

HANDELS- SPELET \$

Version 1.1

 **GR** Speldatabas

www.grspeldatabas.se

Introduktion

Den här simuleringen är tänkt att hjälpa deltagarna att lättare kunna förstå hur handel kan påverka ett lands välstånd. Vår planet är delad; de industrialiserade länderna i norr såsom Nordamerika, Europa eller Japan har en mycket högre levnadsstandard än länderna i Latinamerika, Afrika eller Asien. De finns många sätt att förklara den här skillnaden, men det är uppenbart att klyftan mellan rik och fattig uppehålls och t o m vidgas av ett världshandelsystem som hjälper de starka, välorganiserade länderna hellre än de fattigare.

Den här simuleringen försöker visa hur handel faktiskt fungerar: vem som vinner och vem som förlorar.

Simuleringen är lämplig för en grupp med mellan 15 och 30 deltagare.

Simuleringen lämpar sig särskilt väl för grupper som arbetar med handelsfrågor, ekonomi och internationella frågor i ämnen och teman såsom juridik, geografi, psykologi och internationella relationer.

Ett litet varningstecken

Handelsspelet är en effektiv visualisering av olika länders resurser och inflytande, men det gör det extra viktigt att vara uppmärksam på gruppens beteende både under och efter spelet.

I efterdiskussionen är det viktigt att det läggs vikt vid att skapa gemensam förståelse för övningen, och att inte eleverna skuld- och skambelägger varandra.

Ett bra sätt att undvika sådana situationer är att det är du som lärare som väljer vem som spelar i vilken grupp, på så vis behöver inte eleverna själva känna ansvar för vilket land de hamnade i, under själva spelet. Slutligen: Alla grupper kan reagera olika på ett spel eller en simulation. Det är du som lärare som bäst vet vilka behov som just din grupp har.

Tid

Simuleringen tar mellan 1-2 timmar att genomföra, inklusive tid för efterdiskussion.

Syfte

- Uppleva och reflektera kring resursers betydelse i globala fattigdomsfrågor
- Reflektion kring vilka handelshinder som skapas i och med ojämlikt fördelare resurser och inflytande i politik
- Reflektion kring hur resursknapphet, ojämlikhet och bristande inflytande påverkar människors motivation och vilja till samarbete.

Om Handelsspelet

Konstruktion: Christian Aid UK

Författare: Julia Brown

Översättning och bearbetning:
Oskar Joelson, Carolina Dahlberg (version 1.1)

Projektledning: Anders Pettersson

Tack till: Andrew Miller, Julia Fiehn

Layout: Kristin Rådesjö (Version 1.0),
Carolina Dahlberg (Version 1.1)

Copyright: Materialet får användas och spridas fritt i undervisnings syfte, så länge källa anges.

Pedagogiskt Centrum - GR Utbildning

Pedagogiskt Centrum verkar för skolutveckling i hela Göteborgsregionen. Pedagogiskt Centrum är en del av GR Utbildning och Göteborgsregionens kommunalförbund.

Avdelningen skapar och leder alltifrån enstaka temapass till omfattande och långsiktiga organisationsutvecklingsprojekt. Genom olika projekt och utbildningsinsatser kommer Pedagogiskt Centrum årligen i kontakt med omkring 40 000 personer som är verksamma inom skolan i samtliga skolformer. Kompetensen och erfarenheten är bred och täcker in bland annat skolutveckling, entreprenörskap, speldesign, processledning och digitala verktyg för lärande.

Pedagogiskt Centrum har mångårig erfarenhet av att utveckla upplevelsebaserade spel och metoder för skolan. Målet är att ge en meningsfull och lustfylld upplevelse för eleven som möjliggör diskussion och reflektion.

Läs mer på www.pedagogisktcentrum.se

GR Speldatabas

I Pedagogiskt Centrums speldatabas finns ett stort antal kostnadsfria spel och metoder för undervisning. Du kan ladda hem materialen utan att logga in och det är kostnadsfritt. Våra spel och metoder innehåller allt du behöver i en PDF: handledning, bilagor och övrig information som är relevant för temat och ämnet som spelet behandlar.

Du hittar speldatabasen på www.grspeldatabas.se

Förberedelser

Du kommer att behöva ett rum stort nog att hålla sex grupper med fyra till sex deltagare i varje. Deltagarna bör ha gott om utrymme att röra på sig mellan grupperna. Varje grupp kommer att behöva ett bord som arbetsyta. En stol eller två för varje grupp kan också vara bra.

Handledarna kommer att behöva ett bord samt en tavla eller vägg för att fästa anslag på.

För 30 deltagare behöver du följande utrustning:

- 30 ark vitt A4-papper
- Minst \$200 i sedlar (se bilaga 1, sex st kopior av bilagan blir \$222)
- 2 ark självhäftande, färgat papper (10x10 cm)
- 4 st saxar
- 4 st linjaler
- 2 st passare
- 2 st vinkelhakar
- 2 st gradskivor
- 14 st blyertspennor
- 1 plansch med figurer (se slutet av dokumentet)
- 1 plansch med spelsmål (se slutet av dokumentet)
- 1 plansch med regler (se slutet av dokumentet)
- Eventuellt några extra ark papper i olika färger (se "Under simuleringen" nedan)

De tre planscherna bör sättas upp eller på annat sätt visas så att alla kan se dem. Det kan vara bra att ha två handledare för simuleringen: en som sköter banken och en som agerar Generalsekreterare. Generalsekreterarens roll är att hålla koll på simuleringen, anteckna hur saker och ting utvecklas och ibland ändra simuleringens riktning genom att introducera nya inslag och regler. Han eller hon är även den person deltagarna ska vända sig till när tvister eller meningsskiljaktigheter uppstår. Bankmannen behöver en penna och pappret med bankkonton på (se bilaga 2).

Ni måste inte nödvändigtvis vara två handledare. Simuleringen går att genomföra med en handledare även om två stycken är rekommenderat.

Genomförande

Dela upp deltagarna i sex jämnstora grupper (grupp A1, A2, B1, B2, C1 och C2). De sex grupperna börjar med tre olika resursuppsättningar; A1 och A2 med resursuppsättning A, B1 och B2 med resursuppsättning B samt C1 och C2 med resursuppsättning C. Om det är för få deltagare bör du i första hand minska storleken på A-grupperna.

Ge varje grupp ett bord och ge dem följande utrustning efter vilken grupp de tillhör.

Resursuppsättning A

- 2 st saxar
- 2 st linjaler
- 1 passare
- 1 vinkelhake
- 1 ark papper
- \$60 i sedlar
- 4 st blyertspennor
- Eventuellt ett hemligt dokument med information om det självhäftande pappret (se "Under simuleringen" nedan).

Resursuppsättning B

- 10 ark papper
- 1 ark självhäftande, färgat papper
- \$20 i sedlar

Resursuppsättning C

- 4 ark papper
- \$20 i sedlar
- 2 st blyertspennor

Läs upp följande spelsmål och regler för deltagarna samt låt dem börja tillverka och handla.

Spelsmål

Målet för varje grupp är att tjäna så mycket pengar som möjligt genom att använda det material de har fått. Inga andra material får användas. Man får pengar genom att tillverka pappersfigurer. Varorna ni ska tillverka är de figurer som visas på figurplanschen. Varje figur har, som det visas på planschen, ett eget värde. Dessa ges till bankmannen i buntar om fem likadana figurer varpå det sammanlagda värdet för alla fem förs upp på ert konto. Ni kan tillverka hur många figurer ni vill - ju fler ni gör desto rikare blir ni.

Regler

Det finns fyra enkla regler:

- Alla figurer måste vara utklippta med sax och vara av exakt storlek för att utbetalning ska ske.
- Endast utdelad utrustning får användas.
- Inget våld är tillåtet.
- Gå till Generalsekreteraren för att lösa eventuella tvister.

I början av simuleringen kommer förvirrade eller konfunderade deltagare förmodligen att bombardera dig med frågor såsom: "Får vi låna saxar?", "Vart får vi tag på saxar?", "Får vi handla med varandra?", "Varför har vi inte fått saxar (papper etc)?", "Vad är det självhäftande pappret till för?". Motstå all frestelse att svara på sådana frågor. Det enda du bör göra är att upprepa reglerna eller bara vara tyst.

Under simuleringen

Under simuleringen kommer vissa grupper att känna sig maktlösa och förbisedda. För att uppmuntra handel kan handledaren föra in ny information och skapa nya situationer i simuleringen. Några förslag följer här nedan. Några av dessa förändringar kommer att påverka alla grupper, medan andra kan framföras i hemlighet till vissa grupper.

Ändrade marknadsvärden

Efter ett tag kan du ändra värdet på några av figurerna så att t ex rika grupper upptäcker att deras passare inte längre är så användbara för att tillverka värdefulla figurer längre. Kom ihåg att underrätta bankmannen om alla prisändringar.

Tillgången på råmaterial

Du kan från ditt eget hemliga förråd ge en grupp tillgång till extra material och tillkännage för resten av grupperna att en ny materialfyndighet har upptäckts i den gruppen. Om detta görs i slutet av simuleringen när alla börjar få slut på papper kan det snabbt förändra relationerna mellan grupperna. Du kan även lägga till några bitar olikfärgat papper, detta kan användas för att symbolisera upptäckten av en ny låg- eller högkvalitativ resurs, figurer från dessa papper kan ha ett högre eller lägre värde.

Det självhäftande pappret

Två grupper kommer att ha ett ark med färgat, självhäftande papper. Du kan göra det värdefullt genom att i hemlighet berätta för två andra grupper (med diskret skrivna meddelanden) att deras produkter kommer att vara värda fyra gånger så mycket om de fäster en 2x2 cm stor bit av det färgade pappret på dem. (Underrätta bankmannen.)

Bistånd

Under simuleringens gång kan du uppmuntra en eller två grupper genom att bevilja dem bistånd. Det bör dock ske under vissa villkor; t ex att en tredjedel av produkterna som tillverkas med hjälp av biståndet ska betalas tillbaka som ränta. Biståndet kan ges i form av teknologi (t ex en extra sax till en grupp under en begränsad tid).

Avslut

Bestäm en viss tid som du vill låta simuleringen fortgå men var beredd på att låta eleverna spela kortare eller längre, om det pågår någon intressant, eller om du märker att spelet börjar stagnera.

En bra tumregel är att spara minst 30 minuter för efterdiskussion, så planera aktiviteten så tillräckligt med tid är över.

Avbryt övningen och be eleverna att samlas i en ring, stående, sittandes på stolar eller på golvet. Säkerställ att alla sitter på samma "nivå". Om tex. en elev är rullstolsbunden kan det vara en god idé att alla sitter på stolar.

Efterdiskussion

I efterdiskussionen sker större delen av lärandet. Genom en väl genomförd efterdiskussion kan gruppen använda sina erfarenheter under övningen och lyfta dessa till ett bredare perspektiv. Efterdiskussionen ska ta tid och det är därför viktigt att avsätta tid till denna, en rekommendation är minst 20 minuter.

Ett förslag är att under efterdiskussionen möblera rummet så att alla sitter i en ring. Det gör att alla ser varandra och blir också en tydlig markör att spelet är slut och att gruppen nu har gått in i en ny fas.

Efterdiskussionen är indelad i tre faser:

Reflekterande

Efterdiskussionen börjar med reflektion, vilket handlar om att låta eleverna ventilera sina spontana intryck och sammanfatta sin upplevelse. Frågorna handlar om händelseförloppet, vad som var roligt, vad som var svårt och hur de upplevde olika delar av spelet. Den reflekterande fasen är viktig för att skapa ett bra underlag för senare faser i efterdiskussionen.

Tolkande

Här skall eleverna få möjlighet att problematisera och analysera händelserna under spelet och se möjlighet till alternativa utgångar beroende på förutsättningarna. Hjälp eleverna genom öppna frågor att sätta ord på sina känslor och erfarenheter som de upplevde i spelet.

Generaliserande

I generaliseringsfasen lyfts elevernas reflektioner och upplevelser av spelet till ett större perspektiv. Här kan ni diskutera och dra paralleller med händelser utanför spelet och i samhället i stort.

Det är inte ett måste att under efterdiskussionen avsluta en fas för att påbörja en annan, utan man kan vandra fritt mellan de olika faserna beroende på vart gruppen för samtalet.

Eleverna kan ställa frågor till varandra, komma med spontana synpunkter eller föra diskussionen vidare snabbare än frågorna som står uppställda. Detta händer ganska ofta och är fullt normalt. Om nödvändigt kan ni gå tillbaka till de reflekterande frågorna senare.

Förslag på frågor

Reflekterande

- Vad tyckte du/ni om övningen?
- Hur var det att spela de grupper som ni spelade? (Låt varje grupp sammanfatta sin upplevelse)
- Vad tyckte ni om fördelningen av material? Hur påverkade fördelningen ert spel?
- Hur mycket pengar fick ni ihop? (Låt alla grupper redogöra för resultatet)
- Vad tyckte ni om Bankens och Generalsekreterarens bemötande?

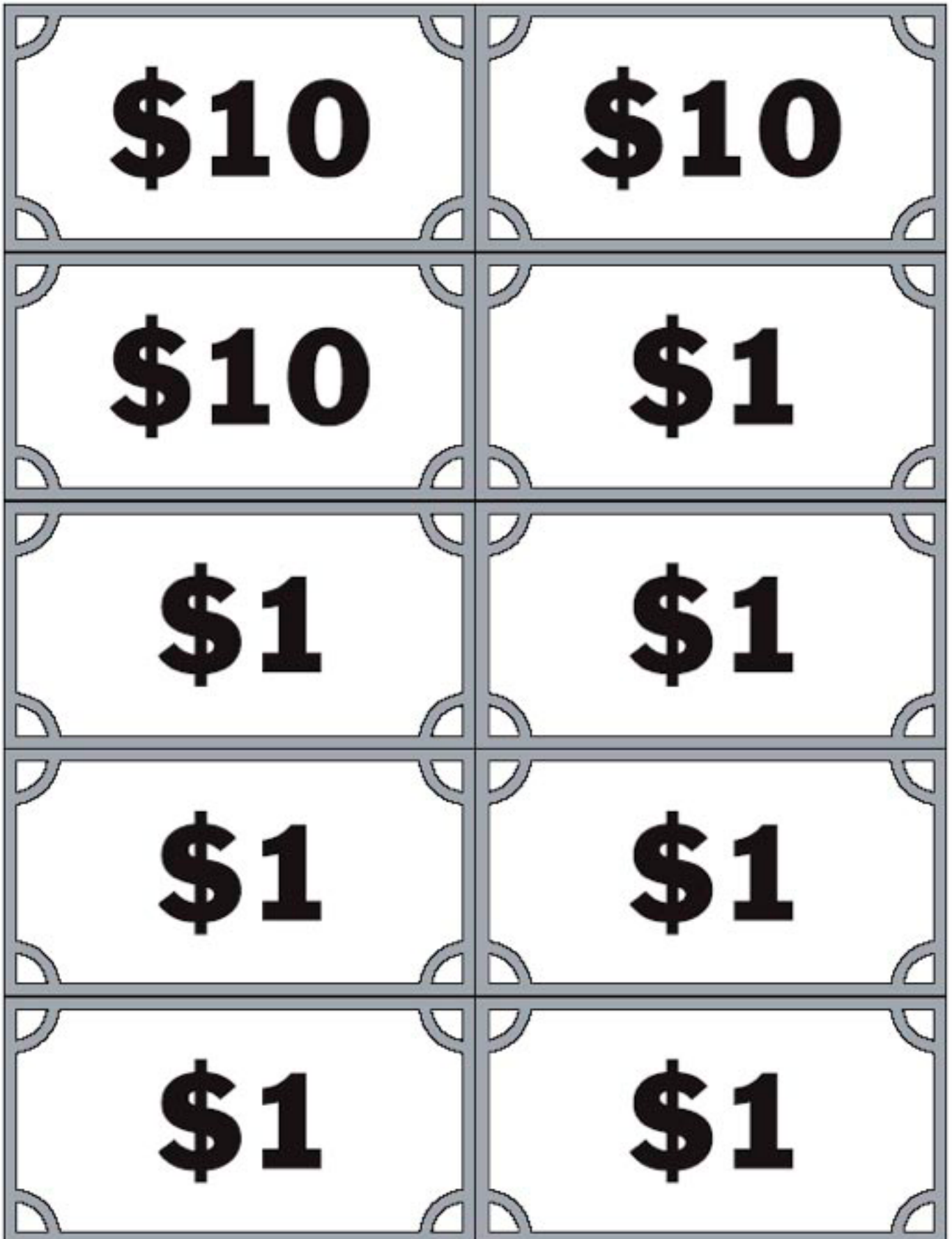
Tolkande

- Vad hade hänt om alla grupper hade fått samma material?
- Hur tolkade ni spelets mål "att tjäna så mycket pengar som möjligt"? Hade ni kunnat göra på något annat vis?

Generaliserande

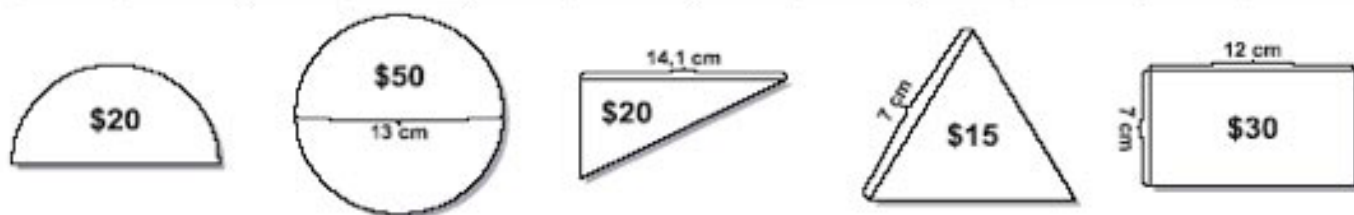
- Varför tror ni att vi har spelat det här spelet?
- Hur påverkas vår samarbetsvilja av att ha olika resurser?
- Hur påverkar olika resursfördelning och handelsvillkor relationen mellan länder?
- Kan handel förbättra och/eller relationer mellan länder? Hur?
- Är det viktigt med lika villkor och resurser? Varför? Varför inte?
- Varför blir ett land fattigt? (*Om man jämför grupperna med länder*)
- Varför blir en samhällsgrupp fattig? (*Om man jämför grupperna med minoriteter/samhällsgrupper*)
- Skulle samhället och världen tjäna eller förlora på ökad jämlikhet och jämnare resursfördelning?
- Vem bör bestämma hur regler för handel och ekonomi mellan länder ska hanteras?
- Vilken roll spelar FN, Världsbanken, Världshandelsorganisationen i att förhindra konflikter mellan länder? Kan arbetet göras på ett bättre sätt? (*För elever som studerar internationella relationer*)

Bilaga 1: Pengar

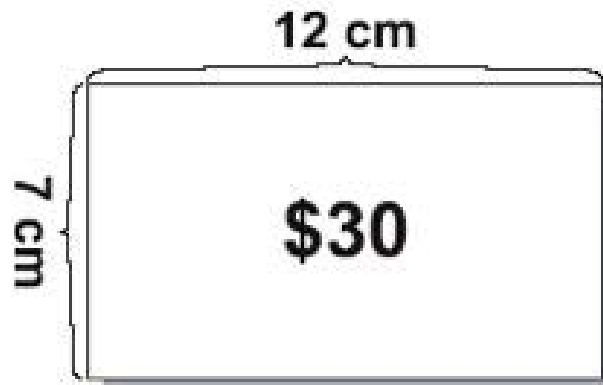
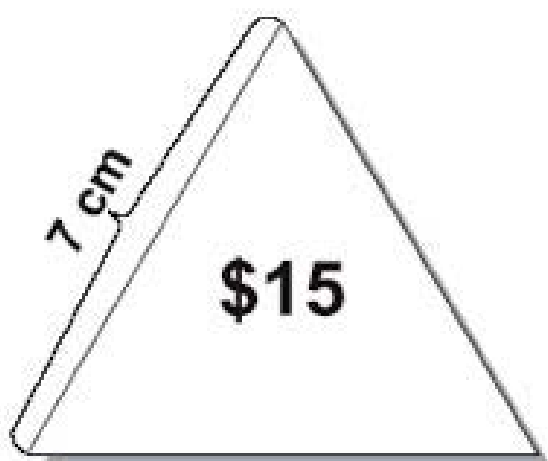
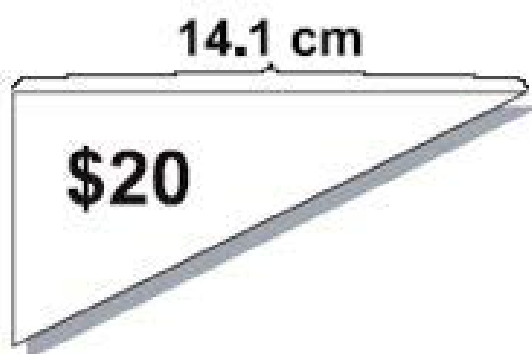
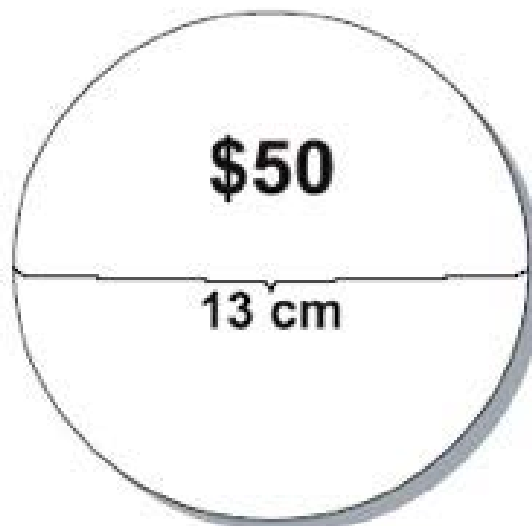


Bilaga 2: Bokföring

Grupp A1		Grupp A2		Grupp B1		Grupp B2		Grupp C1		Grupp C2	
figur	\$	figur	\$	figur	\$	figur	\$	figur	\$	figur	\$
summa		summa		summa		summa		summa		summa	



Bilaga 3: Figurer



Spelmål

- Tjäna så mycket pengar som möjligt
- Tjäna pengar genom att tillverka de figurer som visas på den uppsatta bilden
- Värdet för varje figur står på bilden
- Det krävs 5 likadana figurer för ni ska få betalt
- Tillverka så många figurer ni vill

Regler

- Alla figurer måste vara utklippta med sax och vara av exakt storlek för att utbetalning ska ske.
- Endast utdelad utrustning får användas.
- Inget våld är tillåtet.
- Gå till Generalsekreteraren för att lösa eventuella tvister.