

# „CHCEME OŽIVIT SRDCE FATRY“

prozrazuje nejdůležitější úkol unikátního projektu „Století Fatry“ jeho autor, personální ředitel společnosti **Martin Hradský**

Zleva:  
Miroslav Pavel,  
Martin Hradský  
a Adéla Mořická.

Malý sportovní batůžek, ve kterém naleznete vše potřebné, a týmy lidí, kteří se navzájem příliš dobře neznají. Tak nějak vypadá začátek outdoorové hry s názvem „Století Fatry“. Díky této hře se účastníci dozvědí řadu věcí o společnosti, kde pracují, a poznají své kolegy jinak než v pracovním prostředí.

Tento projekt má navíc podporu i u partnerů Fatry, kteří by na jeho myšlenku rádi navázali a v podobném duchu hru představili obyvatelům města, turistům a třeba i školám.

## Čeho a koho se projekt „Století Fatry“ týká?

Projekt „Století Fatry“ chce znovu oživit srdce Fatry. Snaží se Fatru prodat víc ven, ukázat, co dělá, jaké má úspěchy, a navázat na ně. Hlavním cílem je představit firmu potenciálním zákazníkům, lidem, kteří u nás mohou v budoucnu pracovat, a samozřejmě i lidem, kteří u nás už pracují. Chceme ukázat dobré věci, které se ve Fatře v minulosti povedly.

## Začali jste tím, že Fatru představujete svým zaměstnancům. Proč?

Myslím si, že naši zaměstnanci by měli znát baťovské kořeny, ze kterých Fatra vznikla. Prostřednictvím této hry se tak mohou inspirovat minulostí a zamyslet se nad tím, jaká by měla být Fatra v době svého stoletého výročí a co pro to mohou sami udělat. Rádi bychom je přivedli na to, že i oni mohou řadu úžasných věcí a myšlenek Fatře přinést.

## Co se zaměstnanci díky projektu dozvědí a jak aktivně se budou muset sami zapojit?

Fatra měla ve své historii na Napajedla velký vliv, proto se účastníci v průběhu hry podívají na několik zajímavých míst Napajedel a také především na osm desetiletí historie společnosti Fatra. Jednotlivá stanoviště účastníci naleznou pomocí vytištěné mapy a popisu v tabletu. Je pro ně připravena vždy legenda s fotografiemi a šifra, na jejíž řešení je dán časový limit.

## Co lidé o historii Napajedel většinou vůbec netuší?

Třeba, že v Napajedlech bývaly lázně s aktivním léčivým pramenem Slanica, nebo že se vedle vchodu do těchto lázní nachází poválečný kryt CO, údajně z 50. let, který je majetkem Fatry.

## SOUTĚŽ O 5X NAFUKOVACÍ HRAČKY A MÍČE Z FATRY

### Soutěžní úkol

Najděte jedno slovo, které se váže k níže uvedeným.

VZDÁLENOST  
MĚSTO  
STŘEDNÍ  
KŘÍŽ  
LES  
80 DNÍ  
ZKRATKA

Řešení šifry zašlete do konce ledna na adresu [redakce@agrofert.cz](mailto:redakce@agrofert.cz). Spolu s odpovědí uveďte, zda byste měl/a zájem účastnit se outdoorové aktivity Století Fatry.

## K čemu sloužil zmiňovaný kryt CO?

Je to kryt, který vznikl v období po druhé světové válce jako místo určené k ochraně lidí a je možné ho kdykoliv zprovoznit. Naši hasiči v něm provádějí pravidelnou údržbu, a co se týče jeho kapacity, odhadují, že je schopný pojmut zhruba 600 lidí. Je napojený na elektřinu, vodu a je v něm i ošetřovna.

## Je součástí projektu i samotná Fatra?

Určitě. První setkání je ve Fatře, kde lidé dostávají základní informace, mapu a tablety. Potom zamíří do města, kde navštíví například kalvárii nebo muzeum. Nechtěl bych ale přímo prozrazovat trasu a podrobnosti prohlídky, aby lidé neztratili zájem tato místa objevovat a dozvídat se o nich, co je osobně zajímavá.

## Koho napadlo spojit Fatru s historií Napajedel a okolí a představit rozličné zajímavosti všem zaměstnancům?

Inspiroval mě jeden můj kamarád, který vytvořil podobnou hru s názvem Baťův Zlín, při níž lidé navštěvovali zajímavá místa ve Zlíně. Tento projekt ale není propojen s jednou konkrétní firmou. Napadlo mě, že u Napajedel je provázanost s Fatrou zřejmá a bylo by zajímavé něco podobného vytvořit u nás. A pomohla mi i publikace k 80. výročí založení Fatry, která zmapovala, co všechno se tady událo.

## Když jsem se na projekt Století Fatry vyptávala vašich kolegů, kteří si hru už vyzkoušeli, připomínalo mi to trochu knihu Šifra mistra Leonarda. V ní jste se neinspirovali?

Kdysi, když ještě neexistovaly tablety a další moderní vychytávky, věnoval se onen zmiňovaný kamarád, který mi při návrhu hry „Století Fatry“ pomáhal, různým šifrám založeným pouze na tužce a papíru, takže určité podobnosti tam najít můžeme.