



## Chtëpska Szkoła Biznesu – wykorzystanie projektu w edukacji

Wojciech SIEROŃ

Chtëpi z okolic Andrychowa, czyli podgórskich, beskidzkich, niezbyt urodzajnych ziem, w trosce o byt swoich rodzin zamiast rolą zainteresowali się produkcją i zbytem płótna. Nie tylko wytwarzali drelichy, ale przede wszystkim zorganizowali sieć ich dystrybucji. Swoje produkty sprzedawali nie tylko na terenach całej Polski (choć w tym czasie była pod zaborami), ale także w Konstantynopolu, Barcelonie, Moskwie, Lubece czy Hamburgu! I to z tak znakomitym powodzeniem, że w niedługim czasie ich zamożność pozwoliła na uzyskanie przez miasto Andrychów sporego znaczenia. Dziś, zainspirowani ich doświadczeniami, uczniowie i nauczyciele prowadzą emocjonujące rozgrywki symulujące produkcję rzemieślniczą, negocjacje między spółkami oraz organizacje wypraw handlowych w ramach nowoczesnej gry planszowej Chtëpska Szkoła Biznesu.

Niniejszy tekst prezentuje krótką historię powstania gry, omawia jej zasady podstawowe i rozszerzone, by na tej podstawie zaproponować różnorodne pomysły na jej wykorzystanie do nauki podstawowych pojęć ekonomicznych, aktywizacji interpersonalnej grupy oraz przedstawienia znaczenia przestrzegania zasad etyki w działalności gospodarczej.



Najważniejszym, ale i najtrudniejszym zadaniem w procesie nauczania jest połączenie teorii z praktyką. Jednostki lekcyjne aż za często okazują się zaledwie wystarczające do przekazania samej podbudowy teoretycznej albo do wykonania jednego prostego eksperymentu.

Chciałbym przedstawić wyjątkowe narzędzie, które pozwala na udane i efektywne przeprowadzenie doświadczenia, a do tego zostawia dość czasu na analizę teoretyczną i wyciągnięcie wniosków.

Chtëpska Szkoła Biznesu to nowoczesna gra planszowa zaprojektowana przez Piotra Ildziaka oraz Sebastiana Wacięgę i wydana kilka lat temu przez Małopolski Instytut Kultury w Krakowie.

## Nowoczesne gry planszowe

Gry planszowe wciąż jeszcze, chociaż znacznie rzadziej niż kilka lat temu, kojarzą się z nudnymi deszczowymi popołudniami spędzonymi z młodszymi dziećmi nad planszą chińczyka, grzybobrań czy eurobiznesu. Na pewnym etapie rozwoju dawały one sporo radości, ale przecież fakt, że rzadko kto wraca do tych gier, świadczy o ich niewielkiej wartości. Nowoczesne gry planszowe, które od dobrych paru lat z powodzeniem docierają do coraz większego grona odbiorców, charakteryzują się przede wszystkim krótkim, ograniczonym czasem rozgrywki (te ciągnące się partie chińczyka), znaczącą decyzywnością graczy (owo nudne turlanie kości w grzybobrańiu) wpływającą na efekt końcowy oraz oryginalnymi mechanizmami wykorzystywanymi w czasie rozgrywania partii. Zwykle nowoczesne gry planszowe mają zasady pozwalające elastycznie dopasować rozgrywkę do możliwości grających. Oznacza to w praktyce wariant podstawowy zasad oraz dodatkowe reguły zwiększające złożoność gry, ale dające znacznie większą satysfakcję zaangażowanym graczom.

Chtëpska Szkoła Biznesu ma te cenne cechy, ale ponadto wyróżnia ją o wiele więcej wartościowych, z punktu widzenia edukacyjnego, właściwości.

Przede wszystkim w rozgrywce może uczestniczyć do 30 osób! Tak, jedno pudełko zapewnia możliwość rozegrania partii przez całą klasę! A jeśli

ktos ma klasę nieco liczniejszą? Dodatkowi uczniowie przydadzą się do obsługi rozgrywki – będą pełnić ważne i odpowiedzialne role. Partia trwa około 30 minut. Dynamika grupy decyduje o tempie podejmowanych działań. Gdyby tego było mało, prowadzący zajęcia nauczyciel może zmodyfikować przygotowania do gry regulując czas trwania rozgrywki.

Przygotowanie i objaśnienie zasad zajmuje 10 minut. A są to zasady na tyle proste, że nie wywołują pytań w czasie grania i uczestnicy w naturalny sposób sami mogą sobie pomóc w rozwiewaniu drobnych wątpliwości.

Zostaje jeszcze nieco czasu na końcowe wnioski i komentarze. Oczywiście optymalnie byłoby mieć do dyspozycji dwie jednostki lekcyjne, ale to już zależy od przyjętych założeń co do realizacji tematów.

## Jak to się zaczęło?

Autorzy gry szukali sposobu na atrakcyjne przedstawienie niezwykle ciekawej historii bardzo przedsiębiorczego regionu Małopolski, jakim są okolice Andrychowa. Zamiast klasycznej ekspozycji muzealnej postanowili przygotować grę, która oddawałaby w pewnym stopniu charakter działania kolekcji chępskich. I efektem tych starań jest właśnie Chtëpska Szkoła Biznesu.

Chtëpi (stąd pierwszy człon nazwy) z okolic Andrychowa, czyli podgórskich, beskidzkich, niezbyt urodzajnych ziem w trosce o byt swoich rodzin zamiast rolą zainteresowali się produkcją i zbytem płótna. Nie tylko wytwarzali drelichy, ale przede wszystkim zorganizowali sieć ich dystrybucji. Swoje produkty sprzedawali nie tylko na terenach całej Polski (choć w tym czasie była pod zaborami), ale także w Konstantynopolu, Barcelonie, Moskwie, Lubece czy Hamburgu! I to z takim znakomitym powodzeniem, że w niedługim czasie ich zamożność pozwoliła na zyskanie przez miasto Andrychów sporego znaczenia.

Już samo takie wprowadzenie daje pretekst do przyjrzenia się lokalnej historii i być może odkrycia niezwykłych osiągnięć naszych przodków.

## Przygotowanie do gry

Pudło imponuje. Rozmiarami i wagą, ale przede wszystkim, po otwarciu, swoją zawartością. Świetnie wykonane karty rzemieślników (z pomocą gracza na odwrocie), karty towarów, czasu i pieniędzy. Solidna, ilustrowana historyczną grafiką plansza oraz przemysłnie zaprojektowana wypraska, aby wszystkie komponenty bezpiecznie i wygodnie mieściły się w pudełku. Dzięki temu przygotowanie do gry jest znacznie ułatwione i przebiega nadzwyczaj sprawnie.

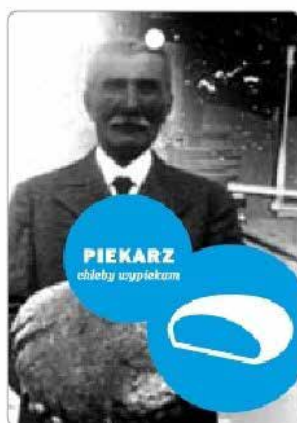
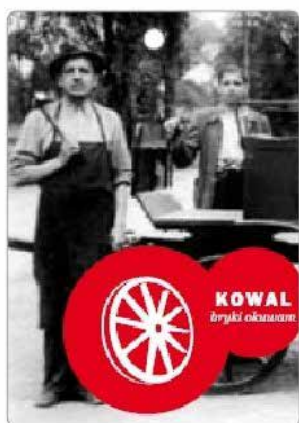


Uczestnicy rozgrywki wcielają się w role trzech podstawowych zawodów rzemieślników, których produkcja jest niezbędna do zwieńczonego sukcesem wyjazdu handlowego. Piekarze będą wypiekać chleb – pożywienie dla podróżujących handlowców. Tkacze będą tkać płótno, słynny na całą Europę andrychowski drelich. Kowale będą budować wozy, aby cenne towary i kupców dowieźć na rynki i targi nawet najdalszych krajów.

Bardzo zręcznym zabiegiem projektantów gry jest wymuszenie działania dwuosobowych spółek (symulujących owe andrychowskie kolegacje). Każdy z udziałowców wykonuje inny zawód, a w zależności od liczby uczestników rozdzielamy karty rzemieślników w miarę równomiernie.

System dwuosobowych spółek przyjęty do prowadzenia rozgrywki oznacza, że jedną partię może rozegrać od 12 do 30 osób. Jednak dla celów szkoleniowych może zasymulować partię i trójka grających. Z drugiej strony dostępne komponenty zapasowe pozwalają na granie także większej niż 30 osób

## Karty postaci:



AWERS



REWERS

grupie. Warto jednak podkreślić, że dla płynnego przebiegu gry korzystnie jest wyznaczyć po dwie dodatkowe osoby do obsługi produkcji rzemieślniczej oraz finalizowania wypraw kupieckich.

## Przebieg partii

Celem gry jest pomnożenie startowego kapitału poprzez handel między spółkami, a przede wszystkim przez wyprawy na europejskie rynki zbytu. Kapitał końcowy stanowi gotówka oraz wyprodukowane towary o wartości przeliczalnej na złote górskie (waluta w grze).

Gra odbywa się w trzech niezależnych obszarach. Produkcja i wyprawy, obsługiwane przez nauczyciela albo uczniów-pomocników oraz jarmark, który żyje własnym życiem.

Produkcja polega na wykorzystaniu jednej z kart czasu (każdy z graczy ma ich na początku kilka – regulacja ich liczby pozwala płynnie sterować czasem rozgrywki) oraz optaceni samej produkcji. Oczywiście ma to wymiar symboliczny, bo piekarz produkuje w czasie 1 miesiąca 4 umowne jednostki chleba po 1 złotym górskim za chleb, a kowal, również w czasie 1 miesiąca, 2 umowne bryki (tak nazwano w grze wozy) po 3 złote górskie. Pośrednią wydajność ma tkacz, który za kartę czasu 1 miesiąca i 6 złotych górskich wytworzy 2 jednostki płótna.

Udziałowcy muszą dobrze przemyśleć sprawę produkcji, bo talia kart czasu jest ograniczona, a potrzebne są one także do przeprowadzenia wypraw.

Wyprawy wymagają 1 karty czasu oraz, zależnie od miejsca, do którego kupcy zmierzają, odpowiedniej liczby płócien, wozów oraz chlebów. Autorzy podzielili rynki zbytu na trzy kręgi. Kraków, Lwów i Warszawa wymagają po 1-2 jednostek każdego produktu, Hamburg, Lubeka i Amsterdam to konieczność przygotowania 2-4, a Sztambuł, Moskwa i Barcelona to aż 3-5 towarów każdego typu. Po oddaniu obsługującemu wyprawy 1 karty czasu i wymaganych towarów gracz przeżywa chwilę niepewności. Wszak handel to zjawisko nieco zmienne, nie zawsze przewidywalne. Następuje

odkrycie jednej z kart wypraw i ogłoszenie przychodu, jaki udziałowcy osiągnęli.

Ale tu uważny Czytelnik zapyta, skąd wziąć te towary, skoro spółka produkuje tylko dwa z trzech niezbędnych? I tenże sam uważny Czytelnik wskaże jarmark jako miejsce, gdzie uczestnicy rozgrywki mogą w dowolny sposób dogadywać się w sprawie wymiany, handlu i współpracy.

Właśnie tutaj, w tej przestrzeni ujawnia się najwięcej zalet tej wyjątkowej gry. Każdy z każdym, zależnie od temperamentu i pomysłu na rozgrywkę, stara się zakupić brakujące towary bądź dokonać wymiany. Są tacy, którzy od razu próbują tworzyć klastry, czyli połączenie spółek na potrzeby jednej czy kilku wypraw albo nawet na całą grę. Ilu grających, tyle ciekawych pomysłów, a także okazji dla obserwatorów na dostrzeżenie liderów jarmarku i skutecznych negocjatorów.

## Koniec rozgrywki i czas na wnioski

Gra kończy się z chwilą, gdy gracze zużyją swoje karty czasu albo wyczerpią talie kart wypraw. Brak kart czasu oznacza, że nie można podjąć produkcji ani zrealizować wyprawy. Brak kart wypraw oznacza, że produkcja nie ma sensu, bo jest w istocie wymianą 1:1 naszych złotych górskich na towary.

Jeśli chcemy zaplanować krótszą rozgrywkę, musimy zadbać o rozdanie mniejszej liczby kart czasu.

W tym momencie zaczyna się pierwsza runda analizy ekonomicznej zdarzeń, które miały miejsce w niezwykle emocjonującym środowisku gry.

Kto ma więcej pieniędzy niż kapitał startowy? Kto najdrożej sprzedał chleb/płótno/brykę? Kto przeliczył zysk (nie przychód!) ze swoich wypraw? Kto zużył wszystkie karty czasu? Kto handlował czasem? (oryginalne zasady na to nie pozwalają, ale ja w tym aspekcie je naginam).

Gdy presja kolegów chcących jak najszybciej zrealizować wymianę mija, nadchodzi refleksja o cenie

rynkowej towarów. Można wskazać różnicę – teraz jaskrawo widoczną – między przychodem a dochodem. Jak różnią się końcowe wyniki spółek, które wykorzystaty w pełni swój czas (karty czasu) i tych mniej obrotnych?...

Pierwsza warstwa analizy to aspekty ekonomiczne, przydatne nie tylko na podstawach przedsiębiorczości, ale wszędzie tam, gdzie warto pokazać znaczenie interakcji zachodzących na dynamicznie zmieniającym się rynku.

## Moje doświadczenia z Chtopską Szkołą Biznesu

Zanim przedstawię zaawansowane zasady, pozwolę sobie na nieco wspomnień.

Z Chtopską Szkołą Biznesu oraz jej autorami Piotrem Idziakiem i Sebastianem Waciegą zapoznałem się tuż po pierwszym pilotażowym wydaniu gry. Ponieważ gry planszowe to moje hobby, od razu zaangażowałem się w promowanie tego tytułu w mojej okolicy. Jesienią 2010 roku, w ramach przygotowań do międzyszkolnego turnieju Chtopskiej Szkoły Biznesu, prezentowaliśmy z kolegą grę w kilkunastu szkołach naszego powiatu oraz na

szkoleniach dla nauczycieli. Dzięki temu mogłem w bardzo różnych środowiskach zweryfikować techniki przygotowania i prowadzenia rozgrywki, ale przede wszystkim dokonać wyjątkowo ciekawych obserwacji, które w upływie lat wciąż są aktualne.

Młodzież bardzo łatwo i aktywnie włącza się do rozgrywki. Zasady nie stanowiły nigdy problemu. W rozmowach z opiekunami grup dowiadywaliśmy się, że często uczniowie, którzy niekoniecznie błąszczą na zajęciach, ujawniali swoje przedsiębiorcze inklinacje i z wielkim sukcesem włączali się do gry. Co więcej, okazywało się, że Chtopska Szkoła Biznesu stwarza okazję, by każdy stał się częścią wspólnego działania. Nawet uczniowie, którzy nie zawsze są w centrum uwagi, byli intensywnie zaangażowani w grę przez konieczność wymiany czy handlu zasobami. Obecni przy rozgrywkach wychowawcy i pedagodzy podkreślali, że mają okazję zaobserwować niecodzienną aktywność swoich podopiecznych. W czasie kilku wrześniowych pokazów w klasach, które dopiero się poznawały, nieraz słyszeliśmy opinie, że dynamika rozgrywki pozwala wyłowić naturalnych liderów grupy. Osoby, które przejmują inicjatywę, obejmują przewodnictwo nad grupą rówieśników, stają się wiodącymi negocjatorami. To wszystko w oczywisty sposób ujawnia się



na jarmarku, gdy absolutną koniecznością staje się kontakt z innymi.

Nieco inaczej było z grupami dorosłych, których rezerwa wobec uczestniczenia w grze, dystans w stosunku do nieznanym albo przetożonych musiały być dopiero przetwarzane. Ale i w takich rozgrywkach bardzo szybko ujawniały się te same emocje, które obserwowaliśmy u młodzieży.

Warto wziąć ten aspekt pod uwagę, bo możliwość aktywizacji grupy, a następnie bacznej analizowania zachodzących w niej interakcji to nie tak częsta cecha narzędzi, którymi dysponują wychowawcy i pedagodzy.

## Elastyczność Chtopskiej Szkoły Biznesu

Proste zasady gry umożliwiają symulowanie zjawisk występujących na rynku. Ograniczenie możliwości produkcji wybranego produktu (chleby, płótna czy wozy) przez zmniejszenie liczby uczestników wcielających się w rzemieślników to okazja do pokazania zjawiska monopolu. Ograniczenie wypraw przez odrzucanie kart, które zostały już wykorzystane, wytwarza presję na szybkie ich realizowanie, bo w zasadzie tylko przez wyprawy można pomnażać kapitał w podstawowej wersji zasad. W takiej rozgrywce producenci mogą narzucać nieco wyższe ceny, jeśli sami nie kwapią się do wypraw. Z drugiej strony ponowne użycie kart wypraw (przez wtasowanie ich do talii) zwiększa siłę pozycji negocjacyjnej handlowców.

Analiza wyników po tak zmodyfikowanych rozgrywkach, wskazanie zróżnicowanych postaw uczestników to kolejna okazja do odkrywania z uczestnikami zasad rządzących – nawet tak uproszczonym – rynkiem.

W związku ze znacznym zainteresowaniem grą autorzy przygotowali także dodatek *Ekonomia Społeczna*, w którym gracze mogą zdobywać punkty za fundowanie społecznie użytecznych instytucji: straży pożarnej, towarzystwa ubezpieczeń wzajemnych, szpitala i kilku innych. Stwarza to nowe wyzwania przed grającymi, którzy muszą szybko przeanalizować sytuację nie tylko na rynku gospodarczym,

ale także w specyficznym rozumianej świadomości społecznej. W efekcie część środków zamiast wrócić do obrotu ekonomicznego zostaje zamieniona na dobra wspólne, podnoszące zarówno rangę lokalnej społeczności, jak i poziom jej życia.

## Inwestycje w ludzi

Cennym rozwinięciem idei Chtopskiej Szkoły Biznesu jest wariant z pomocnikami. Są to dodatkowe karty wirtualnych postaci uczestniczących w grze. Ponieważ na planszy mamy trzy kręgi po trzy miasta targowe, także pomocnicy są w trzech grupach po trzy typy. W chwili finalizacji wyprawy można część przychodu zainwestować w zatrudnienie takiego wirtualnego pomocnika. Co ważne, koszt zatrudnienia w końcowym rozliczeniu uznawany jest za część kapitału spółki, zatem nie ma tu straty. Ponieważ rozmieszczenie pomocników jest losowane przed każdą partią, świetnie wpływa to na różnorodność kolejnych rozgrywek.

Pierwsza grupa pomocników zwiększa wydajność produkcji. Karty czasu są bardzo ważnym i ściśle ograniczonym zasobem, stąd możliwość wyprodukowania większej ilości towarów za 1 kartę daje znaczącą przewagę. Druga grupa wspiera handlowców na wyprawach, tym samym zwiększając przychód. Ciekawą ich właściwością jest kumulowanie się zdolności, gdy mamy do swojej dyspozycji różne ich rodzaje. To bardzo ważna cecha, bo zwłaszcza dalsze wyprawy mogą być na granicy opłacalności. Trzecia grupa pomocników ma wyjątkowe możliwości zmieniania świata... Przekupka pozwala dobrać nową kartę wyprawy, gdy pierwsza daje niesatysfakcjonujący nas przychód. Dwaj pozostali pomocnicy umożliwiają podmianę jednego towaru na inny (np. 1 chleba na 1 płótno), gdy producenci na jarmarku zbyt wysoko cenią swoją ofertę.

Dla części uczestników rozgrywki, którzy nie mają doświadczenia z nowoczesnymi grami planszowymi, te nowe opcje stanowią wyzwanie. Jednak dość szybko oczywiste korzyści i nowe możliwości podnoszą rozgrywki na zupełnie nowy poziom. Niektóre spółki od razu planują wyprawy pod kątem pozyskania kolejnych pomocników, aby dzięki ich wsparciu rozkręcić swoją działalność. Inne grupy dzielą się zadaniami. Jeden z udziałowców zajmuje

się produkcją i wyprawami, a drugi oferuje wynajem pomocników! Biorąc pod uwagę, że można w ten sposób zebrać po 1-2 złote górskie na każdej wyprawie czy zdobyć dodatkowy towar przy produkcji, rzecz staje się wyjątkowo atrakcyjna.

Bardzo interesujące stają się podsumowania rozgrywek z pomocnikami. Uświadamiając uczestnikom, że zatrudnianie pomocnika można uznać za symulację inwestycji w ludzi albo we własny rozwój (zależy, jak interpretujemy sposób pozyskania nowych umiejętności), możemy porównać wyniki spółek działających w oparciu o różne strategie.

Inwestycja w pomocnika to zamrożenie kapitału, ale jeśli ten zacznie intensywnie pracować, to z pewnością sporo dla nas zarobi. Wynajęcie pomocnika od innych graczy zostawia nam więcej kapitału obrotowego, ale – w znaczeniu końcowego wyniku – wspiera konkurencyjną spółkę. Jest tu wiele ciekawych wątków do analizy i przemyśleń.

## Walory kształcące i przydatność gry Chłopska Szkoła Biznesu

Na podstawie zaprezentowanych zasad oraz przypadków szczególnych rozgrywek można wskazać przydatność gry w kształtowaniu umiejętności społecznych, pracy w grupie i podejmowania własnych inicjatyw. Udział w grze zmusza do aktywności. Każdy gracz musi sam zadbać o swoje interesy, poszukać wspólnika czy kontrahenta na jarmarku – w przeciwnym razie nie zgromadzi wszystkich towarów niezbędnych na wyprawę handlową.

Gra pomaga przełamywać bariery w komunikacji, jest pomocna przy nauce sztuki negocjacji, w szczególności przy uzgadnianiu strategii działania ze wspólnikiem oraz zawieraniu transakcji na jarmarku. Uczy sztuki kompromisu, planowania kolejności działań niezbędnych w celu zorganizowania wyprawy handlowej.

Uczestnicy gry przekonują się, że konkurencja jest ważna, ale i współpraca niezbędna.

Ukazuje znaczenie etyki w relacjach między ludźmi, również w biznesie, bo gracz niewywiązujący się ze swoich zobowiązań traci zaufanie

u kontrahentów – nikt później nie będzie chciał z nim współpracować. Uczniowie przekonują się, że zaufanie jest bardzo ważnym kapitałem społecznym.

Gra pozwala rozpoznać cechy charakterologiczne uczniów: kto ma cechy przywódcze, a kto lubi się podporządkować, kto jest „duszą zespołu”, a kto jest zorientowany na zadania.

Można także wskazać przydatność gry na lekcjach historii – prezentacja przypadku gospodarki przedprzemysłowej w XVIII wieku w rejonie Andrychowa (rozwój tkactwa i handlu sukniem, transfer technologii z Europy Zachodniej), a ponadto jest okazją do przypomnienia starych profesji, takich jak kołodziej, kowal, rymarz, stelmach, tkacz, drelicharz.

Przydatność gry w nauczaniu przedsiębiorczości i innych przedmiotów ekonomicznych jest oczywista. Zrozumienie podstawowych kategorii ekonomicznych: popyt, podaż, koszty produkcji, utarg, zysk, zasoby ekonomiczne. Ćwiczenie elementów prostej księgowości, takich jak wycena majątku, obliczanie przychodów ze sprzedaży, kosztów działalności gospodarczej, wskaźników rentowności. Zrozumienie różnych struktur rynkowych, jak konkurencja czy monopol, a także korzyści wynikających z zakładania spółek – razem możemy produkować różne towary, mamy więcej kart czasu pracy.

## Dostępność Chłopskiej Szkoły Biznesu

Po pierwszym pilotażowym nakładzie gra została wydana ponownie, ale wciąż w stosunkowo niewielkiej liczbie egzemplarzy. Nadal można ją nabyć poprzez Małopolski Instytut Kultury jako narzędzie dla trenerów prowadzących szkolenia. Ze względu na sugerowaną liczbę uczestników rozgrywki (12-30 osób) raczej nie sprawdzi się w domowym graniu, ale szkoły i instytucje edukacyjne mogą na wiele sposobów wykorzystać jej potencjał.

**Wojciech SIEROŃ** – od ćwierćwiecza nauczyciel w Zespole Szkół im. ks. dra Jana Zwierza w Ropczycach. Popularyzator i recenzent nowoczesnych gier planszowych (GamesFanatic.pl). Prowadzi klub gier planszowych, organizuje turnieje planszówek oraz coroczne Ropczyckie PlanszoGranie.