ ŠIFRY		
	Scénář 1	Scénář 2	
	výslech Tvůrce tajné šifry	Luštění pergamenu	