

# SPILLEREGLER

## # 1

Grupperne skal starte med følgende ting:

### INDUSTRILANDE

- 2 sakse
- 2 linealer
- 1 vinkel
- 1 passer
- 1 limstift
- 3 blyanter
- 1 ark hvidt A4-papir
- 12 100 kr.-sedler
- 6 50 kr.-sedler

### UDVIKLINGSLANDE

- 1 blyant
- 10 ark hvidt A4 papir
- 2 100 kr.-sedler
- 6 50 kr.-sedler

## # 2

Målet for spillet er at producere papirsymboler/industrivarer (bilagsark 1). Disse symboler repræsenterer industrivarer og har en værdi. Ved spillets slutning gælder det om at have fået så mange værdier som muligt.

## # 3

Symbolerne kan kun laves ved hjælp af sakse, passer osv. - de må ikke rives ud af papiret.

## # 4

Kun handelsmanden må tage kontakt til andre. Det kan være de andre handelsmænd eller de andre grupper.

## # 5

Ved handel fastsætter grupperne selv handelspriserne på alle tingene. Man kan købe og sælge papir og redskaber, men man kan også leje redskaberne ud i et vist antal minutter. Ved lejeaftaler udfærdiges en lejekontrakt, som gives til spillederen.

## # 6

### VÆRDIER

Værdier ved start og slut (handelsværdier kan godt være forskellige herfra):

- Saks 300 kr
- Lineal 100 kr
- Vinkel 100 kr
- Passer 300 kr
- Limstift 300 kr
- Blyant 50 kr
- Hvidt A4-papir 100 kr
- Farvet A4-papir 500 kr

### INDUSTRIVARER

Se varer til handelsspillet på bilagsark 1.

## # 7

Spillederen leder spillet og afgør evt. tvivlsspørgsmål i spillet.

# MULIGHEDER

Verden er fuld af

WORKSHOP MED "HANDELSLEG"



Udgivet med støtte fra DUFs Initiativstøtte

## INDLEDNING

Fremtid og Håb er en dansk/tanzaniansk organisation, der driver et hjælpearbejde i byen Sumbawanga i det sydøstlige Tanzania i Afrika. Nøden blandt gadebørnene er stor, og ressourcerne i Sumbawanga er små. Omkring 60 børn bor under familiære forhold i Fremtid og Håbs børnelandsby "Bethania Children's Village". Mange andre gadebørn hjælpes gennem "Drop In-Centeret" midt i byen. Arbejdet blandt gadebørnene er støttet af de lokale myndigheder og bliver drevet af lokale ildsjæle, som Fremtid og Håb i Danmark støtter med penge, hjælp og rådgivning. I Danmark har organisationen ingen lønnede medarbejdere. Alle indsamlede midler går til arbejdet i Tanzania.

"Handelsleg" er en aktivitet/workshop, der henvender sig til alle former for klubber og familiemøder med børn og unge fra 6. klasse og opefter. Målet er at skabe opmærksomhed om den skæve fordeling og forvaltning af verdens ressourcer, der er mellem verdens lande.

"Handelsleg" er oprindeligt lavet af Kirkernes Verdensråd og Det Økumeniske Fællesråd, som har videregivet denne til [www.globalskole.dk](http://www.globalskole.dk). Spillet her er gengivet med tilladelse fra [www.globalskole.dk](http://www.globalskole.dk). Materialet er blevet til via Dansk Ungdoms Fællesråds Initiativstøtte. Materialet kan frit bruges.

Tak til Globalskole, fordi vi har måtte bruge spillet. Tak til DUF for initiativstøtten til at formidle om gadebørn og den ulighed, vores verden desværre stadig bærer præg af på mange måder. Vi håber, at spillet her kan være med til at fremme, at vi tænker og oplever, at vi alle har en mulighed for at rette op på uligheder - både lokalt og globalt. For alle har vi brug for at gå fremtiden i møde med gode forhåbninger. God spillelyst!

Gadebørnsarbejdet

**FREMTID OG HÅB**

E: [kontakt@fremtidoghaab.dk](mailto:kontakt@fremtidoghaab.dk)

W: [fremtidoghaab.dk](http://fremtidoghaab.dk)



## "HANDELSLEG"

Handelsleg er et spil, som demonstrerer forskelle mellem rige og fattige landes råvarer og produktionsvilkår og de ulige globale handelsbetingelser. Spillet anskueliggør, at landene er gensidigt afhængige af hinanden, men at udviklingslande har en dårligere position i udgangspunktet. Spillet egner sig til opfølgning på et tema om handel og forhold mellem i- og ulande. Det kan bruges fra 6. klasse i juniorklubber eller til familieaftener, hvor der sættes fokus på fordelingen af ressourcerne i verden.

### MÅL

- at opnå forståelse for forskelle mellem rige og fattige landes situation
- at kunne agere i en situation med stor ulighed
- at tage stilling til konsekvenser af forskellene mellem rige og fattige lande i verden

### VARIGHED

1-2 timer

### MATERIALER

- 4 sakse
- 4 linealer
- 2 vinkler
- 2 passere
- 2 limstifter
- 9 blyanter
- 32 ark hvidt A4-papir (gerne tyk kvalitet)
- 3 ark farvet A4-papir
- 30 100 kr.- og 30 50 kr.-sedler (ikke ægte!)
- 5 armbånd i forskellige farver
- Et lokale med fem borde og plads til trafik mellem bordene
- Evt. en stor planche med papirsymbolerne

### SPIL-LEDEREN

Spillelederen sørger for at:

- alt materiale er tilstede
- give en introduktion til spillets formål og indhold (se mål og beskrivelse af spillet)
- få spillet til at fungere undervejs og tjekke, at regler og aftaler overholdes

### BESKRIVELSE AF SPILLET

Eleverne/spildeltagerne inddeles i fem grupper: to industrilande (fx USA, Tyskland, Japan) og tre udviklingslande (fx Bangladesh, Tanzania, Zambia). Udviklingslandene må gerne være lidt større end de andre grupper. Giv grupperne navne (fx USA, Peru, Indien) - eller lad grupperne selv finde ud af, hvilket land de er.

Grupperne placeres ved fem borde. Hver gruppe udnævner en handelsmand, som får et armbånd på. Handelsmanden må tage kontakt med de andre handelsmænd eller direkte med de enkelte grupper. Han/hun er den eneste, der må forlade bordet.

Spillereglerne deles ud (bilagsark 4). Spillelederen er dommer og afgør alle tvivlsspørgsmål.

Når spillet stopper, skal alle "industri-varer" godkendes af spillelederen. Derpå lægges værdien af industrivarer, redskaber og papir sammen. Det tal, man når frem til, sammenlignes med værdien af de materialer, gruppen havde fra starten for at se, om der er sket en fremgang. Gruppernes værdier sammenlignes også indbyrdes for at se, hvem der er endt med de største værdier.