

Bananen

Ett enkelt rollspel om handelsvillkor.

Version 1.1



 **GR** Speldatabas

www.grspeldatabas.se

Introduktion

Bananen är ett enkelt rollspel som handlar om de olika stegen i distributionskedjan av varor.

Spellet består av en enkel simulation där eleverna delas in i olika grupper längs distributionskedjan, och alla ska förklara hur stor del av priset för en banan (1 kr) de tycker de förtjänar.

Genom förhandling skall de komma fram till hur bananens pris skall fördelas mellan de olika grupperna.

Tid

40-80 min, inklusive tid för diskussion efter simuleringen.

Syfte

- Visa hur distributionskedjor innebär att många skall få en del av priset för en vara i affären.
- Reflektera kring hur möjligheten att påverka priset kan se olika ut i olika delar av distributionskedjan, och varför det är så.
- Visa och förstå hur handel kan fungera idag på en globaliserad marknad, där det ofta är långt mellan konsument och producent.
- Simuleringen fungerar utmärkt som en introduktion för ett fortsatt arbete kring frågor som rättvisa handelsvillkor, krav- och rättvisemärkta produkter och konsumentfrågor.

Om spelet version 1.1

Konstruktion

Okänt

Bearbetning

Anders Pettersson

Layout

Kristin Rådesjö - Version 1.0

Carolina Dahlberg - Version 1.1

Copyright

Denna simulation är © Copyright GR Utbildning 2006. Materialet får fritt kopieras och användas i utbildningsverksamhet 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

Instruktioner

Dela in eleverna i sex jämnstora grupper;

- Bananodlare
- Packare
- Rederi
- Importör
- Grossist
- Butiksinnehavare

Förklara därför kort vad de olika grupperna har för jobb och roll i distributionskedjan, så att alla eleverna vet vilken roll de har.

Visa upp bananen (kan vara en riktig banan, eller på bilden i bilagan) och berätta att den kostar 1 kr att köpa i affären. Eleverna representerar alla olika led i produktionskedjan och alla ska naturligtvis ha del av den kronan som bananen kostar.

Första förhandlingen

Låt eleverna göra en namnskylt att ha framför sig och ge dem 5 minuter att diskutera igenom i den egna gruppen om hur stor del av kronan som just de borde ha. De ska också fundera på vilka kostnader som de faktiskt har och vad som är rimligt att begära av kronan.

Rita upp en tabell på tavlan och låt varje grupp få ställa sig upp och presentera vad de har kommit fram till samt hur mycket de begär. Låt dem motivera sitt önskemål noga. Notera önskemålen på tavlan.

När alla grupper har gjort sin presentation så summera önskemålen med absolut största sannolikhet så kommer önskemålen att vara betydligt över 1 kr. Förklara då att ingen är beredd att betala mer än 1 kr för en banan och att de måste förhandla sinsemellan för att pressa priset till 1 kr.

Andra och ev. tredje förhandlingen

Låt grupperna förhandla en stund och studera och notera vad som sker. Om de inte lyckas pressa ända ned till 1 kr på 5-10 min så återsamla dem i grupperna och gör en ny kolumn i tabellen där du noterar de nya önskemålen. Låt dem förhandla en runda till.

När du märker att de inte kommer längre så återsamla dem för en sista runda och notera slutresultatet.

En del grupper lyckas pressa priset till 1 kr medan andra inte gör det - båda fungerar bra! Syftet är inte i första hand att de skall lyckas förhandla sig till 1 kr, utan att de skall diskutera villkor och vad de tycker är rättvist utifrån sin grupp.

Förklara att rollspelet nu är slut och att de inte längre behöver representera sin grupp.

Efterdiskussion

Inled diskussionen efter spelet och låt deltagarna få prata om simuleringen. Ta upp saker som hände och hjälp dem resonera genom att ställa öppna frågor.

En bra ide är oftast att placera eleverna i en stolcirkel (så att alla ser varandra och ingen sitter längst bak/ längst fram) och inleda med en runda där alla i tur och ordning får säga något om vad de tyckte om spelet.

- Vad tyckte du/ni om rollspelet/simuleringen?
- Vilka grupper var nöjda med sin del av priset?
- Var det enkelt att förstå de andra gruppernas argument?
- Vilka argument fungerar bra/dåligt i förhandlingar?
- En banan i affären kostar naturligtvis mer än 1 krona. Finns de olika sorts bananer att köpa? Vad är det för skillnad? Kostar de olika mycket? Varför, tror ni?

Presentera slutligen "facit" för deltagarna (se bilaga) och diskutera det. Facit är en *modell* av hur priset för en banan i verkligheten är fördelat.

- Tycker ni fördelningen av kronan är rättvis? Varför ser det ut så här?
- Hur borde fördelningen se ut?
- Vem har makt att ändra på hur det ser ut?



