

# Scenariusz gry „Trampki”

(symulacja na temat tego, jak można ciężko pracować i nadal pozostać biednym)

## **Cel gry:**

Celem gry jest uzmysłowienie graczom, jak to możliwe jest pozostawać bardzo biednym, nawet, jeśli ciężko pracujemy na swoje utrzymanie. Gra przenosi nas do Ameryki Południowej, gdzie małe rodzinne firmy produkują trampki i inne sportowe obuwie, by sprzedawać je potem na lokalnym rynku. Głównym celem ich pracy jest zarobić tyle pieniędzy, by wiązać koniec z końcem. Jednakże, ich kraj przechodzi ekonomiczny kryzys, a inflacja ostro idzie w górę.

Czy mieszkańcy będą w stanie przeżyć w takich warunkach?

## **Czas gry:**

Okolo 1 - 1,5 godziny

## **Kto może grać?**

Gra jest odpowiednia dla osób powyżej 13. roku życia, grupa powinna składać się z min 16 do max 40 osób.

## **Co potrzebujemy do przeprowadzenia gry?**

- stoliki i odpowiednio dużą przestrzeń dla wszystkich grup biorących udział w grze
- okolo 100 kartek papieru A4
- 7 papierowych wzorów buta
- 6 z każdego rodzaju znaków firmowych: A, B i C
- 10 par nożyczek
- 10 ołówków
- 16 mazaków/ cienkopisów (tylko 2 kolory, po 8 sztuk z każdego koloru)
- karty z rolami dla każdej z grup
- banknoty: 100x 10 ints  
50x 50 ints  
40x 100 ints  
15x 500 ints
- diagram trzech różnych wzorów buta
- dzwonek lub gwizdek

## **Jak przygotować materiały do gry?**

3 grupy rodzin otrzymują jeden zestaw do gry

### **Rodziny Gutierrez i Vargas:**

Znaki firmowe A i C

1 papierowy wzór buta

2 pary nożyczek

4 kartki papieru

2 ołówki

15x 10 intis, 3x 50 intis

Karta z rolą

Stół- warsztat

### **Rodziny Hernandez i Robles:**

Znaki firmowe A i B

1 papierowy wzór buta

2 pary nożyczek

2 kartki papieru

1 ołówek

10x 10 intis, 2x 50 intis

1 mazak

Karta z rolą

Stół- warsztat

### **Rodziny Gomez i Garcia:**

Znak firmowy A

1 papierowy wzór buta

1 para nożyczek

1 kartka papieru

1 ołówek

5x 10 intis, 1x 50 intis

Karta z rolą

Stół- warsztat

### **Mercado central (rynek):**

50 kartek papieru

2x znak firmowy B

4x znak firmowy C

12 mazaków

10x 10 intis

20x 50 intis

30x 100 intis

10x 500 intis

Karta z rolą

1 papierowy wzór buta

Stół- stoisko na rynku

### **Pożyczkodawca:**

10x 10 intis

10x 50 intis

10x 100 intis

5x 500 intis

Karta z rolą

1 mazak

### **Poborca opłat (kosztów utrzymania):**

Karta z rolą

1 mazak

### **Policja**

Policja nie potrzebuje żadnych materiałów. Jej zadanie to aresztowanie członków rodzin, które zalegają z opłatami.

## Wyjaśnienie zasad gry

Po podzieleniu uczestników gry na grupy ( 3 grupy rodzin, kupcy z rynku, pożyczkodawca, poborca opłat i policja), należy wyjaśnij zasady gry:

*„Gra polega na tym, że przenosimy się do Peru, gdzie mieszkamy, pracujemy i żyjemy w najbiedniejszych dzielnicach miasta. Większość z nas to rodziny, prowadzące drobne warsztaty, w których wytwarzane jest obuwie sportowe. Rodziny sprzedają gotowe buty i kupują materiały potrzebne do produkcji butów na lokalnym rynku. Rodziny mogą produkować buty trzech różnych marek, w zależności od tego, jakie znaki firmowe wykupili. Cel tych rodzin to zarobić tyle, by zapłacić za czynsz, kupić jedzenie i wysłać dzieci do szkoły. W grze występują również: pożyczkodawca i poborca opłat. Teraz możecie otworzyć karty z rolą”.*

Po paru minutach sprawdź, czy wszyscy zrozumieli swoje role. Przypomnij rodzinom, że buty, które produkują muszą być sprzedawane w pasujących parach, z odpowiednim znakiem firmowym.

Przedstaw ludzi, grających Pożyczkodawców. Wyjaśnij, że są oni po to, by pomóc rodzinom, gdy potrzebują trochę pieniędzy by załatać „dziurę” w budżecie domowym.

Przedstaw też Poborcę opłat. Wyjaśnij, że pieniądze, które rodziny muszą zapłacić poborcy, to nie tylko czynsz, ale też pieniądze za jedzenie, ubrania i inne rachunki. Jeśli będą zalegali z opłatami, wtedy poborca może powiadomić o tym policję i jeden z członków rodziny trafi do więzienia.

Powiedz grupie, że podczas gry, 5 minut jest równe jednemu tygodniu życia w Ameryce Południowej. Każdy nowy tydzień będzie sygnalizowany gwizdkiem lub dzwonkiem. Gra będzie trwała 6 tygodni (czyli 30 min).

Zademonstruj też specjalny sygnał (np. dwa gwizdnięcia), który oznacza specjalne ogłoszenie dotyczące sytuacji gospodarczej kraju (zazwyczaj będzie oznaczało to wzrost inflacji).

Na koniec przypomnij, że grupy mogą używać tylko tych narzędzi, które otrzymały od prowadzącego grę.

## Podsumowanie gry

Podsumowanie gry to bardzo ważna część, której nie należy omijać. Dzięki temu uczestnicy mogą podzielić się swoimi spostrzeżeniami, uwagami, a nawet przedyskutować problemy. Po 30 min gry, ogłosz, że gra została skończona i rozpocznij podsumowanie.





Spytaj po kolei każdą z rodzin, jak im się powodziło w grze, ile pieniędzy zdołali zarobić, albo jakie mają długi. Dowiedz się, czy jakiegokolwiek rodzinie udało się związać koniec z końcem (jak? albo dlaczego to się nie udało?). Czy rodziny pomagały sobie nawzajem (dlaczego?/dlaczego nie)?

Spytaj uczestników gry, czy czuli, że mają kontrolę nad swoim życiem? Jak radzili sobie w sytuacji ogromnej inflacji w kraju?

## Wnioski, do jakich można dojść po zakończeniu gry:

- możesz pracować ciężko i nadal pozostać bardzo biednym
- bardzo często ludzie mają małą kontrolę nad czynnikami, które sprawiają, że pozostają biedni (np. inflacja spowodowana zagranicznym długiem kraju, terms of trade- czyli warunki handlu)
- rodziny zazwyczaj są zachęcane do rywalizacji między sobą, albo są tak zapracowane, że nie myślą o nawiązaniu kooperatywy, by łatwiej kontrolować rynek
- ludzie często mogą posunąć się do takich czynów jak kradzież, z czystej desperacji, wynikającej z ich sytuacji życiowej

## Pieniądze używane w grze (waluta to Intis)

<p>10</p> <p>dziesięć Intis</p> 	<p>50</p> <p>pięćdziesiąt Intis</p> 
<p>100</p> <p>sto Intis</p> 	<p>500</p> <p>pięćset Intis</p> 

## Rodziny posiadające warsztat

Jesteście peruwiańską rodziną, produkującą obuwie sportowe w małym warsztacie.

Macie konkretne materiały, potrzebne do produkcji butów. Jeśli potrzebujecie więcej materiałów, możecie kupić je na rynku po aktualnych cenach. Jeśli chcecie wiedzieć, co jest dostępne i jakie są ceny materiałów i obuwia, możecie dowiedzieć się tego na rynku. Jednakże z powodu gwałtownej inflacji ceny podlegają wahaniom.

By wyprodukować buty, musicie wyciąć z papieru kształt buta, używając papierowego wzoru i dodać znak firmowy, który uważacie za słuszny, poprzez przerysowanie go z wzornika.

Na rynku sprzedacie tylko te buty, które są dobrej jakości i są w parach. Otrzymacie za to zapłatę zgodnie z aktualnym cennikiem za daną markę buta.

Każdego „tygodnia” (tydzień w grze = 5 min) musicie kupić jedzenie, ubranie, zapłacić za czynsz. Opłaty te, co tydzień będą pobierane przez poborcę opłat. Jeśli będziecie potrzebować dodatkowych pieniędzy pożyczkodawca będzie dostępny ze swoimi usługami. Uważajcie na sygnał, który w trakcie gry może oznaczać inflację.

Wasz cel to zarobić pieniądze na jedzenie, czynsz, opłaty oraz zaoszczędzić jakieś pieniądze na wysłanie dzieci do szkoły, na wydatki medyczne, na remont waszego domu itp.

## Mercado Central (rynek)

Na rynku jest dużo kupujących i sprzedawców. Dla celów gry, wszyscy oni reprezentowani są przez ciebie.

Sprzedajesz „skórę” (papier) i inne materiały rodzinom produkującym obuwie. Również kupujesz od nich gotowe produkty po bieżących cenach. Byś kupić obuwie, musi być ono w parach i dobrej jakości (czyli musi być dokładne tak jak wzór obuwia, które otrzymałeś).

Sugerowane ceny skupu znajdują się w tabeli poniżej. W twoim kraju jednak występują poważne problemy z inflacją. Co dwa tygodnie ceny zmieniają się zgodnie z cennikiem. Możesz zrobić cennik, by pokazywać go swoim klientom, ale nie zapomnij zmieniać go po upływie 14 dni.

Jeśli zaczniesz otrzymywać za dużo butów jednej marki, możesz zmienić cenę, za jakie je kupujesz, albo zwiększyć cenę za buty innej marki. Poinformuj o tym prowadzącego grę, by mógł wygłosić oświadczenie.

zakup	tydzień 1-2	tydzień 3-4	tydzień 5-6
but A	50	80	120
but B	50	90	130
but C	50	100	150
<b>sprzedaż</b>			
znak firmowy	50	100	200
1 mazak	50	100	200
1 kartka papieru	50	100	200
1 para nożyczek	50	100	200

## Pożyczkodawca

Pożyczasz pieniądze ludziom, którzy tego potrzebują, ale dbasz o wysokie oprocentowanie. Twoim celem jest zarobić tak dużo pieniędzy, ile tylko się da. Bądź przekonujący!

Na początku możesz zaoferować bardzo korzystny warunek pożyczki, by zachęcić ludzi do korzystania z twoich usług, np. niskie oprocentowanie przez pierwszy tydzień (5 min w grze). Nalegaj na to, by pożyczki były spłacane. Jeśli nie spłacają podnieś oprocentowanie - inflacja jest wysoka, musisz wymagać tyle, by wyrobić zysk. Bądź bezwzględny!

Przykład: Zaproponuj pożyczkę 100 intis na tydzień, jeśli oddadzą ci 110 intis (10% wynosi oprocentowanie). Jeśli nie spłacą daj im jeszcze jeden tydzień (ale już z oprocentowaniem 50%). To znaczy, że będą ci winni 110 za pierwszy tydzień i 65 intis za oprocentowanie w drugim tygodniu (175 intis w całości).

Możesz przyjmować spłatę pożyczki „w naturze”, np. buty lub materiały, które potem będziesz mógł sprzedać na rynku lub innym rodzinom.

Rejestruj swoje działania!

rodziny	pożyczka (kwota)	spłata (kwota)
Gutierrez i Vargas		
Hernandez i Robles		
Gomez i Garcia		

## Poborca opłat

Reprezentujesz wszystkich tych ludzi, którzy sprzedają rzeczy przeciętnej rodzinie: jedzenie, ubrania, wodę, elektryczność itd. Dla ich wygody mogą zapłacić ci wszystkie te dobra i usługi. Pobierasz opłatę od każdej rodziny co tydzień (czyli co 5min).

Jednakże inflacja jest bardzo wysoka, dlatego ceny ciągle rosną. Co drugi tydzień podwajasz ceny automatycznie.

Cena startowa to 100 intis za tydzień.

Zapisuj ile pieniędzy zapłaciła ci każda rodzina. Jeśli rodzina nie płaci od dwóch tygodni lub dłużej, możesz wezwać policję!

rodzina	Gutierrez i Vargas	Hernandez i Robles	Gomez i Garcia
Tydz 1			
Tydz 2			
Tydz 3			
Tydz 4			
Tydz 5			
Tydz 6			

Model buta i 3 znaki firmowe (A, B i C)

