

THINKING DAY 22 FEBBRAIO 2005:
LA NOSTRA VOCE
INSIEME A QUELLA DELLE GUIDE DEL MONDO:
SÌ ALLA PACE, NO ALLA FAME!
I NOSTRI DIRITTI, LE NOSTRE RESPONSABILITÀ:
IL DIRITTO DI ESSERE ASCOLTATI

Attività di Branca RS - IL MERCATO DEL CAFFÈ'

Obiettivo del gioco: capire i meccanismi del mercato gestito dalle multinazionali nei paesi in via di sviluppo

INTRODUZIONE AL GIOCO PER I RAGAZZI:

Questo gioco di simulazione rappresenta alcune delle problematiche che s'incontrano nel commercio internazionale del caffè, attraverso una simulazione di quanto avviene nella realtà.

L'obiettivo è guadagnare più soldi possibile.

E' necessario dividersi in 7 gruppi che rappresentano le diverse "NAZIONI" coinvolte che, ovviamente non dispongono della stessa "mano d'opera" e quindi saranno composti da un numero diverso di persone.

Ogni Nazione, dovrà:

- 1) - selezionare il caffè;
- 2) – macinarlo;
- 3) – impacchettarlo;
- 4) – venderlo sul mercato mondiale.

1) SELEZIONARE IL CAFFÈ'

Alcune "Nazione" hanno a disposizione il proprio "Raccolto" di caffè, costituito da un sacco contenente sia chicchi di caffè che granturco e quindi è necessario separare i due diversi prodotti.

2) MACINARLO

E' necessario macinare accuratamente i chicchi di caffè, affinché sia accettato dal "Mercato mondiale", ma per farlo, ogni nazione ha a disposizione diverse tecnologie: i paesi più ricchi hanno un macinino elettrico, altri hanno un macina caffè a mano ed altri hanno soltanto uno o più "pestelli".

3) IMPACCHETTARLO

Per poterlo trasportare e vendere, il caffè dovrà essere confezionato e quindi sarà necessario preparare delle "Bustine" (o sacchetti) per la vendita, contenenti tutti LA STESSA QUANTITA' di caffè macinato FINEMENTE, corrispondente alla misura esatta di n.5 cucchiaini; non di più e non di meno.

4) VENDERLO SUL MERCATO MONDIALE

Il "Mercato Mondiale" acquista ESCLUSIVAMENTE caffè impacchettato correttamente e del giusto peso, al prezzo di 1.000 dollari al pacchetto (la bustina)

Come già accennato, ogni nazione disporrà soltanto di alcuni elementi necessari alla preparazione del caffè alla vendita, così ad esempio, gli Stati Uniti hanno la "Tecnologia" e il denaro, ma non hanno la "Mano d'opera" e il "Raccolto di caffè" (i sacchi), l'Indonesia ha il caffè e la "mano d'opera" ma non ha la "Tecnologia", non ha il denaro e neanche i sacchetti e i cucchiaini indispensabili alla produzione etc..

All'inizio del gioco, sarà indispensabile che ogni nazione contratti con le altre l'acquisto delle cose che gli sono indispensabili, vendendo per soldi o "barattando" qualsiasi cosa lecita in possesso della "Nazione".

Ovviamente non è consentito il furto e la distruzione dei beni altrui.

Durante tutto il gioco, è indispensabile prestare la massima attenzione alle disposizioni e alle informazioni del mercato mondiale che descriveranno una serie di eventi che influenzeranno il mercato.

Inoltre durante il gioco potranno inserirsi altri personaggi identificati da appositi cartelli.

Questa parte dell'attività, durerà circa un'ora e proseguirà diversamente nell'ora successiva.

INTRODUZIONE/ISTRUZIONE PER I CAPI

(dopo aver letto quella per i ragazzi)

Nell'introduzione per i ragazzi, sono illustrate esclusivamente le regole strettamente indispensabili per l'inizio del gioco e volutamente non sono state descritte a fondo le funzioni del "Mercato Mondiale" mentre non sono descritte affatto le figure del (o dei) "COYOTE" e del (o della) "POLIZIA INTERNAZIONALE" che descriviamo di seguito.

Ognuna di queste figure dovrà essere identificata da un cartello appeso al collo.

ISTRUZIONI PER IL "MERCATO MONDIALE" DEL CAFFÈ.

Il suo ruolo principale è quello di:

- acquistare i pacchetti di caffè macinato (conservandoli);
- stabilire il prezzo del caffè (il prezzo pagato per le bustine di caffè);
- comunicare il prezzo del caffè in borsa, scrivendolo sull'apposito cartellone;

Dopo i primi 15 minuti di gioco, il "Mercato mondiale":

- chiederà ogni 5 minuti, gli "INTERESSI SUL DEBITO" contratti da "Costa d'avorio", Guatemala, Brasile e Indonesia pari a 1000 \$, da riscuotere attraverso la "POLIZIA INTERNAZIONALE";
- in caso di mancata restituzione degli interessi, aumenterà la tranche successiva e successivamente può attuare sanzioni nei loro confronti: non acquistare più la loro merce, acquistarla a prezzo inferiore a quello di mercato, decretare l'embargo sulle merci di quel paese...);

Dopo 30 minuti di gioco, il "Mercato Mondiale":

- abbasserà rapidamente il prezzo dei pacchetti di caffè e inizierà ad annunciare il prezzo molto alto, pagato esclusivamente per il "Caffè Biologico Certificato" accompagnato dall'apposita certificazione;

Tutte le variazioni del prezzo del caffè, saranno funzionali al lavoro del COYOTE (la cosa non è palese, ma dovuta ad un tacito accordo) e quindi il prezzo sarà basso quando "il coyote" vorrà acquistarlo e si alzerà quando "il coyote" vuole vendere; per questo motivo il Capo del "Mercato mondiale" e il Capo "COYOTE" dovranno osservarsi vicendevolmente.

ISTRUZIONI PER IL "COYOTE"

La figura del "Coyote" è quella che può osservare più da vicino i meccanismi in gioco da parte dei ragazzi e che può trarne spunto per la discussione successiva.

Il suo ruolo principale nel gioco è quello di riuscire a monopolizzare interamente i flussi commerciali del mercato, invitando gli USA a non cedere i propri mezzi di produzione (LA TECNOLOGIA), se non a prezzi altissimi, stimolando l'emigrazione dei lavoratori dai paesi poveri agli USA.

Il "Coyote", è l'emissario di una multinazionale e quindi fa ruolo a sé con l'appoggio totale del "Mercato Mondiale" che alzerà o abbasserà il prezzo del caffè esclusivamente tenendo in considerazione gli interessi del "coyote", che riuscirà così ad acquistare il caffè a prezzo basso per rivenderlo agli USA a prezzo molto più alto e così via.

In cambio della "Tecnologia", il "Coyote" cercherà di strappare un contratto in esclusiva e alcune forniture gratuite: in questo modo il mercato del caffè sarà totalmente in mano al "COYOTE", l'unico che possiede i mezzi per il "caffè biologico".

Nella fase iniziale, cercherà di comprare direttamente il "Raccolto" (il caffè prima della separazione) cercando d'imporre contratti in esclusiva.

Dopo 30 minuti, il “mercato Mondiale”, annuncerà di acquistare il “Caffè biologico” certificato a prezzo molto più alto e il “Coyote”, sarà l’unico a possedere e rilasciare i “Certificati Biologici”, costituiti da un foglio A4 suddiviso in 40 caselle da riempire dalla “Nazione” che lo acquista con i disegni di alberi. Un “Certificato Biologico” accompagna un singolo pacchetto di caffè venduto e viene trattenuto dal “Mercato mondiale”.

POLIZIA INTERNAZIONALE

Il suo compito è:

- evitare che i partecipanti infrangano le regole rubando, rompendo etc..
- riscuotere i debiti accumulati per conto del “Mercato internazionale”, tenerne nota e comunicarglielo.

Se prima di un’ora si fosse già realizzato un “monopolio di fatto” si aspettano una decina di minuti e questa fase del gioco si conclude.

Se il gioco ha funzionato, gli USA e il “Coyote” dovrebbero essersi arricchiti a dismisura mentre gli altri dovrebbero aver accumulato debiti e perso molto di ciò che avevano.

2° FASE DEL GIOCO: ANALISI E PROPOSTE

La seconda ora di gioco, sarà divisa in tre diverse fasi di 20 minuti:

- 1) L’Assemblea dell’ONU – L’analisi e la proposta
- 2) Proiezione con le nuove regole
- 3) Confronto con la realtà

- 1) L’Assemblea dell’ONU

Tutti i partecipanti sono convocati dall’ONU per ridiscutere le regole del commercio internazionale.

I partecipanti, divisi per “nazioni” (squadre) analizzeranno le regole che hanno governato il gioco e potranno proporre di nuove all’assemblea, dove ogni nazione avrà diritto ad un voto.

- 2) Proiezione del gioco con le nuove regole

Sempre divisi per gruppi, si chiederà a tutti di ipotizzare come sarebbero andate le cose per la propria nazione grazie all’adozione delle nuove regole.

- 3) Confronto con la realtà

- Quali sono le modifiche possono essere realisticamente proposte?
- Attraverso quali strumenti possiamo modificare le cose?
- Possiamo modificare le cose come “consumatori” dei paesi ricchi?

IL MERCATO DEL CAFFÈ'

Materiale necessario e distribuzione

| NAZIONE | MANO D'OPERA (Componenti del Gruppo) | TECNOLOGIA | DOLLARI (\$) | BUSTINE e/o SACCHETTI (n) | CUCCHIAINI | SACCHI DI CAFFÈ (Misti a granturco) (650g) | MODULI PER CERTIFICAZIONE BIOLOGICA (n.) |
|-------------------|---|---------------------------------|----------------|---------------------------|------------|--|--|
| USA | 6 | Macina caffè ELETTRICO | 100.000 | 20 | 4 | | |
| COSTA D'AVORIO | 7 | Pestello | 2.000 | | | 1 | |
| GUATEMALA | 7 | Pestello | 2.000 | | | 1 | |
| BRASILE | 8 | Macina caffè MANUALE e Pestello | 10.000 | 4 | | 1 | |
| INDONESIA | 8 | 2 Pestelli | 3.000 | | | 1 | |
| SUB TOTALI | 36 | | 117.000 | 24 | 4 | 4 | 0 |

| | | | | | | | |
|-------------------|----------|--|----------------|-----------|----------|----------|-----------|
| COYOTE | 2 | | 50.000 | 20 | 2 | | 44 |
| MERCATO MOND. | 3 | | 50.000 | | 2 | | |
| POLIZIA INTERNAZ. | 2 | | 0 | | | | |
| SUB TOTALI | 5 | | 100.000 | 20 | 4 | 0 | 44 |

| | | | | | | | |
|---------------|-----------|--|----------------|-----------|----------|----------|-----------|
| TOTALI | 41 | | 217.000 | 44 | 8 | 4 | 44 |
|---------------|-----------|--|----------------|-----------|----------|----------|-----------|

RIEPILOGO "TECNOLOGIA":

n.1 Macina Caffè ELETTRICI

n.1 Macina Caffè MANUALE

n. 5 "Pestelli"

ALTRO MATERIALE

Banconote finte: n.234 da 500\$

Cartelli: n. 5 cartelli con i nomi delle nazioni, n.1 cartello per "Mercato Mondiale", n.2 cartelli per "Coyote", n.2 cartelli per "Polizia Internaz."

Tavoli: n.6 Tavoli (possibilmente) dove raccogliere il diverso materiale, affinché sia visibile

Certificati "Biologici": n.64 Fogli verdi con tabella di 40 caselle vuote, esempio di "albero" da disegnare" e scritta "Certificato Caffè Biologico"

Sacchetti: n.44 sacchetti (di carta o di plastica) per contenere il caffè.

Cucchiaini: n.8 cucchiaini per misurare il caffè

Caffè in grani: g 1300 di Caffè in grani.

Fagioli o granturco: g 1300 di fagioli o granturco.

Sacchetti (Raccolto): n.4 sacchetti che conterranno 650 gr. ognuno, di Caffè in grani e granturco mischiati tra loro

Bilancia: n. 1 per il "Mercato Mondiale" che controllerà il peso dei sacchetti di caffè (4 cucchiaini).

Penne/pennarelli: n.5 penne per disegnare gli alberi sui certificati "biologici"

Riduzioni elettriche: Riduzioni per i macinini elettrici

Cartellone: n.1 cartellone per scrivere il prezzo del caffè

Megafono: Se possibile, sarebbe utile in dotazione al "Mercato Mondiale"

| |
|--|
| CON LE BUSTINE ACQUISTATE PER IL TD2005, peso bustina uguale a grammi 4,5 |
|--|