



Photo by Choo Xui Shing / CC BY

Rzeczywistość globalna

Gra planowa na temat podziału surowców na świecie



Szerpa

Informacje ogólne:

Poznanie zależności rządzących światem oraz różnych standardów życia jest ważną częścią pracy nad zagadnieniem **zrównoważonego rozwoju**. Podczas gry *Rzeczywistość globalna* uczestnicy, symulując handel światowy, mogą odczuć na własnej skórze zależności pomiędzy krajami bogatymi i biednymi, uświadomić sobie istnienie globalnych powiązań oraz poznać ich przyczyny i konsekwencje. W centrum rozważań znajduje się tu kwestia podziału surowców, technologii i informacji i jej wpływ na współzycie ludzi na świecie. Czy kraje bogate żyją kosztem krajów biednych? Młodzi ludzie starają się zrozumieć aspekty **społeczne**, na przykład z zakresu etyki, ale również **gospodarcze** (np. handel, nastawienie na zysk) i **środowiskowe** (np. deficyt surowców vs. marnotrawienie surowców). Emocjonalne reakcje uczestników nie są rzadkością i świadczą o tym, że wnioski, które wyciągnęli z gry, ich poruszyły. Gra wspiera także proces tworzenia grupy.

Ciekawostka: Ten rodzaj gry planowej w obszarze anglojęzycznym znany jest pod nazwą *The Trading Game*.

Cele:

- dostrzeżenie i uświadomienie sobie zależności i kompleksowych procesów globalnych,

- przejście perspektywy różnych podmiotów na „arenie” handlu światowego,
- odkrywanie moralnych ujęć pojęcia sprawiedliwości, równości szans itp.

Cele towarzyszące:

- aktywne odkrywanie i refleksja nad powiązanimi tematami (np. gospodarka, handel, zachowania konsumenckie),
- uczestnictwo w procesie tworzenia grupy i aktywna integracja,
- zdobycie informacji krajoznawczych.

Faza grupowa:

Polecamy przeprowadzenie tej metody podczas **fazy orientacji**.

Liczba uczestników:

min. 16, maks. 36 (podzielonych na cztery do sześciu grup po cztery do sześciu osób).

Zespół:

min. 2, idealnie 3; metoda może zostać także przeprowadzona przez osobę z zewnątrz.

Czas trwania:

2-3 godziny





Materiały:

- dużo karteczek samoprzylepnych
- kartki
- małe koperty
- duże koperty
- nożyczki
- cyrkiel
- ekierki
- linijki
- 12 ołówków
- 20 grubszych kartek A4
- stare plakaty / arkusze flipchartów (przynajmniej tyle, ile grup + 3)
- kredki świecowe / mazaki, markery
- wzory wszystkich produktów (patrz niżej)
- arkusz bilansu (patrz niżej)
- kalkulator
- notatnik
- ew. pieczątką

przynajmniej
tyle, ile grup

► Szczegółowe informacje dla prowadzących można znaleźć w pliku **Informacje dla zespołu prowadzącego!**

Reguły gry:

- nikt nie zmienia grupy,
- każdy kraj produkuje dobra (okręgi, trójkąty, kwadraty, prostokąty),
- wszystkie produkty mają cenę rynkową,
- „Bank Światowy” może kupować produkty,
- tylko prowadzący grę („Bank Światowy”) mogą produkować pieniądze,
- ilość surowców jest ograniczona,
- pojawiają się nieprzewidziane zdarzenia, których rodzaj, czas trwania i częstotliwość uzgadniają prowadzący,
- zadaniem każdej grupy jest doprowadzenie do wzrostu dobrobytu gospodarczego w swoim kraju.

Psst... proszę nie zdradzać młodzieży, że możliwa jest komunikacja między grupami oraz sprzedaż i wypożyczanie surowców, technologii i produktów. Ciekawe, czy sami na to wpadną.

Przebieg:

CZAS	ETAP	OPIS	UWAGI
45'	Przygotowanie	Mając na uwadze ilość uczestników prowadzący określają na początku gry, ile grup (krajów) weźmie w niej udział np. przy 25 os: pięć krajów pięcioosobowych. Prowadzący przygotowują odpowiednią ilość losów.	► Wszystkie niezbędne informacje znajdą Państwo w pliku Informacje dla zespołu prowadzącego!
15'	Kawiarnia świata	Prowadzący dzielą uczestników na grupy. Każda grupa losuje jedną kopertę z pojemnika na losy. Po otwarciu koperty grupa zachowuje dla siebie informację, jaki kraj reprezentuje. Wszystkie grupy przygotowują plakaty, na których przedstawiają za pomocą rysunków (bez tekstu) charakterystyczne cechy danego kraju. Następnie wszyscy zgadują nazwy wylosowanych krajów.	► Informacje na temat wyposażenia „Kawiarni świata” znajdą Państwo w pliku Informacje dla zespołu prowadzącego! Ta część służy wzmocnieniu poczucia identyfikacji z reprezentowanym krajem i sprzyja integracji grupy. Zamiast przygotowywania plakatów można zaproponować przygotowanie scenek (pantomimicznych) dotyczących danego kraju. Uczestnicy mogą także porozmawiać o stereotypach.





Szerpa

CZAS	ETAP	OPIS	UWAGI
10'	Wprowadzenie	<p>Prowadzący postępując się plakatami przedstawiają reguły gry, formy produktów (prostokąty, kwadraty, trójkąty, okręgi) oraz wszystkie ceny (produktów, surowców, technologii).</p> <p>Podczas gry plakaty powinny być widoczne dla wszystkich uczestników.</p>	<p>► Szczegółowe informacje na temat przygotowania plakatów znajdują Państwo w pliku Informacje dla zespołu prowadzącego!</p> <p>Najlepiej byłoby, gdyby prowadzący przekazali wszystkie informacje i wskazówki przed rozpoczęciem gry.</p>
5'	Rozpoczęcie	<p>Teraz każda grupa otrzymuje dużą kopertę. Każdy kraj otrzymuje zasób surowców (papier), technologii (otówek, linijka, nożyczki, ekiemka i cyrkiel) i finansów (\$).</p> <p>Najbogatsze kraje dysponują najmniejszą ilością surowców, posiadają jednak wysoko rozwinięte technologie i duży budżet. Wprowadźcie kraje szybko rozwijające się i najbiedniejsze mają więcej surowców, ale brakuje im technologii i mają mały budżet.</p> <p>Przedstawiciele zespołu prowadzącego zasiadają w głównej siedzibie „Banku Światowego”.</p> <p>Prezydent „Banku Światowego”:</p> <ul style="list-style-type: none"> - decyduje o zmianach cen rynkowych i informuje o nich, - decyduje o nieprzewidywanych zdarzeniach i informuje o nich; <p>Dyrektor wykonawczy:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kontroluje i kupuje produkty, - sprzedaje technologie, - prowadzi bilans; <p>W idealnym przypadku ONZ reprezentuje Ambasador ONZ, który:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prowadzi przez grę, - sporządza notatki z przebiegu gry, - moderuje dyskusję. 	<p>► Zawartość kopert oraz materiały, którymi dysponuje Centrala Banku Światowego opisane zostały w pliku Informacje dla zespołu prowadzącego!</p> <p>Już w tym momencie uczestnicy mogą reagować emocjonalnie.</p> <p>Najlepiej, aby zespół prowadzący składał się z trzech osób.</p> <p>Jeśli zespół prowadzący składa się tylko z dwóch osób, zadania należy odpowiednio rozdzielić. W pierwszej kolejności dodatkowe zadania powinien otrzymać prezydent „Banku Światowego”.</p>





Szerpa

CZAS	ETAP	OPIS	UWAGI
45'	Produkcja i handel	<p>Każdy kraj produkuje dobra i sprzedaje je w celu osiągnięcia dobrobytu. „Bank Światowy” kontroluje każdy produkt za pomocą wzoru i skupuje dobrze wykonane produkty po cenach rynkowych. W tym celu drukuje każdorazowo odpowiedni banknot o wartości ceny zakupu. „Bank Światowy” sprzedaje krajom technologie. „Bank Światowy” wprowadza do arkusza bilansowego wpływy i wydatki każdego kraju. Zespół prowadzący może tworzyć nowe sytuacje / wprowadzać do gry nieprzewidziane zdarzenia.</p>	<p>► Lista nieprzewidzianych zdarzeń znajduje się w pliku Informacje dla zespołu prowadzącego!</p> <p>Psst... wszystkie kraje mogą porozumiewać się między sobą i handlować surowcami, technologiami i produktami - informacje o tym, czego grupy muszą domyślić się same, znajdują Państwo w regulach. O czasie trwania tej części decydują prowadzący. Nie może ona jednak trwać dłużej niż 45 min.</p>
ok. 30'	Omówienie	<p>Refleksja jest ważną częścią procesu nauki. Podczas omówienia uczestnicy mogą ocenić swoją wzajemną pracę, wyrazić swoje refleksje i odczucia oraz wymienić się doświadczeniami. Uczestnicy mają także okazję odnieść grę do rzeczywistości. Przykładowe pytania ułatwiające refleksję:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jaka była nasza sytuacja wyjściowa? - Jakiek uczucia towarzyszyły nam na początku gry? - Jakiek strategie stosował każdy kraj? - Jak ja czułem się podczas gry? - Jakiek uczucia mam teraz (po zakończeniu gry)? - Co to jest dobrobyt? - Co to jest sprawiedliwość? - Jaki jest nasz świat, a jaki powinien być? - O co tu właściwie chodzi? - Czy dobrobyt gospodarczy i ochrona środowiska wzajemnie się wykluczają? 	<p>Zespół prowadzący powinien dobrze przygotować się do omówienia. Omówienie odbywa się na forum całej grupy, uczestnicy mogą jednak przygotować się do niego, pracując w małych grupach. Refleksję można rozpocząć od pytania, czy i ewentualnie jak, grupy krajowe porozumiewały się między sobą i handlowały. W jaki sposób uczestnicy wykorzystali obszary, w których nie obowiązywały żadne reguły? Jeśli to konieczne, prowadzący przypominają uczestnikom, że to tylko gra. Prowadzący decydują, czy chcą określić ramy czasowe dyskusji, czy pozostawić tą kwestię otwartą.</p>