



Šimun Cimerman d.o.o.  
Gornje Prekrižje 24  
10000 Zagreb  
OIB: 52397150102  
Tel/fax: 01/ 4673476  
Mob: 098/819-281  
E-mail: [outdoor@outdoor.hr](mailto:outdoor@outdoor.hr)  
Web: [www.outdoor.hr](http://www.outdoor.hr)

---

## KREATIVNA OLIMPIJADA

---

Timovi sastavljeni od 6-9 osoba moraju obići 6 radnih točaka postavljenih na kružnom poligonu, na udaljenosti od 30 do 50 metara. Na svakoj od radnih točaka postavljen je zadatak i instruktor koji uručuje, objašnjava, nadgleda provedbu i zapisuje učinak zadataka u bodovnu tablicu. Svaki od zadataka nosi određen broj bodova, sukladno vrijednostima u bodovnoj tablici. Na svakoj od točaka tim mora pokušati napraviti što bolji bodovni učinak svakog pojedinog zadatka. Pobjeđuje tim koji je skupio najviše bodova nakon što je obišao sve točke.



Svi timovi kreću s programom u isto vrijeme, svaki sa svoje radne točke. Na svakoj od radnih točaka tim ima petnaest minuta vremena za rješavanje svakog pojedinog zadatka. Nakon isteka vremena, timovi prestaju sa zadatakom, napuštaju radne točke u isto vrijeme i kreću na sljedeću radnu točku i zadatak. Ukoliko tim riješi zadatak prije isteka vremena, čeka na radnoj točki i ne smije ju napustiti dok vrijeme ne istekne. Unutar petnaest minuta uračunato je i vrijeme u kojem instruktori objašnjavaju zadatak te kretanje timova s prethodne do sljedeće točke. Što se članovi unutar tima brže i učinkovitije organiziraju u rješavanju zadatka, to će imati više vremena

Zadaci na radnim točkama ne znaju se unaprijed, te se sudionici moraju prilagođavati svakom novom zadatku. Zadaci su raznoliki: od kreativnih, intelektualnih i komunikacijskih do zabavnih i fizičkih. Članovi tima sudjeluju u svim fazama programa od čitanja i proučavanja uputstava i pravila, do rješavanja zadataka kroz koje moraju vrlo intenzivno komunicirati među sobom s obzirom na to da se bodovi na radnim točkama skupljaju i na individualnoj razini te se na kraju zbrajaju kao rezultat čitavog tima.



Radne točke sa zadacima postavljene su numeričkim redoslijedom od 1 do 6. Svaki tim označen je jednim brojem od 1 do 6. Startna radna točka svakog tima sukladna je broju tima što znači da, na primjer, tim broj 6 starta sa točke broj 6. Timovi se na radnom poligonu kreću u krug po rednim brojevima radnih točaka. Na primjer, ako ste na radnoj točki 2, po isteku vremena krećete na radnu točku 3 i tako redoslijedom. Pošto je radna točka 6 zadnja u numeričkom nizu, poslije nje se ide na radnu točku 1 i tako sve dok se ne prođe svih 6 radnih točaka.

---

Program se može kreirati i prilagoditi potrebama, željama, mogućnostima i zamislivim klijentima, što uključuje odabir lokacije, sastavljanje timova, odabir zadataka na radnim točkama, vremensko trajanje i intenzitet fizičke aktivnosti, strategije ili zabave. Može se organizirati gotovo na bilo kojoj lokaciji: od urbanih (gradovi, mjesta, sela) i prirodnih (parkovi, šume, plaže) sredina do okruženja smještajne lokacije (hotel, kamp). U slučaju nepovoljnih vremenskih uvjeta program se u prilagođenom izdanju može organizirati i u zatvorenom prostoru. Najmanji broj sudionika je osam osoba dok gornja granica sudionika nije ograničena.



Program se odlikuje nizom grupnih strukturiranih zadataka i vježbi iznenađenja temeljenih na komunikaciji i samostalnom rješavanju zadataka u kojima aktivno sudjeluju svi članovi tima. Zadaci su osmišljeni tako da sudionici dostižu zadane ciljeve kroz odmjereni zahtjevne, sigurne i poticajne aktivnosti čija je zajednička odlika potreba za različitim oblicima međusobne suradnje. Cilj programa je da se kroz skup intenzivnih aktivnosti unaprijedi efikasnost komuniciranja i zajedničkog rješavanja problema na korporativnoj,

**Preporučena satnica:**

- 10 minuta: Uvod i prezentacija programa
- 10 minuta: Timovi proučavaju instrukcije i rade strategiju
- 2 sata: Trajanje programa
- Ukupno: 2 sata i 20 minuta



**PRIMJER BODOVNE TABLICE I ZADATAKA**

Zadaci	Vrijednost bodova	Bodovi
1	Jajopad	
2	Katapult	
3	Most	
4	Orkestar	
5	Mozgalice	
6	Misteriozno ubojstvo	
Ekstra	Slijepi nogomet - turnir	
<b>Ukupno bodova</b>		