

Descripció	Joc de simulació (de l'estil de la dinàmica de les galledes) per entendre les complicades relacions comercials internacionals i alguns dels mecanismes econòmics pels quals ens regim.
Temàtiques	Seguretat alimentària, costos de producció, subvenció (<i>dumping</i>), mercat, preus, deute extern, comerç internacional.
Objectius	Identificar com l'actual sistema de comerç internacional genera més pobresa per a una bona part de la població mundial, així com també un augment de la seva inseguretat alimentària. Iniciar-se en el vocabulari econòmic bàsic: costos de producció, preus, mercat, deute, <i>dumping</i> , etc.
Temporalització	Tres sessions d'una hora: una per al joc en si, una altra per a l'anàlisi d'aquest i una tercera per fer el paral·lelisme amb la realitat.
Continguts	Conceptes: comerç internacional, seguretat alimentària. Procediments: joc de simulació, debat. Actituds: la pobresa com a problema col·lectiu, no individual.
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Fotocòpia dels diferents rols que es representen • Diners fotocopiats (annex 9) • 2 paquets d'arròs d'1 kg • 1 colador petit • 1 balança de laboratori o cuina • 1 matràs amb iode (serveix Betadine) diluït en aigua • 10 – 12 fulls fotocopiats per realitzar el tetràedre (annex) • 10 – 15 fulls en blanc • 4 – 5 tisores • 4 – 5 regles • 5 – 6 llapis • 3 – 4 retoladors • 3 – 4 tubs de pega • 2 compassos
Documentació	Instruccions del joc (annex 9).
Desenvolupament	<ul style="list-style-type: none"> • Es reparteixen els rols i les instruccions del joc, assegurant-se que totes les persones que hi participen han entès el seu paper. • Després d'un torn de paraules obert perquè cadascú expliqui com s'ha anat sentint al llarg del joc, s'analitza el joc. • A partir de les dades de la realitat que es proporcionen a l'alumnat, aquest haurà d'identificar els paral·lelisme que hi ha entre la vida real i el joc.
Orientacions	<ul style="list-style-type: none"> • Activitat recomanada a partir de 1r cicle de secundària. • Convé distribuir la classe en espais assenyalats per cartells: govern de RUS; productors de RUS; govern d'ETRON; productors d'ETRON; botiga; mercat; mínim de vida por persona, 0,20 diners. • A la botiga ha d'estar exposat tot el que es ven, amb un cartell de preus (fotocòpia ampliada de l'annex). • L'alumnat només ha de tenir el material del joc, de manera que no usi material propi, que no faci trampes.



- S'ha de facilitar que els productors d'un grup vagin veient el que fan els de l'altre grup.
- En grups amb poca iniciativa, caldrà donar-los pistes; segurament se'ls haurà de recordar que tenen un govern al qual poden demanar ajut; també caldrà ajudar-los en l'estratègia de producció i potser en els càlculs de fixació de preus. Seria interessant també induir els governs a caure en la corrupció, ja que ens seria d'utilitat a l'activitat "La realitat i el joc".
- L'esquema-mural pot realitzar-se en mida gran per ser exposat.
- El professorat pot informar-se amb l'Estudi "Echar la puerta abajo" http://www.comercioconjusticia.com/és/assets/echando_puerta_abajo.pdf
- Probablement convindrà explicar què són i com funcionen els organismes internacionals: FMI, BM i sobretot l'OMC (activitat 10).
- Pel que fa a possibles maneres d'enderrocar la porta avall pot ser útil explicar com tots els estats enriquits han passat, i encara passen, per mesures proteccionistes aranzelàries. Seria convenient haver realitzat ja l'activitat 8.

Instruccions del joc

1. Repartiment de rols. Per a un grup de 30 alumnes, es divideix la classe en dos: ETRON amb 9 alumnes i RUS amb 21.

Etron

- 1 alumne farà de govern
- 8 de productors d'arròs

Rus:

- 1 alumne farà de govern
- 20 de productors d'arròs

Botiguer i supervisor de garantia

La professora o el professor farà de botiguer i de supervisor de garantia (es poden adjudicar aquests rols a alumnat "de fiar"; en aquest cas, se li ha de donar les instruccions oralment).

Opcionalment, com en tot joc d'aquest tipus, també poden crear-se les figures d'observadors, que van anotant allò que veuen, senten i experimenten al llarg del joc.

2. Se'ls deixen 5 minuts perquè estableixin l'estratègia i organització de producció.
3. Durant 15 minuts produeixen. Al final se supervisen els paquets vàlids i els no vàlids per a la venda.
4. Durant 5 minuts estableixen el càlcul del màxim i el mínim per a la subhasta del mercat.
5. Es fa la subhasta per fixar el preu del paquet.
6. Col·lectivament, es fan els càlculs de cada grup i s'extreuen conclusions.

Si els productors d'ETRON funcionen "lògicament" demanaran a la botiga 1 balança, 10 fulls elaborats, 1 tisores, 1 matràs, 1 colador i 1 tub de pega. Tot això suma 80 diners (10 dels seus estalvis inicials més 70 que el seu govern els pot donar com a SUBVENCIÓ).



Els productors de RUS només podran accedir, més o menys, amb els seus 10 diners a 1 tisora, 2 regles, 1 llapis, 10 fulls sense elaborar, 2 retoladors, 1 tub de pega i 1 compàs.

En cas de rebre el CRÈDIT, no la subvenció, del seu govern, podran augmentar la producció, però una bona part d'aquesta haurà de ser tornada per pagar el deute.

Un cop fixat el preu del paquet, es fan els càlculs suposant que tots venen tota la producció i després es fa l'anàlisi col·lectivament.

SENTIMENTS

Torn de paraules obert perquè expliquin com s'han anat sentint al llarg del joc: control, superioritat, poder, impotència, perdedor, frustració...

ANÀLISI DEL JOC

Un cop fets tots els càlculs, s'intenta respondre entre tots a aquestes preguntes:

1. Quins productors cobreixen el seu mínim vital? Quins i quants no poden?
2. Quins productors recuperen els seus estalvis? Quins no i per tant s'han empobrit més?
3. Com poden vendre els d'ETRON la seva producció per sota dels seus costos i a sobre guanyar diners? Aquí ha d'introduir-se el terme *dumping*
4. Què passaria si seguíssim el joc una altra ronda amb un altre quilo i els estalvis actuals?
5. Els habitants de RUS acabarien comprant arròs produït a ETRON. Què voldrà dir seguretat alimentària d'un país? Què podria fer el Govern de RUS per afavorir els seus productors i assegurar l'alimentació?

Annexos



Rols.
Preus, bitllets, tetràedres.



Esquema conceptual: la realitat i el joc.
Frases.
El laberint.