

23 w 2022 (373)

Konstytucje zastępów – mechanizm gry na 3 maja

Data publikacji: 22.04.2022 / Autor: Lech Pastwa

Mechanizm “konstytucji zastępu” w grze, który chciałbym wam dziś przedstawić, ma na celu wzbudzenie w uczestnikach refleksji nad sensem państwa i jego ustroju. Został on wymyślony przez mojego następcę, Filipa Manijaka, na podstawie ustrojów z [Cywilizacji VI](#) i udoskonaliliśmy go razem na potrzeby gry drużyny 3 maja 2021 roku.

Konstytucje zastępów można “dołożyć” do niemal dowolnej gry między w miarę równolicznymi zastępami (albo innymi patrolami). W naszej grze harcerze mogli zdobywać wymyśloną walutę za wykonanie konstrukcji pionierskich i zadań na sprawności, ale ponieważ pierwszym zadaniem było ustalenie konstytucji, to wszystkie zadania musieli wykonywać na określonych wspólnie zasadach, zapisanych właśnie w niej.

Sprawdzone przez nas elementy konstytucji

- Nazwa Państwa – nie ma żadnego znaczenia praktycznego, ale daje ujście kreatywności chłopaków
- Hymn Państwowy – tak samo jak wyżej, chociaż można to wykorzystać jako motywację do nauczenia się w zastępach nowej piosenki
- Forma sprawowania władzy – w naszej instrukcji poniższe opcje oznaczone były gwiazdką z dopiskiem “niepotrzebne skreślić”
 1. Dyktator – jedna osoba podejmuje wszystkie decyzje, trzeba wpisać do konstytucji jej imię i nazwisko
 2. Demokracja bezpośrednia – każda decyzja podejmowana przez wszystkich za pomocą głosowania
 3. Demokracja przedstawicielska – na początku wybierane są 3 osoby, które będą podejmować decyzje w imieniu wszystkich
- Ustrój gospodarczy – również jeden z trzech do wyboru
 1. Socjalistyczny – wszystkie zarobione pieniądze i zakupione towary są wspólne, wszystkie wydatki muszą być zaakceptowane przez władzę
 2. Pośredni – obywatele wpłacają do wspólnej kasy podatek 20% od każdego dochodu, wydatki z kasy na wspólne towary muszą być akceptowane przez władzę, można kupić własny towar z własnych pieniędzy
 3. Kapitalistyczny – każdy ma własne pieniądze, sam wszystko kupuje i tylko

on może korzystać z zakupionych towarów

- Dozwolony Czas Pracy:
 1. od 30 minut do 45 minut na godzinę
 2. od 45 minut do 55 minut na godzinę
 3. od 55 minut na godzinę

Zasady naszej gry

1. Na początku każde państwo musi rozpalić ognisko, ustalić i spisać swoją konstytucję (powyżej)
2. Wygrywa państwo, które wypracuje najwyższy Produkt Krajowy Brutto (PKB) – będzie mieć najwięcej maniak coinów [czyli waluty naszej drużyny, nazwanej od ksywki Filipa]
3. Złamanie konstytucji skutkuje karą finansową nałożoną przez Międzynarodowy Trybunał Sprawiedliwości (MTS, czyli kadrę)
4. Granica państwa to okrąg w promieniu 10 metrów od ogniska, jeśli ognisko zgaśnie, państwo upada, a wszystkie pieniądze jego obywateli przejmuje MTS
5. Wszyscy obywatele mogą wykonywać zadania i kupować towary zgodnie z konstytucjami swoich Państw
6. Cennik zadań [nasze opierały się o pionierkę i sprawności, ale oczywiście możecie wstawić tu zadania, które będą odpowiadać na wasze potrzeby]:
 1. naręcze drewna do ogniska MTS – 20 maniak coinów
 2. zaszyfrowanie wiadomości (min. 50 znaków)- 10 maniak coinów
 3. zrobienie zadania na sprawność * – 100 maniak coinów
 4. zrobienie zadania na sprawność ** – 200 maniak coinów
 5. zbudowanie masztu z żerdzi – 150 maniak coinów
 6. zbudowanie schodów do masztu – 150 maniak coinów
 7. zbudowanie prostej półki – 250 maniak coinów
 8. zbudowanie stojącego krzyża – 150 maniak coinów
 9. zbudowanie ławki – 150 maniak coinów
 10. zbudowanie stojaka na proporce – 300 maniak coinów
7. Cennik towarów
 1. gwóźdź – 2 maniak coinów
 2. żerdź- 10 maniak coinów
 3. 1 łokieć linki – 1 maniak coin
 4. piła płatnica – 20 maniak coinów
 5. piła ramowa – 25 maniak coinów
 6. siekiera – 20 maniak coinów
 7. młotek – 15 maniak coinów
 8. świder – 80 maniak coinów
8. Zakupione towary można odsprzedać po dowolnej cenie innym państwom.

Podsumowanie

Mechanizm konstytucji sprawił, że zwykła gra gospodarcza stała się znacznie ciekawsza. W trakcie pojawił się problem zmiany ustroju gospodarczego czy zmiany dyktatora, których zasady gry nie przewidywały, ale dzięki temu zastępy razem z kadrą mogły same się nad tym zastanowić i wypracować sposób, na który wszyscy się zgadzają. Po zakończeniu gry mogliśmy przy ognisku przedyskutować wady i zalety 3 najpopularniejszych systemów sprawowania władzy i 3 ustrojów gospodarczych, które zastępy sprawdziły w praktyce. Pojawiła się refleksja, że w normalnym działaniu zastępów mamy socjalistyczną wspólnotę z dyktaturą zastępowego i maksymalnym możliwym czasem pracy, ale czy ten ustrój sprawdza się w rzeczywistym Państwie? Mam poczucie, że dzięki temu chłopaki trochę lepiej zrozumieli sens i wartość święta konstytucji 3 maja i konstytucji w ogóle.

Na koniec, tradycyjnie już, zachęcam do samodzielnych eksperymentów z przedstawionym mechanizmem gry i komentowania, jeśli macie jakieś pytania, uwagi albo refleksje.

zdjęcie w nagłówku: Jakub Proszowski

Lech Pastwa

Złośliwi w polu „funkcja” wpisują mu „wszystkie”. Założył 301 WGZ-ów „Strażnicy Starodębu” (2006-2010), potem prowadził referat, hufiec, chorągiew, a w końcu reaktywował VIII RwdH-y (2018-2021). Obecnie przewodniczący Komisji Instruktorskiej Podkarpackiej Chorągwi Harcerzy i szef Wydziału Wsparcia Cyfrowego ZHR. Lubi las i wędrowki, nie lubi chipsów. Pozory mylą. Prywatnie jest żonaty, wielodzietny, a czasami również niesamowity.