

Metodika: Inflace táborové měny, hazard a dražba

Jindřich Adolf

Oddíl: Boltuka

2016

Popis práce:

Bulvární název: „**Inflace táborové měny, hazard a dražba**“, má za cíl nalákat čtenáře. Jedná se o tři body této práce, které považuji za vhodné vypíchnout.

Práce se zabývá metodikou hodnocení jednotlivců. Ukazuje na příkladech případy, které mohou nastat, a dává prostor pro zamyšlení se nad systémem využití táborových peněz. Práce může sloužit jako inspirace pro začínající programové vedoucí, jakožto pohled na důležitou součást celotáborové hry.

Úvod

Z vlastní zkušenosti vím, že táborová měna přináší spoustu úskalí, většinou je systém nevyvážený a nespravedlivý. Je proto třeba předem jasně vymezit jak bude měna uvolňovaná, kdo ji bude spravovat, jak ji bude možné získat a k čemu dětem vlastně bude. Velmi často je měna také navázána na táborové hodnocení jednotlivců, nebo družin. Na začátku práce uvádím příklad, jak abstraktní může být uchopení systému peněz.

Hazard a jeho použití při táborové hře

Pravidla hry

Určitě všichni dobře znáte oblíbený „mokrý“ program. Program, jenž se koná za nepříznivého počasí, a nese magické jméno **Casino**. Stručně popíši pro neznalé. Dětem se rozdají peníze, každému stejná částka. Všichni volní vedoucí si vymyslí disciplínu. Například kostky, Oko bere (či jeho komplikovanější variantu Black Jack), Poker, hod mincí, atd.

Současná legislativa

Současná česká legislativa však uvádí, že loterií a podobných her se smějí účastnit pouze hráči starší 18 let. Nabízí se tedy otázka, zdali tato velmi oblíbená hra může dětem uškodit, nebo jim naopak může simulovat nejistotu tohoto počínání a připravit je tak na setkání s realitou a nebezpečím, které tato aktivita obsahuje.

Motivace penězi

Děti střídají stanoviště s hazardními hrami hlava nehlava, některým se daří, ale některým ne. Netrvá tedy dlouho a vznikne nám pár chudáků, kteří nemají ani mince. Tyto děti se začínají nudit, zpytují svoje svědomí a proklínají se, proč svoje poslední peníze prohráli právě v hodu korunou. Dívají se závistivě na Pepíka, který, aniž by se o to zvláště zasloužil, nabyl takového bohatství, že si láduje kapsy vydělanými mincemi. V takové chvíli přichází druhá fáze hry, tedy možnost vydělat si peníze a vrátit se tak opět do hry.

Najednou se nám naskytne velmi zajímavý pohled na to, jak dítě, které by neudělalo ani krok navíc, kdyby nemuselo, notorický lenoch, sbírá chrastí, šišky, nosí vodu, uklízí náměstí. Všechny tyto činnosti proměňuje při velmi nevýhodném kurzu za čerstvě nastříhanou čtvrtku, s ještě nezaschlým nápisem hodnoty, kterou mu jeho zaměstnavatel právě vyrobil před očima. (Analogie s centrálními bankami je čistě spekulativní). Tento gambler se vrací do centra dění, chvíli hraje, ale štěstí mu nepřeje. Žadoní tak u vedoucích, aby mu dali nějakou práci, ti přemýšlí, seč jim síly stačí, čím by mohl být ještě prospěšný. Všechny šišky v okruhu kilometru tábora jsou však již na úhledné hromádce ve tvaru hlavního vedoucího, kterou vytvořili ostatní nešťastlivci. Těch pozvolna přibývá, protože provozovatelé Casina jsou lační po nastříhaných čtvrtkách a upravují sázecí poměry tak bravurně, že se jim podaří ošálit i starší děti. I ty doplácí na neznalost pravděpodobnosti a statistiky. V tuto chvíli je dobré

zastavit čas, a podívat se na situaci, která se odehrává z vrchu. Velká část dětí tak dělá naprosto dobrovolně činnosti, které by ještě před hodinou dělala maximálně z donucení a hlasitými skřeky: „proč já?“.

A já se ptám. Proč nevyužít této skutečnosti a nemotivovat děti tímto způsobem celý tábor? Bude to fungovat? Je správné motivovat děti penězi? Nebo si užijí tohoto systému celý život. Je tedy dobré mít na táborech institut peněz? Odpovězme si diplomatickým, všeho s mírou. V další části se podíváme, čemu věnovat zvýšenou pozornost a čemu se radši úplně vyhnout.

Zásady finančního systému

Když už se rozhodneme, že táborové peníze do programu zařadíme, musí být předem jasně rozmyšleno, k čemu budou. Děti to vědět nemusí, ale programová linka by tuto skutečnost měla zahrnovat přesně. Měla by být také utvořena jasná rozvaha, kolik peněz bude celkově emitováno. Velmi často tak dochází k nechtěné inflaci a následné nevoli. Celé hodnocení se proto může zhroutit na nedostatečné přípravě a podcenění tohoto systému. Systém by měl být spravedlivý, není možné, aby za jednoduchou hru/službu bylo nepoměrně více peněz než za komplikovaný dlouhotrvající úkol. Předem tak definovat kolik čeho za co. Dále je potřeba promyslet spojení družinového vlastnictví a osobního vlastnictví. Aby například rádce neprohrál veškeré jmění družinky.

Poměrná spravedlnost při získávání peněz či bodů

Není jednoduché zajistit, aby byly děti odměňovány spravedlivě, zejména z důvodu rozdílných schopností jednotlivých dětí. Jednoduchou a velmi často používanou možností je rozdělit děti do věkových kategorií, odstraníme tím alespoň zásadní rozdíly, bohužel nám ale nezajistí spravedlnost úplnou. Stává se tak, že je v jedné kategorii devítiletý nemotorný popleta a dvanáctiletý bystrý sportovec.

Tuto možnost je možné eliminovat tzv. Adolfovým koeficientem spravedlnosti, tedy stanovením koeficientu, kterým se pronásobí dosažené body. Výsledkem je mechanismus, který slabším jedincům přiřazuje více bodů než schopnějším. Pro jednoduchost je vhodné tento koeficient normovat na číslo mezi nulou a jedničkou. Pro sestavení takového

koeficientu je třeba stanovit vstupní parametry. Tedy jednoduché otestování všech dětí v různých dovednostech před započítáním celotáborového hodnocení. Pro jednoduchost budeme uvažovat tyto čtyři:

Sprint na 200 metrů- všem dětem změříme čas (ve vteřinách) za který uběhnou tuto vzdálenost.

Vytrvalostní běh na 1,5 km- obdobně jako u sprintu měříme všem čas.

Čtení kratšího textu- opět měření doby, za kterou ho dítě přečte.

Vyluštění jednoduché osmisměrky- stejně, měření času vyluštění.

Koeficient pro každé dítě pak můžeme určit například pomocí této jednoduché rovnice.

$$AKS = ((KS * (S / S_{max}) + KV * (V / V_{max}) + KC * (C / C_{max}) + KO * (O / O_{max})) / PK)$$

Kde:

S- Dosažený čas dítětem u sprintu

S_{max}= čas nejhoršího dítěte u sprintu

V- Dosažený čas dítětem u vytrvalostního běhu

V_{max}= čas jehoršího dítěte u vytrvalostního běhu

C- Dosažený čas dítětem u čtení

C_{max}= čas nejhoršího dítěte u čtení

O- Dosažený čas dítětem u osmisměrky

O_{max}= čas nejhoršího dítěte u osmisměrky

PK- počet hodnotících kritérií

KS, KV, KC, KO- váhovací koeficienty, v názorném případě jsou rovné jedné

Upozorňuji, že tato metoda není opřena o empirická data, pro získání relevantních dat je třeba získat dostatečné množství dat obsahující výpočet těchto koeficientů a sledovat korelaci mezi koeficientem a dosaženými celkovými výsledky jednotlivých dětí. Vzhledem k rozsahu této práce mohu pouze doporučit jako námět pro rigoróznější práci a dále se tím nebudu zabývat.

Model denní služby za táborové peníze

Osobně si myslím, že je dobré oddělit družinové a osobní táborové peníze. Osobní táborové peníze je tak možné získávat za body při hrách na jednotlivce a za výpomoc při chodu tábora. Ta lze pojmout buď jako příležitostnou výpomoc, nebo jako vyloženě založenou na odměňovacím systému, dobrovolnou formou a tedy platbou (či extra hodnocením) za denní službu. Případně tyto varianty kombinovat. Denní služba, je soubor činností, které je nezbytné vykonat pro správný běh tábora, například příprava dřeva pro táborovou kuchyni, zajištění pitné vody, zajištění čisté vody na nádobí, úklid tábora, atd. V práci se věnuji popisu systému individuálního odměňování, ne družinového.

Klasický používaný model služby je založen na tom, že se jednotlivé družinky v této službě střídají, zpravidla po 24 hodinách, pokud splní veškeré povinnosti. Pokud ne může být služba prodloužena o další den, nebo do doby, než budou všechny náležitosti splněny.

Můžeme ale tým, který bude mít službu na starosti, vytvořit z dobrovolníků, respektive z dětí, které budou motivovány táborovými penězi. V případě že děti nejsou šikovné ve hrách na jednotlivce, mají tak možnost dohnat kamarády v hodnocení službou ve svém volném čase. Tuto variantu však nedoporučuji. Je těžké udržet konstantní motivaci. Je velká šance, že se to zvrhne a budou „sloužit“ pouze stejné děti, nebo nikdo.

Doporučuji tedy model, kdy si mohou děti peníze pouze „přivydělat“. Například při různých nahodilých situacích.

Využití získaných peněz

Jak jsem již zmiňoval v předchozí části, je třeba mít rozmyšlené, k čemu budou děti táborové peníze používat. Je zde možnost využívat peníze průběžně, například posunem večerky, výběrem snídaně,... Tuto možnost bych ale doporučil spíše okrajově a s využitím například pouze v jednom dni, vypracovat komplexní systém není jednoduché a u mladších dětí může způsobovat zmatek.

Jako nejlepší možnost se zdá sbírání peněz, respektive bodů, po celou dobu tábora s využitím pouze poslední den a to jako možnost směnit táborové peníze za různé ceny, které máme pro děti připravené.

I zde je několik možných systémů, jak dát výhry dětem. Celkem jednoduchý a spravedlivý je systém s pořadím. Ceny se rozloží na hromadu, tak aby je všichni viděli. Kdo má nejvíc peněz, může si výhru vybrat jako první, kdo má druhý nevyšší počez, vybírá druhý,...

Zajímavější metodou je odměňování formou dražby.

Závěrečná dražba výher

I zde existují dvě varianty a to se skrytými výhrami a s otevřenými výhrami. Popíši první zmíněnou variantu, druhá bude implicitně jasná.

Pro tuto metodu se hodí moderátor, který děti vtáhne do hry a hereckým výkonem bude udržovat napětí a překvapení. Můžeme, ale i nemusíme oznámit, kolik předmětů se bude celkem dražit. Děti disponují všemi penězi, které za celý tábor získaly. Uvažujme pro názornost, že nejlepší má 1000 a nejhorší 500. Všechny výhry se skryjí. Vytáhne se jedna z nich, v libovolném pořadí. Předpokládejme, že je to kupříkladu hopík. Počáteční cenu dáme „překrásných“ 10 mincí. Teď už záleží pouze na umění moderátora, jestli se hopík vydraží za 30 nebo 300 mincí. Děti tak mají možnost získat dovednost dlouhodobějšího plánování a rozdělení rizika, které jde ruku v ruce s negativní zkušeností, kterou můžou v této hře získat. Mám na mysli situaci, kdy Pepík, který má na začátku 1000 mincí, odchází z dražby s rozpačitým výrazem. Ten mu způsobí fakt, že má v ruce pouze hopík, sardinky a kilogram mouky, zatímco Franta, který startoval s 500 mincemi, odchází se dvěma sadami raket na líný tenis, letadélkem, prakem, pistolí a kloboukem, protože si počkal na pozdější dražby, když již ostatní neměli dostatečné prostředky.

Upravováním parametrů (zobrazení předmětů, znalost počtu předmětů,...) můžeme modelovat poměr štěstí/dovednost.

Zdroje

Žádné zdroje neuvádím, práce je zpracována pouze na základě mých vlastních úvah a zkušeností.