



Čas přípravy
30 minut



Čas realizace
60–90 minut



Prostor
místnost



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
15–30



Věková kategorie
9. ročník, 14+

OBCHOD ANEB JAK FUNGUJE NEVIDITELNÁ RUKA TRHU

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: k řešení problémů, ke komunikaci, sociální a personální, občanská a pracovní.

Konkrétní cíl: Porozumět principu a důsledkům fungování volného obchodu a tomu, jak obchod souvisí s prosperitou země. Probudit zájem o problém a vyprovokovat zábavnou formou diskusi o systému světového obchodu.

Motivace: Obchodování ve světě je dnes na tak vysoké úrovni, která vyžaduje od obchodníků vysoké vzdělání v oblastech marketingu a managementu, a značnou profesionalitu v jednání s lidmi, znalost komunikační techniky a bankovníctví. Také je důležitá reklama a vybudování tzv. dobrého jména firmy nebo obchodní společnosti. Proberte případy významných světových subjektů, jejichž jméno je již spojeno s významnou obchodní značkou.

Legenda: Planeta Poznání – viz příběh v úvodu metodiky.

Potřeby: 40 bílých papírů formátu A4, 30 bankovek – každá v hodnotě 100 jednotek, 2 listy barevného lepicího papíru formátu A4, 4 stejné páry nůžek, 4 stejná pravítka, 2 stejná kružítka, 2 úhlooměry, 3 pravouhlé trojúhelníky, 14 tužek, 2 archy balicího papíru, lepicí páska.

Dále je vhodné mít k dispozici 6 stolů, alespoň 6 židlí, 6 šátků a 2 organizátory hry.

Provedení: Připravte si místnost tak, aby v ní bylo 6 stolů (pracovních ploch) a u každého alespoň jedna židle. Je zapotřebí dvou organizátorů (jeden bude dělat bankéře a druhý bude hru řídit).

Dále si připravte 3 typy souborů pomůcek (každý soubor bude dvakrát).

Soubor A: 2 páry nůžek, 2 pravítka, 1 kružítka, 1 pravouhlý trojúhelník, 1 úhloměr, 1 list papíru, 6 bankovek, 4 tužky.

Soubor B: 10 listů papíru, 1 list barevného lepicího papíru, 2 bankovky.

Soubor C: 4 listy papíru, 2 bankovky, 2 tužky.

Na každý stůl dejte jeden ze souborů a pomůcky přikryjte šátkem. Dále na jeden balicí papír nakreslete tvary obrázků, se kterými mohou účastníci obchodovat, jejich rozměry a cenu (příloha C3A). Tento papír přilepte v místnosti na zeď tak, aby jej měli všichni účastníci během celé hry na očích. Viditelně na zeď přilepte i druhý balicí papír, na který napíšete tato pravidla:

Hra má jen čtyři jednoduchá pravidla:

1. Všechny kusy zboží nabídnuté bankéři musí být vystřiženy nůžkami, mít ostré hrany a přesnou velikost. Sumu, kterou za ně stržíte, připiše bankéř na účet.
2. Můžete použít jenom ty pomůcky a materiály, které jsou na stolech. Pomůcky nelze ničit.
3. Během hry nesmíte použít násilí.
4. Vedoucí hry reprezentuje OSN a má rozhodující hlas při jakémkoliv sporu.

Účastníky rozdělte do pěti až šesti skupin takto:

U souboru pomůcek A bude 6 účastníků – tito účastníci mohou představovat země jako je například Velká Británie, Itálie, USA nebo Francie (toto jim ale zatím neříkejte). U souboru pomůcek B bude skupinka 5 účastníků – zde se jedná např. o Indii, Brazílii, Peru a Nigérii. Soubor pomůcek C obdrží skupinka 4 účastníků – Ghana, Keňa, Barma či Tanzanie. Každé skupině ukažte její pracovní prostor. Pomůcky si odkryjí všechny skupiny najednou. Dříve než šátek odkryjí, vysvětlíte účastníkům, že cílem každé skupiny je vydělat pro sebe co nejvíce peněz s pomocí potřeb, které má k dispozici. Nesmí použít žádné jiné! Zboží, které vyrábí a následně s ním obchodují, jsou tvary, jež jsou nakresleny na balicím papíru přilepeném na zdi. Každý tvar má určitou cenu. Výrobky, které vytvoří, vykupuje bankéř, který jim připisuje peníze na jejich účet. Čím více kusů vyroby, tím budou bohatší. Účastníkům přečtete pravidla, která jsou napsána na druhém balicím papíru přilepeném na zdi. To je vše, co účastníkům sdělíte. Na výrobu požadovaných tvarů jim necháte zhruba 45 minut (záleží na velikosti a zájmu skupiny).

Ze začátku budou zřejmě někteří zmatení a budou se dožadovat kružítka, tužek, budou se ptát, jak mají vyrábět, když „nic“ nemají atp. Vše jim ale řečeno bylo a vy jim již nic nevysvětľujte, neradte. Sami musí přijít na to, že mohou mezi



sebou obchodovat. Hned začne vyrábět skupina A, ale rychle jí dojde papír, takže se zřejmě budou snažit odkoupit papír od jiných skupin, které jej mají dostatek.

Je třeba, aby vedoucí, který hru organizuje, pečlivě sledoval její průběh a dělal si na papír poznámky, které využije v závěrečné diskusi. Měl by sledovat a zaznamenávat si, jaké obchody byly uzavřeny, za kolik bylo co prodáno, jak se to v průběhu hry měnilo. Sleduje také to, jak bylo např. s papírem nakládáno – zda se účastníci snažili papírem šetřit nebo jim zůstávaly velké zbytky, protože si tvary špatně rozvrhli (toto můžete použít i jako ukázkou v závěrečné diskusi). Vedoucí také hlídá, jak se chovají jednotliví členové atd.

Bankéř bude mít své místo v téže místnosti, bude potřebovat papír, tužku a pravoúhlý trojúhelník. Na papír si udělá 6 sloupců (pro každou skupinku jeden), do kterých bude zapisovat peníze za odkoupené výrobky. Než výrobky odkoupí, bude je také kontrolovat. Pomocí trojúhelníku bude měřit, zda mají odpovídající velikost, jestli nejsou výrobky kostrbaté atp. Nepřesné výrobky nemusí odkoupit a vrací je zpět, popřípadě za ně může nabídnout méně peněz.

Vedoucí, který hru organizuje, může také ovlivnit vývoj hry. Některé skupiny se budou cítit bezmocné a nebudou vědět, co dělat. Aby takovou skupinu vedoucí povzbudil k obchodování, může do hry zasáhnout. Může takové skupině poskytnout informaci, tajnou zprávu, kterou ostatní skupiny nevědí. Může tajnou informaci říct jen dvěma skupinám, může také změnit podmínky pro všechny skupiny. Je ale potřeba, aby o všech krocích včas informoval bankéře!

Příklady zásahu vedoucím do hry:

Změna tržních cen – po pár minutách hry změňte hodnotu některých tvarů. Bohaté skupiny tím mohou třeba zjistit, že kružítka už nejsou tak důležitá jako před chvílí. Tato změna simuluje situaci, kdy země zjistí, že technologie je již zastaralá důsledkem změny okolností. Ceny ale klesají i z důvodu přesycení trhu. Vedoucí hry tedy komunikuje i s bankéřem a v případě, že v bance převládají např. obdélníky, tak vedoucí vyhlásí změnu cen z důvodu přesycení trhu a na balicím papíře cenu škrtně a napíše cenu aktuální. Zásoby surovin – z tajných zásob, které má vedoucí u sebe, může některé skupince poskytnout papíry navíc a ostatním skupinám oznámí, že bylo objeveno nové ložisko surovin. Postavení skupin se rychle změní, bude-li ložisko objeveno až ke konci hry, kdy už papír nebude mít skoro nikdo. Barevný lepicí papír – na začátku hry dostaly některé skupiny barevný lepicí papír. Vedoucí jim k tomu papíru nic neřekl a možná si ho účastníci ani nevšimli a stále jim leží na stole. Tento papír může být cenný zdroj, ale daná země nezná jeho hodnotu. Můžete tedy jiné skupině (nebo dvěma skupinám) tajně říct, že pokud na tvary z bílého papíru nalepí kousek tohoto barevného papíru, tak jejich hodnota stoupne např. čtyřnásobně. Takto informované skupiny se budou zřejmě snažit odkoupit tento barevný papír. Pokud se jim povede papír získat, zřejmě na tom dost vydělají. V případě, že původní skupina papír neprodá za žádnou cenu do konce hry, může dojít k tomu, že se jeho hodnota nikdy nepozná. Pomoc OSN – vedoucí hry může během hry také podpořit jednu nebo dvě skupiny tím, že jim poskytne pomoc OSN za určitých stanovených podmínek. Podmínkou třeba může být, že třetina vyrobeného zboží se vrátí zpět OSN jako úrok. Pomoc můžeme poskytnout např. zapůjčením nůžek na určitou dobu atp.

Na závěr hry je důležitá diskuse. Účastníci by měli hovořit o tom, jak se při hře cítili, jaké problémy řešili, jaké problémy měly země chudé a jaké pro změnu ty nejbohatší, jak to je ve skutečnosti... Diskutujte o tom, která skupinka zastupovala jakou zemi atd.

Alternativa: hraje-li méně účastníků než třicet (např. 15–20), je třeba je rozdělit tak, aby bylo alespoň pět skupin, a aspoň jedna musí mít k dispozici soubor pomůcek typu A. Pokud odeberete ze hry jeden soubor pomůcek typu A, je třeba odstranit i odpovídající množství papíru, aby byla zachována rovnováha mezi „surovinami“ a „technologemi“.

Bankéř může dát účastníkům na výběr, jestli chtějí peníze připsat na účet nebo je dostat hotově – hlavně kvůli obchodování. V tomto případě je třeba mít větší množství bankovek v různých hodnotách. Také nezapomeňte vynechat poslední větu v pravidlech v bodě č. 1. Na začátku hry se může také účastníkům říct, že bankéř vykupuje tvary např. jen po pěti stejných kusech.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Zrakově postižení – záleží na typu postižení. Pro děti s lehčím stupněm používat velké písmo, aktivitu dělat v dobře osvětleném

prostoru. Pro těžší stupeň postižení není aktivita vhodná.

Sluchově postižení – dát si pozor na to, aby dítě bylo poblíž a mělo možnost při vysvětlování odezírat ze rtů vedoucího. Vysvětlovat krok za krokem. Zjednodušený návod v textové podobě.

Pohybově postižení – bez omezení.

Mentálně postižení – nevhodné.

Řečově postižení – bez omezení. Jen dát dětem dostatečný prostor na komunikaci.

Obtížně vychovatelní – stanovit striktní hranice a pravidla při hře.

Jedinci se specifickými poruchami učení a chování – dostatek času na zpracování podkladů.

Pozor na:

Důsledné sledování hry a zaznamenávání postřehů pro následnou diskusi a nebo pro potřebnou změnu pravidel.