Handelsspillet

Handelsspillet passer fra 20 til 70 deltakere, og er en engasjerende og aktiviserende måte å forklare hvorfor fattige land ikke alltid klarer å komme seg ut av fattigdommen. Spillet tar rundt en time.

**INNHOLDSFORTEGNELSE**

**DEL 1: INNLEDNING TIL DEG SOM SKAL LEDE SPILLET (side 2)**

Formål

Antall deltagere

Tidsbruk

Plassbehov

Dette trenger du

Dette går spillet ut på

Forberedelse

Spillets regler

Hva skal produseres

Verdi

Land
Forslag til inndeling

Ressurssett til landene

Kommentarer til deg som leder

**DEL 2: UNDER SPILLET (side 6)**

Innledning
Viktige poeng for lederen under spillet

Alternative måter å spille på

**DEL 3: DISKUSJON   (side 7)**Spørsmål
Momenter til diskusjon (med eksempler)

**DEL 1: INNLEDNING TIL DEG SOM SKAL LEDE SPILLET**

Kloden vår er delt: De rike landene i Nord-Amerika, Europa eller Japan, har en mye høyere levestandard enn mange land i Latin-Amerika, Afrika og Asia. Noe av forklaringen på disse forskjellene er å finne i verdens handelssystem. Handelssystemet skaper fordeler for de ressurssterke og velorganiserte landene på bekostning av de fattige. Dette spillet vil forsøke å illustrere det. En trenger ikke noen forkunnskaper for å delta i eller lede spillet. Det består av flere elementer, og du som leder kan velge hvilke du vil bruke og gjøre spillet så lett eller vanskelig som du vil.
Det er viktig at du har lest hele instruksjonen før du begynner.

**Formål:**

Målet med dette spillet er å hjelpe deltakerne til å forstå noe av hvordan handel påvirker utviklingen i et land. Spillet har som mål å få frem:

* Hvordan land er avhengige av hverandre for å få tak i de ressursene og den teknologien de trenger for å skape verdier.
* Hvordan skjevheter i tilgang til makt, kunnskap og ressurser fører til at noen land får flere fordeler enn andre. Dette fører til ulikheter i hvilke muligheter land har til å bygge opp et godt helse- og skolesystem.
* Refleksjon rundt urettferdighet. Diskusjoner om handel og handelsprinsipper kan bli utrolig kjedelige, men deltakerne vil ganske sikkert få lyst til og behov for å snakke om de opplevelsene de fikk mens de spilte. Dette kan i sin tur bli et godt utgangspunkt for å snakke om handelsrelasjoner.
* Diskusjon om etikk i internasjonal handel. Når er en forhandling en forhandling og når blir den utnyttelse? En av fordelene med dette spillet er at det er helt åpent, alt kan skje. En av deltakerne kan til og med bli beskyldt for å jukse. Dersom dette skjer gir det en gylden mulighet til å diskutere rettferdige spilleregler i internasjonal handel.

**Antall deltakere:**

20 til 70. Deltakerne bør være over 14 år.

**Tidsbruk:**

Du trenger én time til spillet og diskusjonen. Har du en særlig interessert gruppe bør du bruke mer tid. Beregner du 1,5 timer inkludert tid til å forklare spillet, har du beregnet god tid.

**Plassbehov:**

Du trenger et rom som som er stort nok til å dele inn antall deltakere i grupper på 4-8. Det er også nødvending med plass til å bevege seg mellom gruppene.  Hver gruppe trenger et bord som arbeidsplass og en stol til hver deltaker. Hvis du har for få bord og stoler kan u-land bli plassert på gulvet.

Den som organiserer spillet trenger et bord og en tavle. Det kan også være greit bruke den medfølgende powerpointen, og da trenger man også en datamaskin og en prosjektor.

**Dette trenger du (beregnet for 35 deltakere):**

30 A4 ark i samme farge

30 ”1000-dollar-sedler”

2 ark med farget papir med lim på.

2 passere

4 sakser

5 linjaler (hvorav en skal brukes av Verdensbanken)

2 vinkelmålere

2 vinkelhaker

14 blyanter

**Dette går spillet ut på:**

Man skal bruke 'teknologi' (blyanter, linjaler, passere osv.) til å produsere 'produkter' (sirkler, reklangler osv) av 'råvarene' (papir). Man kan produsere fem forskjellige produkter, og de produktene som krever mest avansert teknologi for å bli produsert, er mest verdt. Produktene selges til Verdensbanken, og dermed får landene penger som kan brukes til å gi folk helsestell og utdanning.

**Forberedelse:**

**Det trengs to organisatorer**

1. En til å styre Verdensbanken. Bankens oppgave er å føre oversikt over alle innskudd hvert land foretar, legge til renter til rett tid og foreta andre normale banktransaksjoner. Banken skal også drive kvalitetskontroll! Det kan være lurt at Verdensbanken oppfører seg kjipt mot fattige land og er vennlig mot og kanskje gir fordeler til de rike (f.eks. er mindre streng på kvalitet).
2. En skal være spillets leder, og kan kalles FN. Lederens oppgave er å styre spillet, merke seg hvordan det utvikler seg, og av og til forandre spillets utvikling ved å introdusere nye elementer. Lederen skal også lede diskusjonen etter at spillet er over. Av den grunn er det interessant å notere seg alt som foregår i løpet av spillet, kommentarer, hendelser etc.

Alle deltakerne må kunne se figurene som skal produseres. Disse må stilles ut i stor størrelse på tilstrekkelig antall steder i rommet, eventuelt vises på powerpoint.

**Hemmelig for deltakerne:**
Organisatorene bør holde et godt øye med hvordan spillet utvikler seg. Et av hovedpoengene med spillet er å vise deltagerne at ikke bare er landenes utgangspunkt urettferdig, men også selve handelssystemet. Derfor er det viktig at dersom de fattigste landene ser ut til å vinne, må FN gripe inn med tiltak som gjør at de blir satt litt tilbake (f.eks. en naturkatastrofe gjør at de mister sakser), eller som gir rike land klare fordeler (ekstra god pris på produktene sine i Verdensbanken).

**Spillets regler:**

1. Alle 'produktene' må ha skarpe kanter klippet med saks og de må ha helt nøyaktig størrelse.
2. Når lagene har produsert 5 eksemplarer av en form kan dette presenteres i banken og verdien føres på landets konto.
3. Det blir lagt 10% rente på alle innestående beløp hver 10. minutt.
4. Kun det materialet som er delt ut kan benyttes.
5. Det er ikke tillatt å bruke fysisk makt.
6. Lederen, som representerer FN, vil mekle om det oppstår uenighet.
7. Kun det som er registrert i banken teller når resultatet telles opp.

**Hva skal produseres?**

Figurene bør tegnes opp eller vises på en powerpoint slik at alle deltakerne ser dem. [Last ned powerpoint her.](http://www.kirkensnodhjelp.no/PageFiles/13072/Handelsspillet.ppt))

**Verdi:**

Halvsirkel, 10 cm i diameter

200 dollar

Sirkel, 12 cm i diameter

400 dollar

Likebent trekant: 7 cm sider

100 dollar

Rektangel: 7 cm x 12 cm

100 dollar

Denne vareanvisningen viser hva som skal produseres. Hver form har sin verdi. Når 5 eksemplarer er produsert selges dette til banken. Verdien settes inn på kontoen for landet.

**Inndeling i land**

Fordel deltakerne i 6 grupper og gi dem de ressursene de skal ha i følge det land de representerer. Vi deler landene inn i A-, B-, og C-land, der A-land er rike, B-land er land i vekst og C-land er fattige land. Det bør alltid være minst 5 grupper fordelt på de forskjellige kategoriene, og det burde alltid være flere B- og C-land enn A-land.

**Forslag til inndeling hvis du har ca 35 deltakere:**Norge og USA - 5 deltakere på hvert land, får utdelt ressurssett A

India og Brasil 6 deltakere på hvert land, får utdelt ressurssett B

Tanzania og Bangladesh 6 deltakere på hvert land, får utdelt ressurssett C

*Hvis gruppa er større og du har flere deltakere, fordel dem utover landene eller dann nye land, fortrinnsvis land i gruppe C, altså fattige land. I tabellen under ser du forslag.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **A-land:** | **B-land:** | **C-land:** |
| USANorgeFrankrikeTysklandJapan | IndiaBrasilMexicoSør-AfrikaKina | BangladeshTanzaniaHaitiEtiopiaKambodsjaNepal |

|  |
| --- |
|  |

**Ressurssett som deles ut til de forskjellige landene:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **A-land:** | **B-land:** | **C-land:** |
| 1 ark2 sakser2 linjaler1 passer1 vinkelhake6 1000-dollar-sedler4 blyanter | 10 ark1 ark med farget papir med lim2 1000-dollar-sedler | 4 ark2 blyanter |

|  |
| --- |
|  |

I tillegg til dette er det fint om du som spilleder har noen ekstra blyanter og papir. Papiret kan være av samme farge som det opprinnelige, eller av en annen farge for å illustrere oppdagelsen av en råvarekilde. Sørg for å ha en linjal som Verdensbanken kan bruke til å måle produktene som selges til dem. *Dersom du mangler noen av disse tingene, kan du endre på hvilke ressurser som gis til hver gruppe, så lenge misforholdet mellom rike og fattige land forblir det samme.
 - Har du flere blyanter? Del ut et annet antall.*

*- Mangler du passer, men har lim eller tape? Sleng på en kube i stedet for sirkel.*

*- Mangler du saks? La landene selge firkanter revet for hånd eller med hjelp av linjal og gi dem dårligere betalt for dårligere produkt etc. Kjenner du konseptet er det bare fantasien som setter grenser.*

**Kommentar til deg som leder:**

Før du begynner spillet, burde du forklare hvem FN og Verdensbanken er (hvis ikke deltakerne vet det allerede). Du kan for eksempel bruke de to avsnittene under. Deretter kan du forklare punktene “Dette går spillet ut på”, “Spillets regler” og “Hva skal produseres” nøye. Svar på spørsmål, men gjør det helt klart at når spillet har begynt svarer du ikke på noen spørsmål!

***Om powerpoint-bruk:***
De første 13. lysbildene i powerpointen er til introduksjon, mens de følgende lysbildene er om hendelser som kan skje i løpet av spillet. Det er ikke naturlig å la alle hendelsene forekomme, så du som leder må velge ut hvilke hendelser som skal skje, og når. Om du velger å dekke til selve prosjektoren, eller sletter de lysbildene du ikke trenger fra powerpointen, er opp til deg, men det er viktig at deltakerne bare ser de hendelsene du vil skal skje.

***FN***

FN, eller Forente Nasjoner, er en samling av verdens nasjoner, som jobber aktivt med å forhindre konflikter og å fremme menneskerettigheter. Det er FN som har lagd den internasjonale menneskerettighetskonvensjonen.

***Verdensbanken***

Verdensbanken er ingen vanlig bank, men en bank innenfor FN som gir bistand, lån og driver med forskning, for å hjelpe fattige land å skape økonomisk utvikling og bekjempe fattigdom. Dessverre er det slik at det er land med mest penger som får bestemme i verdensbanken. Dette kan i mange tilfeller være urettferdig for fattige land!

**HUSK:** Formålet med spillet er å vise at verdens handelssystemer er urettferdige. For å vise at ikke bare landenes utgangspunkt er urettferdig, men også systemet, bør du underveis forsøke å gjøre det vanskelig/umulig for de fattigste landene å vinne. Her passer det godt å bruke FN til f.eks. å annonsere at “på grunn av klimaendringene blir Bangladesh oversvømt, og de mister derfor X antall av produksjonsmidlene eller ressursene sine (f.eks. sakser)”. Verdensbanken kan også velge å gi fordeler som f.eks. ekstra belønning/ekstrabevilgninger til de rike landene.

**DEL 2: UNDER SPILLET**

I begynnelsen av spillet vil det oppstå en del forvirring. Du vil få mange spørsmål: Hvorfor har ikke vi saks? Hva er det fargede papiret til? Du skal ikke svare på noen spørsmål nå. Etter en stund begynner det å skje noe. Deltakerne begynner å bevege seg rundt i rommet. Kanskje begynner de å handle seg imellom? Alt initiativ må komme fra dem og ikke fra deg. Men hvis spillet ser ut til å stagnere fullstendig kan du hinte om hva de kan gjøre. Se mer om dette under.

Produksjonen og handelen kan vare i 30 - 40 minutter, alt avhengig av den interessen gruppen viser.

**Viktige poeng for lederen under og etter spillet:**

* Legg merke til hva som hender!
* Du er den eneste som har mulighet til å se hvordan spillet utvikler seg som en helhet, så det er viktig at du legger merke til hvordan allianser og handelsbetingelsene forandrer seg i løpet av spillet og tar det opp i diskusjonen senere.
* Hvordan kommer aktivitetene i gang?
* Gruppe A vil begynne å produsere med en gang, men de vil slippe opp for råmateriale nokså fort og antakelig prøve å få tak i papir fra andre grupper. Til å begynne med er det kanskje mulig å få kjøpt papir ganske billig.
* Stimuler til aktivitet
* Noen grupper vil føle seg utenfor. For å få igang handelsaktiviteter kan det hende at du som leder må gi noe mer informasjon og skape en annen situasjon. Dette har paralleller i den virkelige verden. Noen forslag kommer nedenfor. Noe informasjon gis til alle landene, mens noe blir gitt i hemmelighet til utvalgte land.

**Forandring av markedsverdier.**

* Etter en stund kan du forandre markedsverdien for noen produkter, gjerne slik at produktene blir mindre verdt. På den måten kan f.eks. de rike landene finne ut at deres passere ikke lenger er så nyttige. Husk å informere banken om alle forandringer!
*Dette har paralleller i den virkelige verden. Prisene kan falle når det er overproduksjon i markedet, og fattige land rammes ofte hardt av slike prisfall. Det er ofte varer som er enkle å produsere, som kaffe, som er mest utsatt for slike prisfall, fordi det er enkelt å starte produksjon. I dag går kaffeprisene kraftig ned fordi flere land har begynt å produsere kaffe.*

**Tilgang på råvarer.**

* Fra ditt eget, hemmelige råvarelager (av ark og blyanter) kan du "mate" ekstraforsyninger inn på markedet ved å gi det til land og annonsere at en ny råvarekilde er funnet i dette landet. Dersom dette blir gjort sent i spillet, da tilgangen på råvarer har avtatt, vil forholdet mellom gruppene forandre seg raskt. Parallellen til dette i den store verden er at et land finner f.eks. en ny olje eller mineralkilde.

**Bruken av det fargede papiret.**

* To grupper har et farget ark med lim på. De vet ikke hva arket betyr eller er verdt. Det kan til og med hende at de ikke har oppdaget at de har det. I den virkelige verden representerer dette en ressurs som eierlandet ikke kjenner verdien av.
* Du kan gi en verdi til denne ressursen ved i smug å fortelle to andre grupper hva det fargede papiret er verd: Dersom de fester en bit av dette papiret på det de har produsert vil verdien av det produserte øke fire ganger (informer banken!). Disse gruppene vil nå begynne å lete etter papiret. Siden eierne ikke kjenner verdien av det kan det hende at de selger billig og kjøperlandet stikker av med fortjenesten. En annen mulighet er de ikke vil selge det og det forblir ubrukt.

*En parallell til dette kan vi finne i handelsforbidelser mellom Kina og Kongo. Kina benytter coltan i produksjon av teknologiske produkter som for eksempel mobiltelefoner. Kongo har forekomster av mineralet coltan som Kina har sikret seg bruksrett over. En lav andel av coltanens relle markedsverdi kommer Kongo til gode.*

**Bistand.**

* I løpet av spillet kan du inspirere ett eller to land ved å gi dem økonomisk støtte fra FN under visse betingelser. 1/3 av det som blir produsert med FN-støtte skal tilbakebetales til FN. Hjelpen kan også bli gitt i form av teknologi (f.eks. at en ekstra saks gis til en gruppe for en kort periode.)
* Vær på utkikk etter om rike land tilbyr bistand til de fattige og på hvilke betingelser! Det er lite sannsynlig at det vil skje uten at du legger fram ideen. Dersom du velger å hjelpe et land kan det være utgangspunkt for å diskutere motivene for å drive bistand.

**Handelsforbindelser.**

* Handelsforbindelser kan oppstå i løpet av spillet: To eller flere grupper bestemmer seg for å samarbeide til gjensidig fordel. Vi kjenner igjen dette i EU. Legg merke til hva slags samarbeid det er snakk om: Fullt samarbeid på alle plan? Deling av teknologi og/eller råmaterialer?
* Gruppene som har mest råvarer kan bestemme seg for å gå sammen for å beskytte seg mot å bli utnyttet enkeltvis av de andre. Dette blir ofte kalt kartell og målet er å stabilisere prisen ved å begrense den mengden råvarer som legges fram til salg. OPEC er et godt eksempel. Karteller har ikke vært så virkningsfulle de senere årene. Blant annet har avtalene blant kaffe- og bananprodusentene brutt sammen.
* Grupper med mye papir kan stoppe, eller de kan redusere handelen. På denne måten kan de greie å forbedre sine handelsavtaler. Dette er et sjansespill dersom ikke landet er med i et kartell. OPEC har forsøkt dette uten at det har vært helt vellykket, bl.a. fordi ikke alle oljeproduserende land er med.

**Alternative måter å spille på:**

* Bruk mat som penger.  Fox, twist, kirkekaffen - da får spillet reell verdi for deltakerne. Verdensbanken rolle bli da noe endret: Gi utbetaling, ikke bankinnskudd. Rente kan da kuttes ut. (Men pass på at deltakerne ikke spiser maten underveis i spillet!)
* Er du trygg på spillets konsept? Husk at det er mulig å tilpasse det dine ønsker.

- Har du unge deltakere? Fjern det mest avanserte, så lenge de kjenner på urettferdigheten.
- Har du veldig avanserte deltakere? Inkluder miljøskader, karteller og lignende avanserte strukturer i handelssystemet.

**DEL 3: DISKUSJON**

*Etter spillet er det viktig å ha en diskusjon om hva som skjedde underveis og hvordan det relaterer til handel i den virkelige verden. Vis til hendelser underveis i spillet og knytt det om mulig opp mot eksempler fra den virkelige verden. Regn med at diskusjonen kan vare alt fra bare noen minutter til en halvtime, avhengig av hvor engasjert gruppa er.*

**Spørsmål.**

* Hvordan føltes det å være Bangladesh/Tanzania?? Frustrerende?
* Hvordan føltes det å være USA? Norge?
* Hvorfor?
* Synes dere dette er rettferdig?
* Kan dere forestille dere hva vi prøver å illustrere gjennom dette spillet?

 **Momenter.**

Etter at diskusjonen er i gang kommer det gjerne opp noen momenter som FN (ordstyrer) kan ta tak i og bygge videre på:

**Råvarer vs. teknologi**

* De fattigste landene (Tanzania og Bangladesh) startet med masse råvarer i form av papir, men lite teknologi (saks, linjal, passer, lim). Dette illustrerer det skjeve forholdet av teknologikunnskap i verden. Råvarer selges billig på verdensmarkedet og ferdigbehandles i et industrialisert land. Videre blir varen solgt for en mye høyere verdi.
* **Eksempel:** Kenya. Landet har mange naturressurser. Er det noen som vet hvilke råvarer de eksporterer? Altså selger på verdensmarkedet.
Svar:  Kaffe, te, sukker, nøtter, sukker, bomull og krydder.
Kenya har ikke fabrikker som kan produsere te i pakning, og derfor selger de teen sin i løsvekt til industriland som kan lage et ferdig produkt som gjør at prisen øker. Dette fører til at Kenya importerer dyr te som de i utgangspunktet har solgt billig.  Resulterer i at store penger går tapt.

**Skjult ressurs**

* Er det noen som lurer på hva den gule lappen betydde? Forklar at det kun var de rike landene (Norge og USA) som fikk informasjon om hva det fargede arket kunne brukes til. Kan noen tenke seg hva den kan illustrere? Forklar at den økte verdien av produktene de produserte.
* **Eksempel:** Mange store selskaper fra rike land har skjønt at de kan tjene mye penger på å utvinne ressurser for å bruke dem til å lage medisiner, teknologi (mobil, pc, tv) og handelsvarer som vi er avhengige av i den vestlige verden i dag. Dette kan skje gjennom at et selskap kommer inn og tapper landet for ressurser – ressurser som kanskje ikke landet selv vet at er verdifull å utvinne. I noen tilfeller kjøper selskapet opp rettigheten til en ressurs (kalles å ta patent), og hindrer da andre i å bruke denne ressursen gratis. Slik som i eksempelet med koltan i Kongo som er nevnt tidligere.
* De fleste ressursene i verden finnes i Afrika og Sør-Amerika, der vi også kan finne de landene med størst problemer med fattigdom. Her er det noe som skurrer!

**Verdensbanken**

* Mange av dere oppdaget kanskje at Verdensbanken var urettferdige mot dere?
Slik det er i dag er det landene med mest penger som bestemmer i Verdensbanken, det kan være ganske urettferdig mot fattige land.
* **Eksempel:** Dere fra Tanzania og Bangladesh merket kanskje hvor vanskelig det var å selge varene deres til verdensbanken fordi det ikke var rette kanter eller at firkanten var 1mm for kort. For mange fattige land er det vanskelig å få solgt varene sine på verdensmarkedet fordi det stilles så mange krav til kvalitet, form og vekt. For eksempel måtte tidligere agurker være helt rette og ha en fin form for at EU kunne importere den. Slike regler og krav stenger ute store deler av verdens land.
* **Fakta:** De fattige landene ville ha tjent 60 millioner dollar hvert år om de fikk tilgang til de rike landenes markeder. Det er dobbelt så mye som Norge gav i bistand i 2012.

**Miljøfiendtlig produksjon**

* Dere fikk beskjed om at dere ville få mer penger for varene deres hvis landet bestemte seg for å drive miljøfiendtlig produksjon. Opp med en hånd de som produserte miljøfiendtlig.
Ved å produsere på en miljøfiendtlig måte, slippes det ut farlige gasser som karbondioksid, regnskogen som er full av viktige ressurser og dyr hogges ned, drikkevann blir forurenset og planter og dyr dør ved at miljøet endrer seg.
* **Eksempel:** Den rike delen av verden står for det absolutt største utslippet av drivhusgasser/giftige gasser, men det er de fattige landene som rammes mest av miljøkatastrofer. Hvem burde ta regninga og rydde opp i dette?

 **Andre momenter som kan komme opp:**

* Dumping
* Menneskehandel
* Samarbeid mellom land
* Fattig land tilbyr billig arbeidskraft
* Bistand

 **HELT til slutt:**

* Når det er tid for å avslutte diskusjonen kan det være lurt å høre med deltakerne hva de tenker vi/de kan gjøre for å forandre det de synes er urettferdig.
* Fortell dem at handel kan være et av de mest effektive måtene å komme seg ut av fattigdom.
* Har dere hørt om fairtrade? Ha gjerne med et bilde av Fairtrade-logoen på powerpointen. Fairtrade er et alternativ for oss forbrukere til å si ifra om at vi vil ha et mer rettferdig handelssystem. Ved å betale noen kroner ekstra for et Fairtrade-merket produkt kan man være forsikret om at pengene faktisk ender opp hos bonden som har produsert varen du kjøper. Fairtrade har alt fra bananer, kaffe, te, sjokolade, sukker til fotballer og klær.
* Meld deg inn i Changemaker og vær med å forandre den urettferdige verden vi lever i!!