



Handelsspelet

**En simulering att använda i undervisningen
om internationella frågor**

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 världshandelssystem 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.

Tid

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

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/OH med figurer (se slutet av dokumentet)
- 1 plansch/OH med spel mål (se slutet av dokumentet)
- 1 plansch/OH med regler (se slutet av dokumentet)
- Eventuellt några extra ark papper i olika färger (se "Under simuleringen" nedan)

De tre planscherna/OH-papprena bör sättas upp eller 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 föjande spelmål och regler för deltagarna samt låt dem börja tillverka och handla.

Spelmål

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 erat 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

Konstruktion

Christian Aid UK

Layout, översättning och bearbetning

Oskar Joelson

Projektledning

Anders Pettersson

Tack till

Andrew Miller

Julia Fiehn

Om GR Utbildning och Den Globala Skolan

GR Utbildning bedriver, inom ramen för Internationellt forum, en omfattande verksamhet inom området internationalisering i lärandet. På uppdrag av Sida drivs programmet Den Globala Skolan, ett nationellt program för internationalisering i lärandet. Verksamheten är inriktad på projekt, service, tjänster och samverkan inom olika områden. En stor del av verksamheten fokuserar på simuleringar och rollspel som undervisningsmetod. För mer information om verksamheten besök:

www.GRutbildning.to

www.denglobalaskolan.com

www.simulation.nu

Copyright

Denna simulation är © Copyright GR Utbildning 2003. Materialet får fritt kopieras och användas i utbildningsverksamhet så länge källa anges.

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).

\$10

\$10

\$10

\$1

\$1

\$1

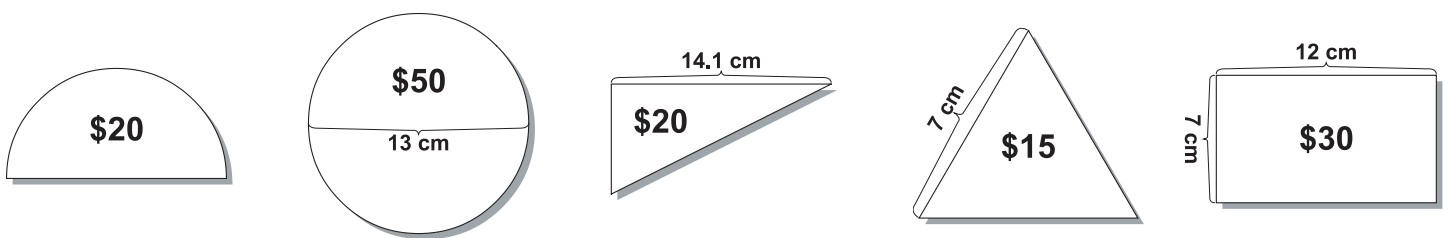
\$1

\$1

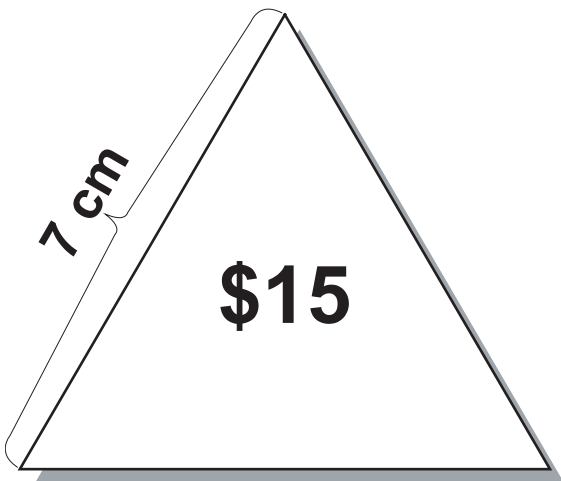
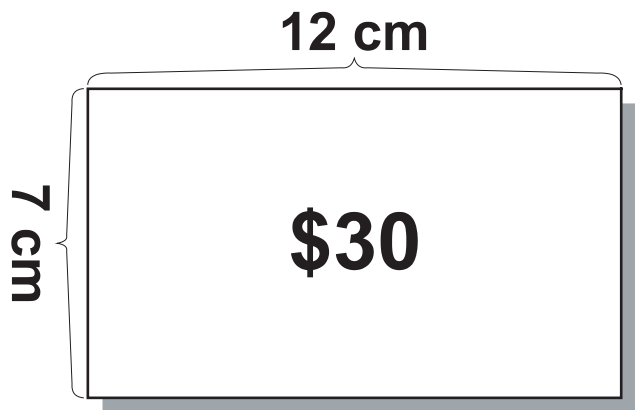
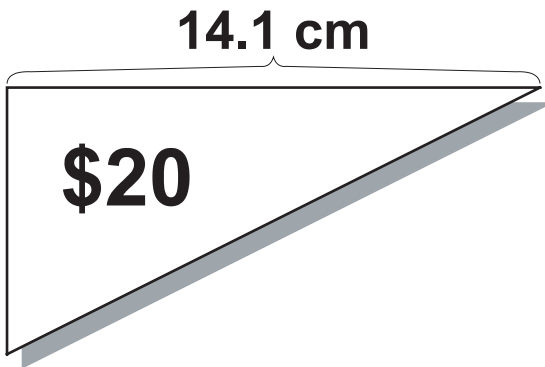
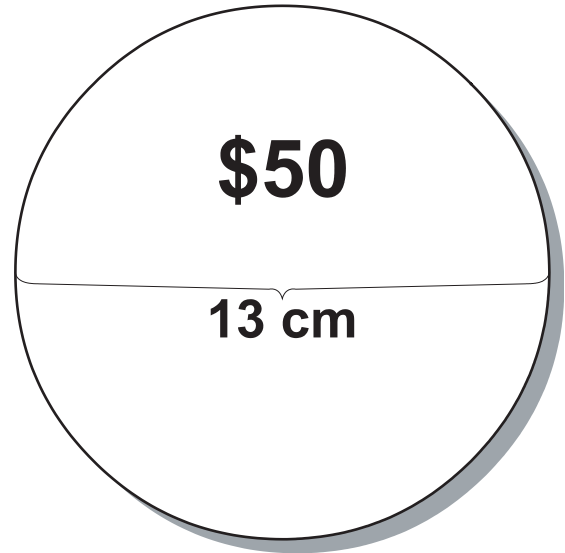
\$1

\$1

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



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.