

Puoi sconfiggere il sistema? Gioco di simulazione

Si tratta di un gioco di simulazione creato per analizzare cos'è il *sistema alimentare globale*, come funziona e quali disuguaglianze esistono al suo interno. Proponendo agli alunni di calarsi nel ruolo di piccoli produttori che devono far fronte alle estreme disuguaglianze del sistema, questo gioco diventa un ottimo strumento per presentare loro i **materiali di Cibo per la mente**, che fanno parte dell'omonimo progetto di Oxfam dedicato alle scuole. Tale progetto accompagna gli alunni nella scoperta e nella riflessione sul sistema alimentare globale, per poi aiutarli ad agire da Cittadini Globali. Offre loro inoltre la possibilità di condividere le proprie esperienze con altri giovani in tutto il mondo attraverso il nuovo spazio online **Class for Change**, lanciato nel marzo 2012.

Per ulteriori informazioni <http://www.oxfamitalia.org/agisci/cibo-per-la-mente>

Età

11 – 16 anni (*Nota: è disponibile una versione più breve dello stesso gioco*)

Tempo necessario

Da 1 ora a 1 ora e mezza a seconda dell'età e delle capacità.

Materie

Geografia / Educazione alla cittadinanza / Educazione socioambientale / Educazione alla cittadinanza globale

Scopi

- Apprendere quali sono i componenti del sistema alimentare globale e come interagiscono.
- Analizzare in modo divertente i molteplici fattori che, nell'ambito del sistema, incidono sulla capacità delle persone di coltivare e acquistare cibo sufficiente (condizioni climatiche estreme, meccanismi commerciali iniqui, accaparramento delle terre, aumento dei prezzi alimentari, iniqua distribuzione delle risorse)
- Ricercare eventuali disuguaglianze nel sistema alimentare globale, usando il gioco di ruolo per sperimentarle in prima persona e sviluppare empatia con sentimenti di ingiustizia e impotenza
- Riflettere su alcune soluzioni per eliminare le disuguaglianze

Materiali

Per una **classe di 30 alunni** serviranno:

- 30 matite o penne nere
- 15 paia di forbici
- 12 matite colorate (preferibilmente gialle e verdi)
- 1 colla in stick (facoltativa)
- 2 lavagne a fogli mobili (facoltative)
- 5 copie del foglio di banconote "Bank of Oxfam 5" ritagliate
- 5 copie del foglio di banconote "Bank of Oxfam 10" ritagliate
- 3 copie del foglio di banconote "Bank of Oxfam 20" ritagliate
- 3 copie del foglio di banconote "Bank of Oxfam 50" ritagliate
- Sagome dei prodotti: 1 stampa per ciascun gruppo
- 12 licenze commerciali
- Descrizione dei ruoli per ciascun gruppo

Dividere gli alunni in gruppi in base alla seguente tabella, dando a ciascuno il materiale indicato:

Composizione dei gruppi

		Nome del gruppo				
		Governo*	Mercato*	Azienda alimentare globale	Agente	Piccolo produttore
	Quanti gruppi	1	1	1	1	3 o più
	N° di alunni per gruppo	2	2	4-5	4-5	4-5
Materiali da fornire	Fogli A4 bianchi	-	-	2	-	5
	Sagome prodotti	-	-	1	1	1
	Forbici	10	-	5	-	2 o 3
	Matite nere	40	-	1 ciascuno	1 ciascuno	2 o 3
	Matite colorate	40	-	Molte!	-	-
	Licenze commerciali	6	6	-	-	-
	Denaro	Denaro restante	200	400	300	60

* ruolo adatto ad alunni più abili

Nota: Il gruppo “governo” può dotarsi di una lavagna a fogli mobili e colla stick per annotare quali gruppi pagano mensilmente il prodotto C: per ogni mese incollerà il prodotto C di ciascun gruppo sulla lavagna.

Come si gioca

Scopo del gioco è che ogni squadra realizzi il maggior profitto possibile e paghi regolarmente la bolletta alimentare (1 prodotto C) al governo. Se un gruppo non riesce a pagare la bolletta alimentare mensile al governo viene escluso. **Il gruppo vincitore è quello che alla fine del gioco avrà realizzato il maggior profitto.**

Il gioco è strutturato in *cicli mensili*, ognuno dei quali dovrà durare dai 6 ai 10 minuti circa.

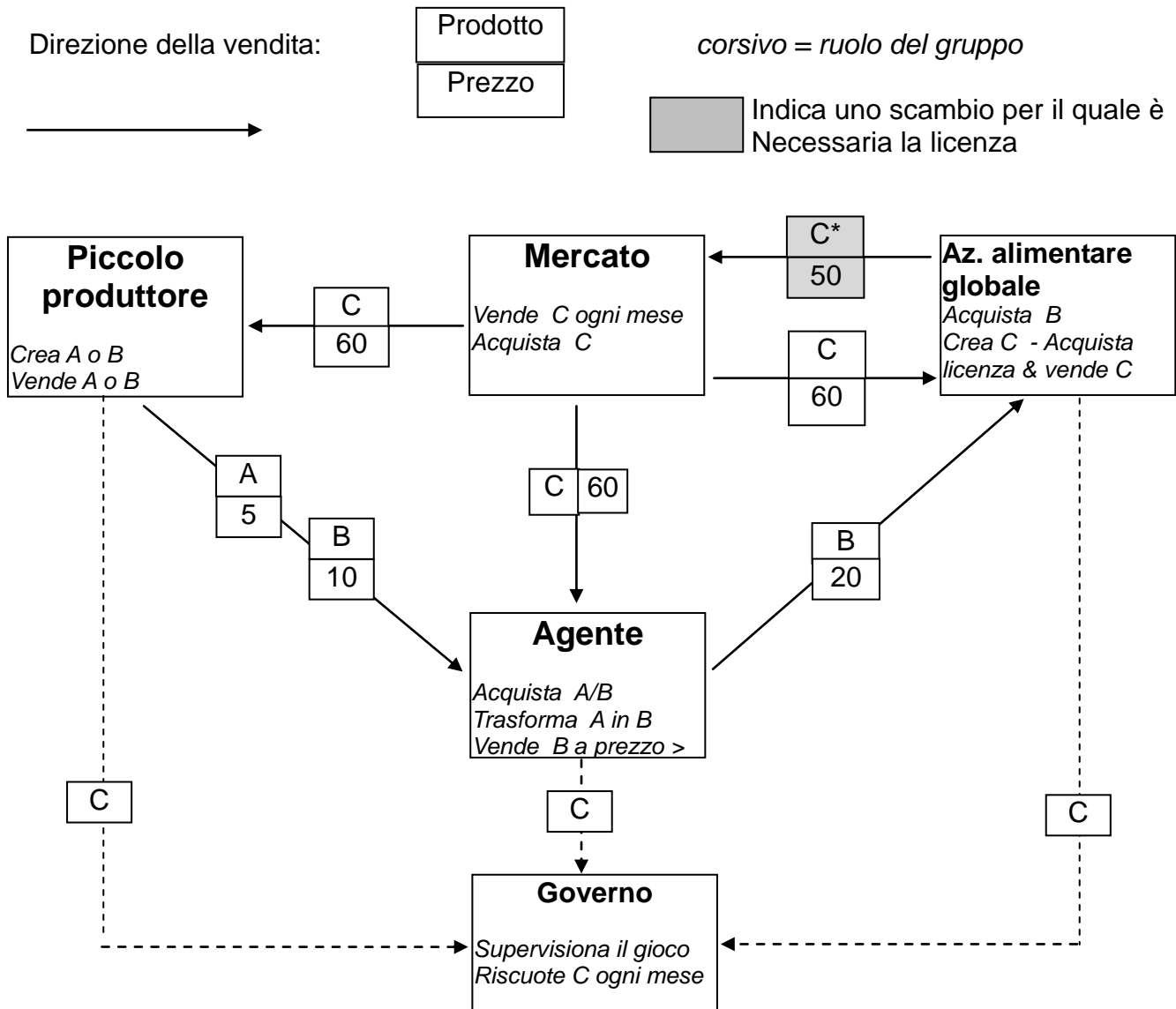
Ogni squadra rappresenta un diverso attore del sistema alimentare globale, e ogni “mese” cercherà di realizzare un profitto dalla vendita del mais. Ci sono 3 versioni di mais (prodotto A, B o C), ognuna delle quali ha un diverso valore monetario: alcuni degli attori lo producono grezzo (prodotto A) e lo vendono a basso prezzo, altri lo lavorano e lo vendono ad un prezzo maggiore (prodotto B o C). Tutti sono condizionati nelle loro azioni dalle risorse assegnate all’inizio (che non sono uguali). Il **diagramma in basso** illustra le interazioni tra i vari gruppi.

Inoltre, ogni gruppo deve acquistare mensilmente una pannocchia (versione C) da mangiare. Se un gruppo non ha realizzato un prodotto C dovrà acquistarlo dal *mercato*. Solo il mercato può vendere il prodotto C agli altri gruppi, mentre agli altri devono avere una licenza per vendere il prodotto C al mercato.

Nota: il *mercato* e il *governo* hanno prevalentemente un ruolo di controllo, e dovranno mirare ad un corretto svolgimento del gioco anziché alla vittoria.

Schema: Il meccanismo di scambio

Lo schema seguente illustra il funzionamento del meccanismo di scambio, con indicazione dei prezzi ai quali le varie versioni del prodotto sono scambiate tra i gruppi e del ruolo di ogni gruppo (in corsivo).



*Per vendere il prodotto C al mercato è necessaria una licenza. Tutte le squadre possono acquistarla ma soltanto l'azienda agroalimentare ne ha una dal principio

Eventi

Nel corso del gioco l'insegnante estrarrà varie "carte degli eventi": queste rappresentano eventi reali che si verificano nel sistema alimentare globale e incidono su tutti i suoi protagonisti, ma in particolare sui contadini. Si tratta per esempio di eventi atmosferici, aumenti dei prezzi alimentari, vendita di grandi porzioni di terra. Ci sono però anche eventi *positivi* che si verificano per *aumentare* il grado di equità del sistema, come per esempio un migliore sostegno ai contadini da parte dei governi.

Gli eventi possono essere discussi a fine gioco per migliorare la comprensione del sistema da parte degli alunni.

Gestione dell'attività (30-60 minuti)

- 1) La preparazione è fondamentale! Una volta avviato il gioco è molto semplice, ma accertatevi che ogni squadra abbia a disposizione le informazioni e i materiali giusti.
- 2) Decidete chi mettere nei vari gruppi. Seguite la tabella. Scegliete:
 - 2 alunni per il gruppo **governo** (*ruolo di supervisione*)
 - 2 alunni per il gruppo **mercato** (*ruolo di supervisione*)
 - 4-5 alunni per il gruppo **azienda agroalimentare globale**
 - 4-5 alunni per il gruppo **agente**
 - i restanti saranno divisi in gruppi **piccoli produttori** di 3-5 alunni.
- 3) Accertatevi che i materiali siano a disposizione delle squadre fin dal principio in base alla relativa tabella. Tutti i gruppi riceveranno un certo numero di fogli, forbici, penne, denaro e matite colorate. Ogni gruppo dovrà avere inoltre una **carta di ruolo** che spiega chi sono i gruppi, cosa fanno e quali sono i loro obiettivi, una **pagina introduttiva** e le **regole del gioco**.
- 4) Chiedete ai gruppi di controllare se hanno i materiali giusti e se hanno capito il proprio ruolo.
- 5) Leggete le **istruzioni e le regole del gioco** a tutta la classe e chiedete ad ogni gruppo di specificare chi è al resto della classe; attaccate alla lavagna una copia del listino prezzi del mais (tratto dalle istruzioni) in modo che tutti lo vedano.
- 6) Date inizio al primo “mese” (circa 6-10 minuti; potete stabilire voi la durata)
- 7) Lasciate che gli alunni familiarizzino con il gioco. Verificate che conducano le transazioni in base ai valori corretti, e che i prodotti siano di alta qualità. Fate attenzione a che i gruppi non rubino i materiali altrui!
- 8) Controllate che il governo riscuota i prodotti C da ogni gruppo alla fine del “mese” (possono registrare le riscossioni sulla lavagna) e che i gruppi producano mais di alta qualità.
- 9) Nel corso del secondo mese estraete almeno una *carta degli eventi negativa*, e accertatevi che tutti i gruppi seguano esattamente le istruzioni.
- 10) Continuate il gioco con i mesi successivi, estraendo periodicamente le carte degli *eventi*. Fate in modo di avere sia eventi positivi che negativi.
- 11) Dopo 20-60 minuti di gioco (o finché gli alunni dimostrano interesse) potete fermare la partita e tenere una riunione **plenaria** per discutere quanto appreso.

Plenaria – 10-20 minuti

Alla fine del gioco contegiate il denaro rimasto ad ogni gruppo e confrontatelo con la somma di cui disponevano all'inizio e con il valore dei prodotti restanti.

Dovreste constatare che i piccoli produttori non se la sono cavata bene come gli altri gruppi. Hanno meno risorse, non possono vendere direttamente al mercato perché non possono permettersi la licenza per vendere i prodotti C, e non hanno matite colorate per creare il “prodotto finito C”. Probabilmente hanno anche faticato a pagare la bolletta mensile al governo e realizzare un profitto minimo.

L'azienda agroalimentare e l'agente, al contrario, avranno realizzato profitti enormi con uno sforzo relativamente limitato.

Nella riunione plenaria cercherete di far capire agli alunni che l'esperienza di ciascun gruppo dipende in gran parte da *chi* esso impersonava. Chiedete quindi ai gruppi di rispondere **innanzi tutto a queste domande:**

- Che cosa vi ha reso la vita difficile in questo sistema?
- Che cosa vi ha facilitato in questo sistema?
- Il successo è dipeso soltanto da quanto avete lavorato?
- Come ci si sente se si fa parte del sistema alimentare globale?
- In che modo gli eventi vi hanno condizionato? Perché?

Uno dei principali fattori sono le risorse con cui i gruppi hanno iniziato il gioco. Chiedete agli alunni di riflettere se nella vita reale succede lo stesso o no, e *perché* nella vita reale i gruppi partono con maggiori o minori risorse. Quanto li condiziona questo fattore, a prescindere da quanto duramente lavorano?

Per aiutare gli alunni nella riflessione potete usare la pagina **vita reale**, affinché si rendano conto di quali parti del gioco e quali elementi della vita reale sono uguali.

L'utilizzo degli eventi avrà dimostrato agli alunni come i piccoli produttori, possedendo molto poco, sono molto **vulnerabili** di fronte a ciò che accade, ma anche che possono fare molto di più se ricevono un **sostegno**.

Infine chiedete ai gruppi:

- Pensate che il sistema sia **equo**? Perché?
- Pensate che debba **cambiare**? Come?

Discutetene per alcuni minuti. Gli scenari positivi dovrebbero aver suggerito loro alcuni spunti.

Potete **terminare** con il materiale video, in lingua inglese, disponibile qui:

http://www.oxfam.org.uk/education/resources/food_for_thought_resources_videos/index.htm

Nota per l'insegnante

Alla fine di questo documento troverete una serie di **paralleli con la vita reale** che potrete leggere per aiutare gli alunni a capire l'importanza degli eventi incontrati nel gioco rispetto al sistema alimentare globale.

Collegamento al progetto generale

E' il momento del cartellone...

Dopo aver ultimato il gioco gli alunni possono completare una sezione del loro cartellone.



... senza dimenticare il più ampio progetto "Cibo per la Mente"

Dopo aver accompagnato gli alunni lungo il percorso IMPARARE, PENSARE, AGIRE, invitateli a collegarsi a **Class for Change** per condividere le loro esperienze con compagni di tutto il mondo: www.classforchange.org

Class for Change fa parte del progetto di Oxfam "Cibo per la mente".



<http://www.oxfamitalia.org/agisci/cibo-per-la-mente>

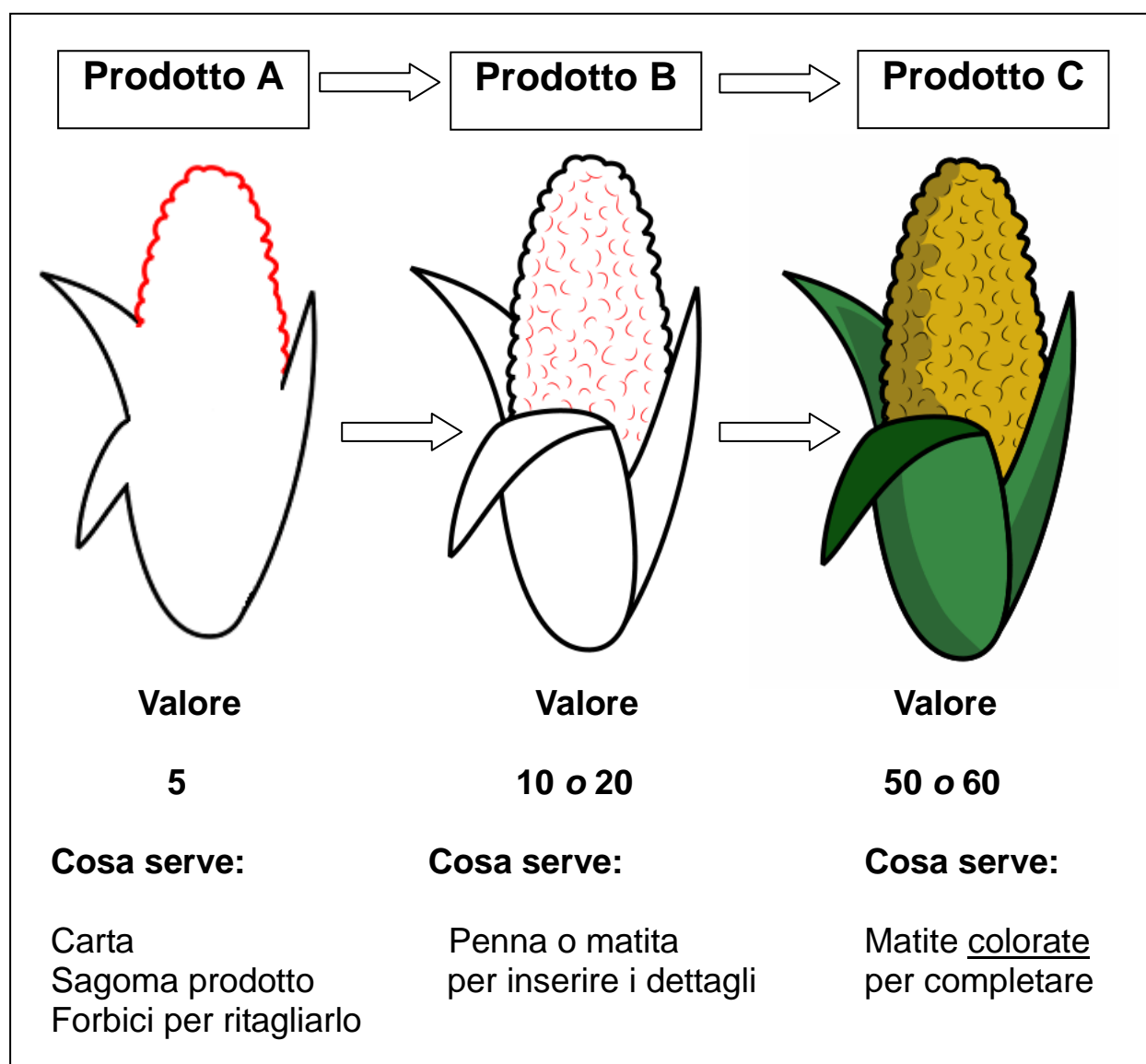
Introduzione al gioco (per i giocatori)

- Per cominciare leggete le **carte di ruolo** e controllate di avere i **materiali giusti**
- Prima di iniziare ogni gruppo deve dire alla classe chi rappresenterà
- Dovrete perseguire i vostri **obiettivi** svolgendo i vostri **compiti**. Per fare ciò produrrete dei beni che scambierete con gli altri gruppi.

Prodotti:

Produrrete o scambierete il prodotto **mais** di cui esistono **tre versioni**, ognuna con un diverso valore. Tutte le versioni devono essere **di alta qualità** per poter essere commercializzate.

Le 3 versioni sono:



Regole del gioco

- Un mese dura *all'incirca* 10 minuti
- Ogni gruppo deve svolgere i compiti ad esso assegnati per raggiungere i propri obiettivi
- Gli scambi devono avvenire con prodotti di alta qualità, altrimenti i prezzi potrebbero scendere
- Ogni mese il GOVERNO si reca dai vari gruppi per chiedere loro di pagare la bolletta alimentare mensile: un prodotto C
- Se un gruppo non ha un prodotto C dovrà comprarlo dal MERCATO a 60
- Se un gruppo non ha 60 per comprare un prodotto C dovrà consegnare al governo i propri beni, p.es. forbici o matite
- Le squadre non possono contestare il governo poiché esso supervisiona il gioco
- Se le squadre decidono di scambiarsi beni come forbici o matite colorate possono mettersi d'accordo per farlo
- Solo una squadra provvista di licenza (il cui costo è 100) può vendere prodotti C al mercato
- Qualsiasi squadra può acquistare una licenza dal mercato per poi vendere i prodotti C
- Quando viene estratta una carta degli eventi tutti i giocatori devono seguirne le indicazioni

Chi vince?

La squadra vincitrice è quella che a fine gioco avrà realizzato il maggiore profitto.

Se una squadra non può pagare la bolletta alimentare mensile, non ha denaro per acquistare un prodotto C e non le è rimasto nulla da consegnare al governo, è esclusa dal gioco.

La produzione e gli scambi possono iniziare. Buona fortuna!

Carta di ruolo “Mercato”

Il mercato acquista e vende solo prodotti C, controlla la qualità pagando un prezzo basso per prodotti scadenti, e fornisce prodotti C a tutti i gruppi

Scopi

- Massimizzare il profitto
- Cercare di garantire il corretto svolgimento del gioco

Compiti:

- Il mercato deve acquistare e vendere **SOLO** prodotti finiti C
- Verifica l'alto livello qualitativo, assegnando il prezzo pieno solo a esemplari perfetti di prodotto C
- Potrà far pagare il prezzo della **licenza** (100) ad altri gruppi che poi gli venderanno i prodotti C
- Dovrà anche vendere prodotti C alle squadre che ne hanno bisogno per pagare la bolletta alimentare mensile

Suggerimenti:

- Dite ai gruppi in grado di acquistare una licenza di farlo subito
- Se potete, trattate per ridurre il costo dei prodotti finiti C

Possibili scambi e prezzi:

Che cosa	Acquisto/Vendita	Chi (squadra)	Prezzo consigliato
Prodotto C	Acquisto	Qualsiasi gruppo con licenza	50
Prodotto C	Vendita	Tutti gli altri gruppi	60

Materiali che dovrete avere:

- 8 licenze commerciali (per chiunque ne abbia bisogno)
- 200 unità di denaro

Carta di ruolo “Agente”

Il vostro obiettivo è guadagnare denaro, siete specializzati nell’acquistare merce a basso prezzo e rivenderla realizzando il massimo profitto.

Scopi

- Massimizzare il profitto
- Pagare la bolletta alimentare mensile (1 prodotto C al mese)

Compiti:

- Acquistare un prodotto A o B ad un certo prezzo e rivenderlo ad un prezzo più alto
- Trasformare prodotti A in prodotti B e rivenderli

Suggerimenti:

- Cercare di fare affari con i piccoli produttori per spuntare un prezzo migliore ed evitare che vendano all’Industria Agroalimentare Globale
- Se potete, acquistate una matita colorata e una licenza commerciale per produrre e vendere prodotti C (valgono molto di più)

Possibili scambi:

Che cosa	Acquisto/Vendita	Chi (squadra)	Prezzo
Prodotto A	Acquisto	Piccoli produttori	5
Prodotto B	Acquisto	Piccoli produttori	10
Prodotto B	Vendita	Azienda agroalimentare globale	20
Prodotto C	Acquisto	Mercato	60

Materiali che dovrete avere:

- 1 sagoma prodotto
- 1 penna o matita nera ciascuno (4 o 5 in tutto)
- 300 unità di denaro

Carta di ruolo “Azienda Agroalimentare Globale”

Guadagnate denaro trasformando materiali grezzi in prodotti finiti e siete in grado di vendere più facilmente al mercato.

Scopi

- Massimizzare il profitto
- Pagare la bolletta alimentare mensile (1 prodotto C al mese)

Compiti:

- Acquistare prodotti A o B dai piccoli produttori o dagli agenti e trasformarli in prodotti C (che hanno un *valore aggiunto*)
- Produrre C (se volete; avete fogli disponibili)
- Acquistare una licenza commerciale e vendere prodotti C al mercato
- Se vi servono ulteriori attrezzature rivolgetevi al governo

Suggerimenti:

- Non lasciatevi tentare dagli altri gruppi che vi fanno offerte per acquistare i vostri colori!
- Cercate l'opportunità di acquistare i prodotti B dall'Agente: dovrete così lavorare di meno e potrete dedicarvi a colorare un prodotto C
- Cercate di accantonare un prodotto C al mese per pagare la bolletta alimentare invece di doverlo acquistare dal Mercato (costerebbe di più).
- Acquistate la licenza dal mercato al più presto possibile!

Possibili scambi:

Che cosa	Acquisto/Vendita	Chi (squadra)	Prezzo
Prodotto A	Acquisto	Piccolo produttore o agente	5
Prodotto B	Acquisto	Piccolo produttore o agente	10 o 20
Prodotto C	Vendita	Mercato	50

Materiali che dovrete avere:

- 2 fogli A4
- 1 sagoma prodotto
- 5 paia di forbici (per tutto il gruppo)
- molte matite colorate
- 400 unità di denaro

Carta di ruolo “Piccoli produttori”

Assicurare cibo sufficiente a voi e alle vostre famiglie non è sempre facile, potete farlo usando soltanto la vostra terra e le vostre risorse.

Scopi

- Massimizzare il profitto
- Pagare la bolletta alimentare mensile (1 prodotto C al mese)

Compiti:

- Usare le vostre risorse naturali (fogli A4) per produrre A o B
- Se potete, cercate di acquistare altre matite per creare più prodotti B
- Se potete, cercate di acquistare matite colorate per creare prodotti C (però vi servirà una licenza per venderli!)

Suggerimenti:

- Dovrete lavorare duramente per riuscire a pagare la bolletta alimentare ogni mese
- Sappiate che disegnare i dettagli sul prodotto e trasformarlo in B incrementa molto il suo valore ma può richiedere tanto tempo!
- Forse vi sembrerà meglio tagliare quante più sagome possibile del prodotto A bianco e venderle agli altri per aumentare gli incassi

Possibili scambi:

Che cosa	Acquisto/Vendita	Chi (squadra)	Prezzo
Prodotto A	Vendita	Agente o Azienda alimentare globale	5
Prodotto B	Vendita	Agente o Azienda alimentare globale	10
Prodotto C	Acquisto	Mercato	60

Materiali che dovrete avere:

- 5 fogli A4
- 1 sagoma prodotto
- un paio di forbici ciascuno (4 o 5 in totale)
- 2 o 3 matite (per tutto il gruppo)
- 60 unità di denaro

Carta di ruolo “Governo”

Controllate gli scambi tra gli altri gruppi e riscuotete da loro la bolletta alimentare mensile

Scopi

- Riscuotere la bolletta alimentare ogni mese
- Supervisionare il gioco

Compiti

- Riscuotere mensilmente un prodotto C da ogni gruppo (rappresenta la loro bolletta alimentare)
- Supervisionare l'attività e controllare che i gruppi non imbrogolino
- Controllare gli scambi e la qualità dei prodotti circolanti
- Se un gruppo *non può pagare* un prodotto C dovreste concordare cosa riscuotere in alternativa (p.es. una matita o un paio di forbici)
- Accertarvi che l'azienda agroalimentare globale abbia sempre attrezzature sufficienti

Suggerimenti:

- Avete un ruolo importante negli *eventi* che possono verificarsi e che saranno illustrati dall'insegnante
- Ricordate che non state giocando per vincere!

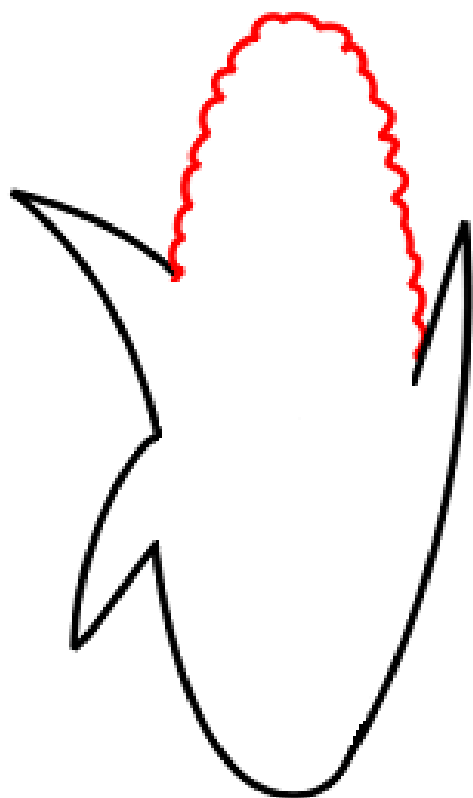
Possibili scambi

Che cosa	Acquisto/Vendita	Chi (squadra)	Prezzo
Prodotto C	Riscossione	Tutte le squadre	0 (ma se non possono darvi un prodotto devono darvi qualcos'altro)

Materiali che dovreste avere:

- Trattenete tutto il denaro extra
- 20 matite nere e colorate
- 5 paia di forbici
- Volendo, potete usare la lavagna per registrare chi effettua i pagamenti mensili

Sagome prodotto



Licenza commerciale

La presente licenza permette di vendere il prodotto C al mercato

Costo della licenza = 100
Vogliate pagare tale somma al mercato

Il mercato pagherà 50 per ogni prodotto C ai possessori della licenza

Senza la presente licenza non è permesso vendere prodotti C al mercato



Licenza commerciale

La presente licenza permette di vendere il prodotto C al mercato

Costo della licenza = 100
Vogliate pagare tale somma al mercato

Il mercato pagherà 50 per ogni prodotto C ai possessori della licenza

Senza la presente licenza non è permesso vendere prodotti C al mercato



Carte degli eventi (lette a voce alta dall'insegnante)

Negativi

Cambiamento climatico - Siccità

Azione: tutti i gruppi "piccoli produttori" dovranno restare fermi per 1 minuto

Paralleli con il mondo reale:

A causa dell'aumento delle temperature le rese agricole si riducono, arrivando anche a dimezzarsi in alcuni Paesi africani. Al tempo stesso si accentuano e si verificano più spesso eventi atmosferici estremi quali ondate di calore, siccità e inondazioni, e gli andamenti stagionali su cui le persone basano le proprie attività agricole diventano sempre più imprevedibili. I primi ad essere colpiti sono coloro che contano direttamente sulle risorse naturali per nutrirsi, e spesso si tratta dei più poveri della Terra.

Accaparramento della terra

Azione: l'Azienda alimentare globale sottrae 1 foglio A4 a tutti i gruppi "piccoli produttori"

Paralleli con il mondo reale:

A partire dal 2008 le imprese ricche hanno investito fortemente in terreni agricoli a basso costo nei Paesi poveri, per lo più per usi commerciali. Spesso, però, la terra venduta, era già usata da famiglie povere per coltivare cibo: in molti casi viene quindi espropriata a forza con un preavviso breve o nullo, e senza un giusto risarcimento. Gli investitori lasciano spesso la terra in stato di abbandono perché sanno che aumenterà di valore col tempo, oppure la adibiscono a usi che riducono la produzione di cibo.

Impennate dei prezzi alimentari

Azione: il prezzo di mercato del cibo (prodotto C) aumenta di 10 o 20 unità (quindi chiunque acquista il prodotto C pagherà di più ogni mese)

Paralleli con il mondo reale:

Dopo decenni di miglioramento, il numero di persone che non hanno abbastanza da mangiare è ora in aumento. Il problema è dovuto in gran parte ai picchi dei prezzi alimentari: se infatti, come succede a molte famiglie povere, la spesa per il cibo è pari al 75% del reddito settimanale, un aumento improvviso dei prezzi ha effetti devastanti. Le impennate dei prezzi hanno molte cause: cambiamento climatico, prezzo del petrolio, malfunzionamento del mercato delle derrate agricole, politiche pro-biocombustibili che fanno sì che le verdure finiscano nelle automobili anziché nei piatti. Quel che è certo è che ci troviamo di fronte ad una sfida totalmente nuova.

Positivi

Investimenti governativi a favore dei piccoli produttori

Azione: Il gruppo “governo” cede metà della sua scorta di forbici, penne e matite ai piccoli produttori, e dà ad ognuno di loro 20 unità extra di denaro.

*Se ne ha bisogno, il governo può prelevare l’attrezzatura dell’azienda agricola globale

Paralleli con il mondo reale:

Ci sono molti esempi di governi che riconoscono l’importanza dei piccoli produttori. In Brasile, per esempio, il governo ha fornito loro mutui, formazione e materiali per accrescere la produzione alimentare. Grazie a questi investimenti, negli ultimi 10 anni milioni di persone che sopravvivono con l’agricoltura si sono affrancate dalla miseria.

Le grandi aziende alimentari globali investono nei propri fornitori

Azione: Le aziende alimentari globali consegnano un paio di forbici e 3 matite colorate a tutti i piccoli produttori con cui commerciano, affinché questi possano realizzare i prodotti C. Concordano inoltre di acquistare da loro i prodotti C a 30 in modo che non necessitino di licenza.

Paralleli con il mondo reale:

Alcune grandi compagnie alimentari come Unilever (produttrice di molti generi alimentari tra cui margarina, tè e dadi) si rendono conto che investendo nei piccoli produttori da cui si riforniscono otterranno una migliore fonte di prodotti di alta qualità. Possono inoltre concordare prezzi migliori direttamente con loro, escludendo gli agenti che aggiungono poco valore alle merci.

I gruppi comunitari si organizzano

Azione: tutti i piccoli produttori si rivolgono al governo chiedendo una licenza commerciale ciascuno e la distribuzione dell’altra metà di forbici, penne e matite.

* Se ne ha bisogno, il governo può prelevare l’attrezzatura dell’azienda agricola globale

Paralleli con il mondo reale:

In alcuni Paesi, come l’Honduras, gruppi di piccoli produttori si sono uniti per reclamare dal governo maggiori risorse. In Honduras occidentale sono riusciti ad ottenere maggiore sostegno per la formazione (specialmente quella femminile), piccoli prestiti e opportunità di accesso al mercato, p.es. quello europeo. L’accesso al mercato è un punto critico per i piccoli produttori; riuscire a vendere più direttamente i prodotti lavorati permette loro di percepire un reddito maggiore.

E nella vita reale?

Questo gioco è una *simulazione* della vita reale. Cosa pensate che rappresenti ogni elemento? Collegare ogni componente del gioco alla descrizione della vita reale:

Fogli di carta	Materiali necessari per la coltivazione e il raccolto
Forbici	Cibo che è stato <i>lavorato</i> e quindi vale di più (p.es. grani di caffè già macinati)
Matite	Conoscenza di negozi e luoghi dove poter vendere i prodotti
Licenza commerciale	Capacità necessarie a lavorare i prodotti raccolti
Prodotto A	Cibo grezzo o <i>non lavorato</i>
Prodotti B e C	Terra usata per coltivare il cibo

Quale di questi elementi è più importante per *avere successo* nel sistema alimentare globale? Sceglietene 2 e dite perché.

Pensate che tutte queste cose siano *distribuite* equamente? Se no, perché?

Paralleli con la vita reale

E' importante aiutare le squadre a capire che questo non è soltanto un gioco: ci sono molte similitudini tra le situazioni e circostanze vissute dai giocatori e la vita reale. Il gioco tratta alcuni dei motivi per i quali oggi 1 persona su 7 non avrà da mangiare.

Si possono individuare molti paralleli tra il gioco e la realtà.

Noi abbiamo tracciato i 10 elencati qui sotto, che potrete analizzare con gli studenti; speriamo però che attraverso la discussione essi siano in grado di individuarli senza troppo aiuto.

1. Sottrazione di alcune risorse naturali (fogli A4) ai PICCOLI PRODUTTORI

Parallelo con la vita reale: "Accaparramento" della terra

A partire dal 2008 le imprese ricche hanno investito fortemente in terreni agricoli a basso costo nei Paesi poveri, spesso per usi commerciali. Spesso, però, la terra così venduta era già usata da famiglie povere per coltivare cibo: in molti casi viene quindi espropriata a forza con un preavviso breve o nullo, e senza un giusto risarcimento. Gli investitori lasciano spesso la terra in stato di abbandono perché sanno che aumenterà di valore col tempo, oppure la utilizzano per impieghi che riducono la produzione di cibo. Queste pratiche sono definite "accaparramento della terra"

2. Le squadre dei PICCOLI PRODUTTORI hanno minori attrezzature e tecnologia iniziali (poche forbici e nessuna matita colorata). Il GOVERNO investe fortemente nel gruppo dell'AZIENDA AGROALIMENTARE GLOBALE fornendole matite colorate e forbici quando le servono

Parallelo con la vita reale: Agricoltura intensiva

Dopo un secolo di incremento, oggi le rese agricole ristagnano poiché l'agricoltura intensiva non può andare oltre un certo limite. E' giunto il momento di valorizzare l'enorme potenziale inutilizzato dell'agricoltura su piccola scala nei Paesi in via di sviluppo, e in particolare quello delle donne che spesso compiono la maggior parte del lavoro per uno scarso compenso. Già oggi 500 milioni di piccoli produttori contribuiscono a dar da mangiare a due miliardi di persone, cioè un terzo degli abitanti del pianeta. Con un adeguato sostegno da parte dei governi e con tecniche sostenibili la produttività può aumentare in modo esponenziale. In Vietnam, per esempio, il numero delle persone che soffrono la fame si è dimezzato in soli 12 anni: una trasformazione messa in moto da investimenti governativi a favore dei piccoli produttori.

3. L'aumento della bolletta alimentare mensile colpisce maggiormente i PICCOLI PRODUTTORI

Parallelo con la vita reale: le impennate dei prezzi alimentari

Negli ultimi anni è aumentata la volatilità dei prezzi dei generi alimentari, e questo è uno dei motivi per cui, dopo decenni di miglioramento, sta crescendo il numero di persone che nel mondo non hanno abbastanza da mangiare. Se infatti, come succede a molte famiglie povere, la spesa per il cibo è pari al 75% del reddito settimanale, un aumento improvviso dei prezzi ha effetti devastanti. Le impennate dei

prezzi hanno molte cause: il cambiamento climatico che rende più difficile la coltivazione, fertilizzanti più costosi a causa degli alti prezzi del petrolio, un mercato delle derrate agricole in cui gli speculatori acquistano grandi quantità di merce causando rapidi mutamenti dei prezzi, sussidi ai biocombustibili che fanno sì che la terra sia coltivata per produrre carburante anziché cibo.

4. I PICCOLI PRODUTTORI sono l'unico gruppo danneggiato dalla siccità

Parallelo con la vita reale: Cambiamento climatico

A causa dell'aumento delle temperature le rese agricole si riducono, arrivando anche a dimezzarsi in alcuni Paesi africani. Al tempo stesso si accentuano e si verificano più spesso eventi atmosferici estremi quali ondate di calore, siccità e inondazioni, e gli andamenti stagionali su cui i contadini basano la proprie attività diventano sempre più imprevedibili. I primi ad essere colpiti sono coloro che contano direttamente sulle risorse naturali per nutrirsi, e spesso si tratta dei più poveri della Terra.

5. I PICCOLI PRODUTTORI non possono vendere nulla direttamente al mercato (se non hanno una licenza)

Parallelo con la vita reale: barriere nell'accesso ai mercati

Spesso i piccoli produttori non hanno nessuna possibilità di accedere direttamente ai mercati mondiali e sono invece obbligati a ricorrere a intermediari e agenti, ognuno dei quali realizza un profitto riducendo in tal modo il ricavo dei contadini.

6. Il PICCOLO PRODUTTORE ha più risorse naturali (fogli A4) rispetto all'INDUSTRIA AGROALIMENTARE GLOBALE

Parallelo con la vita reale: maggiori risorse naturali

I Paesi ricchi di risorse naturali sono talvolta privi delle competenze o delle capacità tecniche necessarie a riconoscere o utilizzare il loro vero valore, sono perciò soggetti a sfruttamento da parte di altre nazioni.

7. L'AGENTE può guadagnare denaro semplicemente acquistando e vendendo prodotti

Parallelo con la vita reale: gli agenti che agiscono da intermediari realizzano enormi profitti senza muovere un dito. Sfruttando la situazione di molti piccoli produttori, che non possono dialogare direttamente con le grandi aziende che acquistano i prodotti, gli agenti possono semplicemente rivendere le merci realizzando veloci profitti.

8. Nelle squadre dell'INDUSTRIA AGROALIMENTARE GLOBALE ci sono meno persone che in quelle dei PICCOLI PRODUTTORI

Parallelo con la vita reale: il 20% della popolazione mondiale controlla l'80% delle ricchezze

9. Le squadre dei PICCOLI PRODUTTORI sono obbligate a pagare la bolletta alimentare mensile al GOVERNO anche se producono da sé il cibo.

Parallelo con la vita reale. Esempio della Cambogia: se è vero che l'intero Paese potrebbe nutrirsi autonomamente con il proprio riso grezzo, quello che manca è la capacità di immagazzinarlo e lavorarlo. Accade quindi che i contadini vendano il riso direttamente dal campo all'intermediario, che poi lo rivende in Thailandia e Vietnam. L'immagazzinaggio, la sbramatura e la lucidatura, cioè tutto ciò che comporta un valore aggiunto, avvengono all'estero. Il potenziale reddito sottratto alla Cambogia è quindi enorme dato che il riso lavorato viene poi nuovamente importato ad un prezzo triplo o quadruplo.