

Il gioco degli scambi commerciali

di Valentina Sepe*

Il gioco degli scambi commerciali è un gioco già conosciuto e peraltro già comparso in diverse pubblicazioni rivolte a formatori e insegnanti. Esso è composto di poche e semplici regole e necessita di materiali per tutti facilmente reperibili.

È un gioco di simulazione che permette di far sperimentare agli studenti in prima persona le dinamiche del mercato internazionale, cogliendone gli squilibri e le ingiustizie. Un gioco, dunque, semplice ma che invita a riflettere e discutere su questioni e dinamiche complesse.

Descrizione dell'attività

L'attività deve essere svolta con un numero di partecipanti non inferiore a 15, in modo da poter disporre la classe in 5 o 6 gruppi disomogenei che rappresentano diversi paesi del mondo appartenenti a diversi livelli per condizione economica e quantità di popolazione (durante l'attività svolta presso l'Alta Scuola Pedagogica, ad esempio, sono stati scelti 5 stati: USA e Inghilterra (primo livello), India (secondo livello), Kenya e Burundi (terzo livello)). Ad ogni paese viene fornito dal master del materiale (forbici, compassi, righelli, matite, fogli di carta ecc. e una quantità di denaro) in misura diversa a seconda del livello a cui il paese appartiene. Il master svela l'obiettivo del gioco: costruire figure di carta di dimensioni date che verranno convertite in denaro. Vengono esposti dei pannelli-guida per poter verificare le dimensioni e il valore economico di ciascuna figura. Il master nel gioco rappresenta la Banca Mondiale e l'ONU e si occupa, inoltre, di accettare le forme prodotte verificandone qualità e precisione per poi pagare il corrispettivo in denaro di ogni forma. In questo modo i paesi cominciano ad arricchirsi e ad effettuare i primi scambi per poter produrre quante più figure possibili.

I 5 o 6 paesi non sono tutti uguali, presto i partecipanti al gioco se ne rendono conto "sulla propria pelle": alcuni paesi sono ricchi di materie prime (fogli di carta) ma privi di tecnologie (forbici, compassi, ecc.), altri invece sono dotati di molta tecnologia ma devono procurarsi fogli di carta per poter produrre. Così alcuni gruppi si sentiranno scoraggiati, altri già sicuri

del successo ma inizieranno a scambiare, donare beni, vendere o offrire manodopera per produrre di più o per poter superare le proprie difficoltà.

Il master durante l'attività non si preoccupa di essere equo, ma anzi tratta i concorrenti in maniera diversa a seconda della provenienza, svaluta il lavoro dei paesi più poveri per poter ottenere prezzi più bassi, aiuta o punisce i gruppi attraverso prestiti a tassi più o meno elevati. Nel caso in cui, però, si verifici che un gruppo viva un momento di particolare sconforto, con il rischio di produrre disinteresse nei confronti del gioco, il master potrà intervenire con incentivi a favore di tale paese.

Possono essere introdotti all'interno del gioco alcune situazioni nuove. Due esempi, utilizzati anche durante l'attività presso l'Alta Scuola Pedagogica, possono essere:

- Il master modifica il valore di una forma. Alcuni gruppi così non ricavano più vantaggi dal possesso di alcune tecnologie (es. il cerchio vale di meno e quindi il compasso servirà a poco). Questo avvenimento potrà rappresentare l'oscillazione dei prezzi di certi prodotti sul mercato mondiale.
- Un gruppo possiede in dotazione un cartoncino colorato ma non è a conoscenza del suo valore, così finisce per dimenticarlo o adoperarlo come righello nel caso sia sprovvisto di tecnologia. Il master comunica segretamente solo ai gruppi di primo livello il valore elevato delle forme costruite con il cartoncino. Attraverso questa esperienza si potrà far riferimento alla mancanza di informazioni presente nei paesi poveri e al controllo dei mass media da parte dei paesi ricchi.

Il gioco termina con il confronto dei bilanci dei vari paesi e così ha inizio la fase di *debriefing* o dopogioco. Il master apre la discussione che può prendere diverse strade: si possono ripercorrere le vicende vissute durante il gioco attuando una serie di corrispondenze con la realtà del commercio internazionale, si può riflettere sulle sensazioni che i partecipanti, appartenenti ai diversi gruppi, hanno vissuto durante il gioco (senso di ingiustizia, competizione, bisogno di rivalsa ecc.) o ancora si può continua-

re l'attività ragionando sulla modellizzazione che è stata proposta attraverso il gioco. Infatti i cambiamenti degli ultimi due decenni impongono una precisazione sul modello che può essere compiuta durante il dopogioco: il gioco ha come unici soggetti-giocatori gli Stati, ma bisogna considerare la presenza di altri soggetti transnazionali e sovra-nazionali. Così una possibile evoluzione del gioco potrebbe consistere nella costruzione di gruppi composti da singoli giocatori appartenenti a paesi differenti (es. le multinazionali).

Un altro possibile percorso di discussione può essere intrapreso proponendo la ridefinizione delle regole del gioco e valutando cosa possano significare tali cambiamenti nella realtà delle relazioni internazionali.

*Docente membro dell'Associazione Historia Ludens

Breve bibliografia

Dove trovare il gioco

Lino Ferracin, Piera Gioda, Sigrid Loos, *Giochi di simulazione. Per l'educazione allo sviluppo e alla mondialità*, Editrice Elle Di Ci, Torino, 1993.

Antonio Brusa, Anna Brusa, Marco Cecalupo, *La terra abitata dagli uomini*, Irrsae Puglia-Progedit, Bari, 2000.

Per riflettere sulle problematiche presenti nel gioco

Myers N., *L'atlante di Gaia. Un pianeta da salvare*, Zanichelli, 1987.

Beretta Podini W., *Fame e squilibri internazionali. Introduzione alle problematiche dei rapporti Nord-Sud*, Bulgarini, 1988.

Delpêche R., *La posta in gioco, (56 schede per capire la sfida alimentare Nord-Sud)*, CLESAV, 1989.

Consiglio d'Europa, *Nord-Sud: un solo futuro*, Ed. CISV, 1989.

Attinà F., *Il sistema politico globale. Introduzione alle relazioni internazionali*, Editori Laterza, 1999.

