

## Opis modułu „Gry” – Kapsle

### Grupa docelowa (typ, wiek, liczba):

Jednocześnie przy planszy może przebywać do 5 osób, które mogą się zmieniać. Wiek - każdy, ważne, by wśród nich była między innymi młodzież (uczniowie podstawówka-liceum)

### Cele szczegółowe i rezultaty dla modułu:

1. Poznanie koncepcji wartości dodanej w procesie produkcji i obrotu,
2. Poznanie koncepcji podaży i popytu (dla młodszych),
3. Poznanie koncepcji monopolu i jego skutków,
4. Poznanie mapy świata i różnych produktów eksportowych

### Opis procesu (rekrutacja, ramy czasowe itp.)

Rekrutacja: Nie ma konieczności prowadzenia intensywnej rekrutacji przed wydarzeniem. Chociaż, jeśli temat zostanie podjęty przez ambitnego nauczyciela albo animatora, to przed wydarzeniem można zrekrutować kilka osób (np. uczniowie) do przygotowania ciekawej planszy.

Gra może toczyć się przez cały czas trwania wydarzenia Fair Village, uczestnicy przy stole będą się zmieniać. Ważne, by co jakiś czas animator podsumował co się zdarzyło i co (powiedzmy) pół godziny „zresetował” planszę.

Opis Gry: uczestnicy grają w kapsle (reprezentujące statki handlowe) na dużej mapie świata z zaznaczonymi ośrodkami produkcji i handlu sześcioma towarami pogrupowanymi na trzy kategorie:

Surowce: np. żelazo, węgiel, ropa (kupowane przez graczy za 1\$, sprzedawane za 2\$)

Półfabrykaty: np. stal, plastik (kupowane przez graczy za 3\$, sprzedawane za 5\$)

Produkt: np. samochody. (kupowane przez graczy za 6\$, sprzedawane za 10\$)

Zadaniem graczy jest transportowanie wewnątrz kapsli żetonów reprezentujących towary pomiędzy konkretnymi portami. Każdy port ma określony podaż i popyt konkretnych towarów. Co ustaloną liczbę „pstryknięć” (liczba statków+1) podaż i popyt się odnawiają. W ośrodku podaży danego surowca, przybywa określona liczba jego żetonów, w ośrodku popytu, zbywa określona liczba żetonów tegoż surowca. Przykład: W grze uczestniczy trzech graczy, przy czym gracz #1 posiada 2 statki handlowe. Zatem co 5 ruchów w porcie w Hamburgu oznaczonym (samochód +2, plastik -1) przybywa w magazynach 2 żetony samochodów i ubywa jeden żeton plastiku.

Każdy port ma określoną pojemność każdego z przyjmowanych surowców (po zapełnieniu magazynów, surowce nie są dokładane)

Każdy z graczy kupuje i sprzedaje surowce w celu osiągnięcia zysku. Za określoną kwotę może kupować kolejne statki. Pieniądze za które kupowane są towary pozostają w porcie. Pieniądze dokładane są przez animatora jedynie u odbiorców ostatecznych samochodów, co reprezentuje siłę nabywczą klientów indywidualnych.

Animator w zależności od zaawansowania graczy (wieku) może wprowadzać dodatkowe reguły.

Np.: W wyniku przedłużającego się nadmiaru jakiegoś surowca w danym porcie, podaż lub popyt mogą tam się zwiększyć. Albo nawet dojdzie do recesji w tym kraju w wyniku choroby holenderskiej...

To z kolei podniesie ceny surowca u innych eksporterów.

### Miejsce i niezbędne warunki:

Idealnie duży stół lub cztery zestawione ławki szkolne w miejscu osłoniętym od wiatru i deszczu. Ewentualnie można grać na podłodze

**Materiały (ew. koszt przygotowania):**

1. Kapsle od butelek (ok. 30, najlepiej różnych kolorów)
2. Żetony surowców (które można nakleić na jednogroszówki) i dolarów – do ściągnięcia ze strony FAOW i wycięcia (ok. 10-15 minut)
3. Szara plastelina do przyklejania papierów
4. Mapa:
  - a. ALBO mapa świata narysowana na płaskiej powierzchni np. kredą na asfalcie
  - b. ALBO duży papier, ewentualnie sklejone flipcharty z narysowaną mapą świata (czas przygotowania w zależności od dokładności mapy od 0,5-2 godzin)
  - c. ALBO gotowa plansza wyprodukowana przez FAOW



**Zasoby ludzkie (kto? Jakie kwalifikacje?)**

Osoba, która jest w stanie wytłumaczyć wyżej opisane koncepcje, rozumie tę grę i ma łatwość w prowadzeniu tego typu narzędzia warsztatowego.