

74 w 2018 (74)

Pionierkowa gra gospodarcza

Data publikacji: 22.09.2018 / Autor: Max Kulicki

Od początku mojej harcerskiej przygody, nieodłącznym elementem każdego obozu zawsze była gra gospodarcza. Jest to dla mnie coś tak naturalnego i oczywistego, że gdy dowiedziałem się, iż w pewnych środowiskach nie znają takiego rozwiązania, byłem mocno zaskoczony. W tym artykule postaram się pokrótce wytłumaczyć, na czym ta gra dokładnie polega i zachęcić wszystkich do przeprowadzenia jej na swoich obozach.

Cały zamysł polega na tym, żeby pionierkę obozową przeprowadzić w formie gry. Początkowy etap – rozstawianie namiotów, budowa pryczy i półek, jest z gry wyłączony, gdyż każdy zastęp musi sam dla siebie, we własnym interesie, zadbać o jak najlepszą pionierkę w namiocie, ale gdy te prace się zakończą, ciekawym urozmaiceniem jest właśnie gra gospodarcza.

Przygotowanie

Należy rozpisać listę wszystkich zadań do wykonania w obozie, także tych najmniejszych, i każdemu z nich przypisać cenę, w zależności od trudności i pracochłonności.

Cennik może wyglądać na przykład tak (latryna i kuchnia powstają u nas na kwaterce):

- Jadalnia 600
- Myjnia 600
- Brama 500
- Suszarnia 400
- Obiad 300
- Maszt z podestem 200
- Kolacja 150
- Stanowisko do mycia naczyń 100
- Tablica ogłoszeń 60
- Rozstawienie magazynu żywności 80
- Półki w magazynie 25 za jedną
- Półki w kuchni 25 za jedną
- Odstojnik 60
- Punkt p.poż. (obóz, kuchnia, miejsce ogniskowe) 50

Śmietnik (kuchnia i obóz) 40

Izolotka 50

Zeriba 5 za metr

Sprzątanie placu apelowego 5 za zebraną miskę ścinek/śmieci

Jest to lista przykładowa, którą można dowolnie modyfikować i rozszerzać wedle własnego uznania, ale mniej więcej taki cennik od lat stosujemy w Wulkanie.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna się od licytacji, na której następuje rozdzielenie między zastępy największych zleceń, na przykład tych kosztujących co najmniej 200. Cena wywoławcza powinna być wyższa od oczekiwanej wartości o około połowę, gdyż w trakcie licytacji zazwyczaj następuje jej znaczny spadek. Po licytacji, następuje rozdział mniejszych zadań. Część ludzi zostanie zatrudniona przez swoich zastępowych lub inne zastępy do większych zleceń, a pozostali mogą wziąć dla siebie te mniejsze. Ważne jest, by przy każdym zleceniu wyraźnie określić termin jego wykonania, a w przypadku przedłużenia się pracy - zmniejszać wypłacaną kwotę, np. 20% wartości za każdą godzinę opóźnienia.



Warto zadbać o to, by gra gospodarcza miała jak najwięcej elementów fabularnych. Gdy na przykład na obozie mamy rycerzy, komenda powinna mieć odpowiednie stroje i tytuły - osoba nadzorująca zadania może być kasztelanem, a wydająca zapłatę - wielkim skarbnikiem. Pieniądze będące zapłatą także powinny mieć atrakcyjną formę. Z doświadczenia wiem, że fajne i łatwe w przygotowaniu są

monety wykonane z folii aluminiowej przy pomocy tłuczka do mięsa – dwie strony tłuczka dają nam dwa nominały, przykładowo 5 i 20 dukatów. Na większe nominały warto mieć banknoty, także odpowiednio przygotowane. Innym urozmaiceniem fabularnym są podatki – ustalacie na przykład, że co dwie godziny zastęp musi płać 10% zarobionej dotychczas kwoty + 5 dukatów za każdego członka. Wymaga to od harcerzy starannego prowadzenia rachunków i terminowości.

Zalety i niebezpieczeństwa

Jakie są zalety gry gospodarczej? Przede wszystkim – dodatkowa motywacja. Gdy chłopaki mają poczucie, że ich praca przynosi im realne korzyści, będą ją wykonywać z większą energią i starannością. Wzmacnia to fakt, że po wykonaniu zadania fizycznie dostają pieniądze do ręki. Ma to też walor edukacyjny – oswaja młodych z pracą zarobkową, z którą w swoim życiu kiedyś będą mieli do czynienia, poza tym uczy przedsiębiorczości i dobrej organizacji. By jak najwięcej zarobić, trzeba wziąć odpowiednią ilość zleceń, zorganizować sobie pracowników i zadbać by wszystko było ukończone w terminie. Fajne jest to, że pensję za pomoc przy robocie harcerze muszą ustalić samemu – wymaga to od nich umiejętności wyceny i negocjacji.

Problemem może okazać się fakt, że na czas trwania gry komenda praktycznie traci kontrolę nad pionierką i powierza ją działaniu wolnego rynku. Warto trzymać rękę na pulsie, pilnować, czy podjęte prace są wykonywane i czy wszyscy ludzie coś robią, i w razie potrzeby reagować. Jeśli mamy do czynienia z bezrobotnymi, trzeba kierować ich do jakiegoś większego zlecenia. Dla najmniej doświadczonych awaryjnym rozwiązaniem jest sprzątnięcie placu apelowego lub budowa zeriby – praca nie niezbędna, ale prosta i dostępna.

Gra gospodarcza jest świetnym sposobem na urozmaicenie i uatrakcyjnienie ciężkiej pracy pionierskiej i idealnym momentem na zaznajomienie z fabułą obozu. Przedstawiłem tu jedynie najprostszy schemat, który bardzo łatwo można rozbudować i wzbogacić wedle własnej fantazji, a zarobione wówczas pieniądze wykorzystać na innych grach w trakcie obozu.

Max Kulicki

Odkąd pamięta związany z 4 LDH Wulkan, obecnie jako przyboczny i metodyczny. W teorii odpowiedzialny za fabułę i gry, w praktyce za wszystko czego nie uda się wcisnąć komuś innemu.