



---

# HANDELSSPILLET



# HANDELSSPILLET

Kloden vår er delt: det er stor forskjell mellom fattige og rike. Noe av forklaringen på hvorfor det er sånn finnes i verdens handelssystem. Handelsspillet er laget for å illustrere dette.

## FORMÅL

- Handelsspillet gir deltakerne økt forståelse for hvordan land er avhengige av hverandre for å få tak i ressursene og teknologien de trenger for å skape verdier.
- Det viser hvordan ulikheter i tilgang til makt, kunnskap og ressurser fører til at noen land får flere fordeler enn andre.
- Ved at deltakerne får oppleve urettferdighet er spillet også effektivt for å skape engasjement for internasjonale handelsspørsmål.

## FOR HVEM?

Spillet egner seg for grupper fra 20 til 80 deltakere. Deltakerne bør være over 14 år.

## TIDSBRUK OG STED

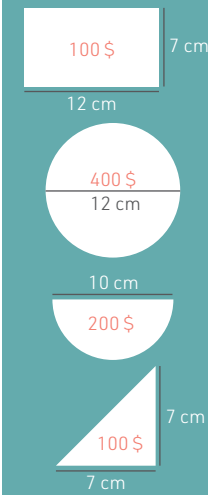
- Du trenger én time til spillet og diskusjonen.
- Det er en fordel at rommet er stort nok til at deltakerne kan bevege seg rundt og det beste er om det er stoler til alle deltakerne og et bord til hver gruppe.

## SPILLET I KORTE TREKK

1. Deltakerne blir delt i grupper som som representerer ulike land. Det finnes tre typer land: A-land (rike), B-land (mellominntektsland), C-land (fattigere land).
2. Målet for landene er å produsere **produkter** og selge dem til banken for å tjene penger.
3. Landene får utdelt ulik mengde **teknologi** og ulik mengde **råvarer** basert på landets velstand. De må dermed handle med hverandre for å lage produkter.
4. De rike landene har best tilgang til teknologi som gjør at de kan lage de mest avanserte (og dyre) produktene, mens de fattige landene har mest råvarer.
5. Spillets leder avslutter spillet på et passende tidspunkt (beregnes utifra tiden man har til rådighet, men man trenger 30-45 minutter spilltid før diskusjon) Landet som har tjent mest penger når spillets leder avslutter spillet vinner.
6. Etter spillet er avsluttet leder spilleleder en samtale hvor deltakerne reflekterer over det de har opplevd.

Dette er så mye du trenger!

60 + deltakere

PRODUKTER	RÅVARER	FORDELING
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 60 ark</li><li>• 2 farget papir</li></ul> <h3>TEKNOLOGI</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• 6 sakser</li><li>• 6 linjaler</li><li>• 3 passere</li><li>• 22 blyanter</li><li>• 22 1000\$</li></ul> <p>I tillegg trenger du litt ekstra utstyr til spilllederne.</p>	<h3>A-land (2 stykker)</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• 1 ark</li><li>• 2 sakser</li><li>• 2 linjaler</li><li>• 1 passer</li><li>• 6 1000\$</li></ul> <h3>B-land (3 stykker)</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• 10 ark</li><li>• 1 farget papir med lim</li><li>• 2 1000\$</li></ul> <h3>C-land (5 stykker)</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• 4 ark</li><li>• 2 blyanter</li></ul>

Forbered utstyrs pakker til hvert land (gjørne i en stor konvolutt/mappe)

## ORGANISATORER

Sørg for at dere er to organisatorer til å lede spillet.

### En person representerer FN og har følgende oppgaver

- Lede spillet
- Notere samtalepunkter, kommentarer, hendelser til diskusjon etterpå.
- Evt. introdusere nye elementer
- Mekle i konflikt

### En person representerer verdensbanken og har følgende arbeidsoppgaver

- Føre oversikt over alle innskudd hvert land foretar
- Legge til 10% renter hvert 10. minutt.
- Drive kvalitetskontroll! Vær snill med rike land (gode kunder) og kjøp med fattige land (upålitelige kunder)

## SPILLETS REGLER (presenteres for deltakere)

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 hvert 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.

## FORSLAG TIL BORDOPPSETT

### VERDENSBANKEN

#### NORGE

A-land 3 deltakere

#### USA

A-land 3 deltakere

#### INDIA

B-land 3-6 deltakere

#### ETIOPIA

C-land 8+ deltakere

#### HAITI

C-land 8+ deltakere

#### MEXICO

B-land 3-6 deltakere

#### KINA

B-land 3-6 deltakere

#### TANZANIA

C-land 8+ deltakere

#### BANGLADESH

C-land 8+ deltakere

#### UBEKISTAN

C-land 8+ deltakere

## SLIK LEDER DU SPILLET

### Før du setter igang

1. Del inn i grupper og forklar at hver gruppe representerer et land.
2. Gå nøye gjennom reglene, og presenter produktene som skal lages. (Powerpointpresentasjonen frem til sliden: «Har du noen spørsmål»). Du skal ikke gå inn på hvordan oppgaven skal løses eller hvordan gruppene skal forholde seg til hverandre.
3. Gi deltakerne anledning til å stille spørsmål og forklar at etter at spillet er i gang vil spillederen ikke svare på spørsmål om spillets gang.
4. Del ut utstyrspakkene og sett i gang spillet.

### Underveis

5. Hvis du ønsker kan du inkludere nye elementer.
6. Legg merke til hva som skjer! 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.
7. I begynnelsen av spillet oppstår det ofte forvirring. Ikke svar direkte på spørsmål, men oppfordre deltakerne til å komme i gang med å produsere. Vær tålmodig, men hvis spillet ser ut til å stagnere fullstendig kan du gi hint om hva deltakerne kan gjøre.
8. Noen grupper vil kanskje føle seg utenfor og bli passive. Det er greit.

### Til slutt

9. Gi et varsel noen minutter før det avsluttes.
10. Når spillet avsluttes forteller Verdensbanken hvem som har vunnet.
11. Diskuter spillet ved hjelp av spørsmålene på side 4.
12. Avslutt med å presentere handlingsalternativer.

## FORBEREDELSE

Det er viktig å vite ca antall deltakere på forhånd siden deltakerne skal deles inn i grupper som representerer ulike land. Det beste er å ha 3-5 på hver gruppe. Det kan gjerne være flere i C-landsgruppene enn A-landsgruppene. Hvor mange land man deler inn i kommer an på antallet deltakere, men for best mulig dynamikk bør det være minst seks land totalt.

### Før du setter igang

- Utstyrspakke til hvert land
- Powerpointpresentasjon (tilpass den til antall land og de hendelsene du ønsker skal skje gjennomspillet.)
- Linjal, ark, blyant og kalkulator (mobil) til Verdensbanken.
- Litt ekstra utstyr (saks, ark, passer, blyanter).
- Sørg for at projektor og lerret er tilgjengelig så du får vist fram produktene som skal produseres.

## SPILLELEMENTER UNDERVEIS I SPILLET

### Forandringer av markedsverdier

Etter en stund kan du forandre markedsverdien for noen produkter. Det blir ofte produsert mange trekanter og få sirkler. Om prisene settes ned på trekanter og opp på sirkler vil rike ofte tjene på dette siden de er de eneste med passer. Husk å informere banken om alle forandringer! Du kan endre priser opp og ned så ofte du vil.

### Tilgang på nye råvarer

Fra ditt eget råvarelager (av ark og blyanter) kan du "mate" ekstraforstyringer 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.

### Introduserer verdifull råvare

To grupper har et farget ark med lim på (eventuelt kan dette deles ut underveis i spillet). Gruppene vet ikke hva arket betyr eller er verdt.

Du kan gi en verdi til denne ressursen ved å fortelle de rike landene 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 med til det dobbelte (informeer 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.

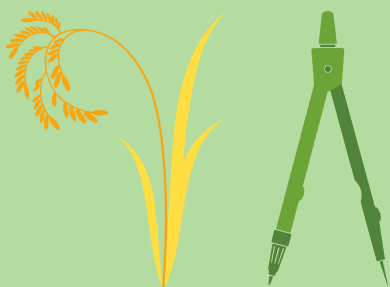


# DISKUSJON

## Spørsmål som kan få i gang diskusjonen

- Hvordan føltes det å være Bangladesh/Tanzania? Frustrerende?
- Hvordan føltes det å være USA? Norge?
- Synes dere dette er rettferdig?
- Kan dere forestille dere hva vi prøver å illustrere gjennom dette spillet?
- Hva er realistisk og hva er urealistisk?

Still spørsmål ved momenter som dukket opp i løpet av spillet. Ofte kan det brukes til å snakke om temaer som disse:



## RÅVARER VS. TEKNOLOGI

De fattigste landene (Haiti og Etiopia) 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.

**Eksempel:** Haiti 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 Haiti importerer dyr te som de i utgangspunktet har solgt billig.

## SKJULT RESSURSER OG TILGANG PÅ TEKNOLOGI

Spør om noen fikk med seg hva det fargede papiret 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?

**Eksempel:** Mange store selskaper fra rike land har skjont 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. En parallell til dette kan vi finne i handelsforbindelser 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.



## HANDELSFORBINDELSER

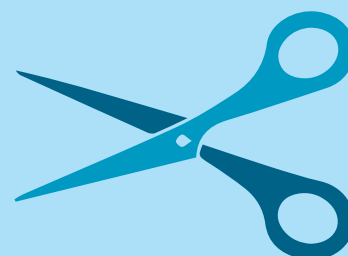
Var det noen land som begynte å samarbeide? Handelsforbindelser kan oppstå i løpet av spillet og det har paralleller til den virkelige verden, f.eks. EU og EØS. Hvilke fordeler kommer ved å samarbeide? Hvordan oppleves det for de som ikke får være med på alliansen?

**Eksempel:** Grupper med mye ressurser kan stoppe, eller de kan redusere handelen. På denne måten kan de greie å forbedre sine handelsavtaler. Dette skjer sjelden i virkeligheten. Det har blitt prøvd blant kaffe- og bananprodusenter, men systemene har brutt sammen. OPEC, som består av verdens største oljeproduserende land, er det mest kjente forsøket, men også det har bare vært delvis fungerende.

## VERDENSBANKEN

Spør hvordan Verdensbanken oppførte seg mot de ulike landene? Var de urettferdige? Slik det er i dag er det landene med mest penger som bestemmer i Verdensbanken.

**Eksempel:** 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 agurker en periode være helt rette for at EU kunne importere den. Slike regler og krav stenger ute store deler av verdens land.



## ANDRE MOMENTER SOM KAN DUKKE OPP

- Dumping
- Menneskehandel
- Fattig land tilbyr billig arbeidskraft
- Bistand
- Stjeling/regelbrudd

Mer informasjon om grunnleggende årsaker til fattigdom og urettferdighet kan du finne på [www.changemaker.no](http://www.changemaker.no)



## HANDLINGSLTERNATIV

Avslutningsvis er det fint å spørre deltakerne hva de tenker vi/de kan gjøre for å forandre det de synes er urettferdig. Fortell dem at handel kan være en av de mest effektive måtene å komme seg ut av fattigdom.

Fortell gjerne om Fairtrade. Fairtrade er et alternativ for 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.

Det nytter å jobbe med politisk påvirkning. Oppfordre deltakerne til å melde seg inn i Changemaker!



## KLART VI KAN FORANDRE VERDEN!

For mer informasjon  
[www.changemaker.no](http://www.changemaker.no)  
[www.handelspillet.no](http://www.handelspillet.no)

# TILLEGG OG UTVIDELSER

For å gjøre spillet enda mer spennende kan du legge til noen av disse tilleggene underveis. Belys også klimautfordringer med klimautvidelsen!

## KLIMASKAPTE KATASTROFER

Introduser stormer eller flommer i ulike land som ødelegger produksjonsutstyr eller råvarer. La fattige land rammes hardere enn rike land.

**Forklaring:** De rike landene i verden står for de største klimagassutslippene, men de fattigste landene sliter med de verste konsekvensene. Det er blant annet på grunn av mange jobber i med jordbruk og er avhengige av stabile forhold, mangel på forsikringer, ikke så sterke hus og veier etc.

## SANKSJONER

Du kan nekte et land å handle med andre land eller verdensbanken i ti minutter (det kan for eksempel begrunnes med at landet har brutt menneskerettigheter). Landet kan fortsatt produsere, men ikke kjøpe eller selge varer.

**Forklaring:** Handelssanksjoner er et av få virkemidler det internasjonale samfunnet har for å markere misnøye med et lands forhold eller politikk. Spørsmål til diskusjonen rundt dette kan handle om hvilke konsekvenser det får når man kan produsere, men ikke handle.

## BISTAND

I løpet av spillet kan du inspirere et 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 også 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.

## LÅN FRA VERDENSBANKEN

Verdensbanken kan tilby lån til fattige land, men ha svært høy rente på lånet slik at det blir nesten umulig for de fattige landene å få tilbakebetalt lånet.

## AUKSJON

Det kan holdes papirauksjon der hvert land blir bedt om å velge en representant som skal delta på auksjonen. Legg merke til hvordan de rike landene bruker makten sin.

## STREIK

Annonser arbeidsstreik for et A eller B land. Landene kan fortsatt forhandle, men ikke produsere. Legg merke til hvordan landet reagerer og om de løser det ved å for eksempel leie inn arbeidskraft fra fattige land.

## BORGERKRIG

I noen tilfeller velger grupper å dele seg eller slå seg sammen, men som spillets leder er det også mulig å la det bryte ut borgerkrig i et B- eller C-land. Gi gruppa 3 minutter til å dele seg i to ( gjerne med 40%-60% av deltakere) og fordele ressursene sine. Ingen av landene kan produsere eller handle før de nye landene er opprettet og de har tegnet et nytt flagg for landet sitt.

**Forklaring:** Krig spiller inn på verdens handelsbalanse. Hva skjedde med produksjonsnivået når landet var i konflikt? Hvordan påvirket dette det endelige resultatet?

## MULTINASJONALE SELSKAPER

Inviter den ivrigste forhandleren fra hvert land til å etablere en ny enhet. Forbered gjerne konvolutter med dette tilbudet. Brevet skal forklare til landet at de må samarbeide og at dette er et økonomisk gunstig tilbud da 10% av det nye selskapets produksjon vil tilfalle landet ved spillets slutt. Hvis tilbudet godtas må deltakeren som forlater landet til fordel for den nye enheten få med seg 10% av landets verdi i banken samt en utstyrsgjenstand (f.eks, saks eller linjal).

# KLIMAUTVIDELSE

Klimautvidelsen bygger på Handelsspillet i sin helhet. Elementene som legges til er like enkle som resten av Handelsspillet og krever ingen spesielle ferdigheter fra deltakerne. Tilleggsmodulen gjør imidlertid spillederrollen noe mer krevende.

## BAKGRUNN

Produksjon medfører som regel utslipp av klimagasser som igjen bidrar til menneskeskapte klimaendringer. Dette slår tilbake på de enkelte landene – også produksjonslandene, men klimaendringene rammer de fattigste hardest.

## TILLEGGSTUTSTYR

- To boller med små lapper i.
- En rød penn/blyant

## FORBEREDELSE

En bollen fylles lapper med navnet på landene i spillet. Den andre med navnene på de ulike katastrofene. Katastrofeansvarlig utstyres seg med bollene og rød penn.

## SPILLFORLØP

Verdensbanken tilbyr å kjøpe alle produkter for dobbel pris dersom de velger å produsere skittent/ikke miljøvennlig. Dersom landene tar imot tilbudet markerer verdensbanken de skitne produktene med et rødt kryss. Katastrofeansvarlig holder oversikt over hvor mange figurer med røde kryss som kommer inn. Hver femtende figur med kryss utløser en klimakatastrofe. Katastrofeansvarlig stopper spillet, annonserer krise, trekker en lapp fra hver bolle uten å se, og bestemmer på den måten hvilken katastrofe som inntreffer i hvilket land. Den spesifikke krisen blir annonsert og katastrofeansvarlig har ansvar for å følge opp at landet som blir rammet respekterer det katastrofen pålegger, og ikke jukser.

**Hvor mange kriser?** En krise per 15 kryss kan fungere bra, men gjerne gjør dette oftere eller sjeldnere dersom det gjør det lettere å få frem poenget, som er: Klimaendringer fører til flerenaturkatastrofer som rammer alle, men de fattigste hardest.

**Arbeidsfordeling:** Det kan være bra å ha med seg en ekstra spilleder sammen med verdensbanken som kan være katastrofeansvarlig. Ved få deltakere eller erfarne spilledere kan man fordele katastrofeansvaret mellom FN og Verdensbanken.

## KRISEEKSEMPLENE FRA POWERPOINTPRESENTASJONEN

### ORKAN

- **Fattig land:** De to deltakerne med fornavn tidligst i alfabetet sendes på flukt og må søke asyl i et annet land. (Får ikke reise hjem igjen)
- **Mellomrikt land:** De to deltakerne med fornavn tidligst i alfabetet sendes på flukt og må søke asyl i et annet land (Får beskjed om å reise hjem igjen etter 5min)
- **Rikt land:** De to deltakerne med fornavn tidligst i alfabetet sendes på flukt og må søke asyl i et annet land (Får beskjed om å reise hjem igjen etter 2min)

### UNORMALT LANG REGNTID

På grunn av forlenget regntid i år har myggen fått gode levevilkår:

- **Fattig land:** Malariautbrudd - alle deltakerne får bare bruke venstrehånda de neste fem minuttene.
- **Mellomrikt land:** Malariautbrudd - Alle deltakerne får bare bruke venstrehånda de neste to minuttene.
- **Rikt land:** Mye mygg - De to deltakerne med fornavn tidligst i alfabetet sendes hjem fra hytta og feriere på stranda i stedet. (Ingen konsekvenser)

### TØRKE OG SULTKATASTROFE

- **Fattig land:** Må stanse all produksjon i 3 minutter
- **Mellomrikt land:** Må stanse all produksjon i 2 minutter
- **Rikt land:** Må stanse all produksjon i 1 minutter

### TYFON

- **Fattig land:** Mister halvparten av alt papiret de eier
- **Mellomrikt land:** mister en fjerdedel av papiret de eier
- **Rikt land:** mister et halvt ark

### FLOM

- **Fattig land:** landet mister et verktøy
- **Mellomrikt land:** landet mister et verktøy (i 2 min)

## GJØR ALVOR UT AV SPILLET

Dersom du ønsker å la gruppa kjenne enda mer på urettferdigheten kan du hente den ut i virkeligheten. Hvis du for eksempel er på leir med en gjeng kan de forsette å sitte i land-grupper under middagen på kvelden etter de har spilt. De rike landene kan få overflod av luksusmat mens de fattigste bare får brød og vann eller lignende. En mindre omfattende vri kan være å dele ut premier (for eksempel Fox eller Twist eller lignende) når spillet er over, og landene får utdelt etter hvor mye penger de har klart å tjene. Da kan det komme sterke reaksjoner på urettferdigheten.

**HUSK!** Tilpass vanskelighetsgraden av spillet til gruppa du spiller med. Hvor dypt man dykker inn i forklaringer av handelsregler og internasjonal politikk kan fint justeres etter kunnskapsnivået til gruppa.