

**LA REALIDAD QUE VIVIMOS****FICHA: POBREZA EXCLUSIÓN Y SOLIDARIDAD****ANEXO II - EL JUEGO DEL COMERCIO****Preparación**

Se preparan las siguientes bolsas de material:

- 1 bolsa de grado A con 2 tijeras, 2 reglas, 1 compás, 1 cartabón, 1 transportador, 1 folio, 6 billetes, 4 lapiceros. A la bolsa se le coloca el nombre de EE.UU. o Europa.
- 1 bolsa de grado B con 10 folios, 1 folio de papel adhesivo, 2 billetes. A la bolsa se le coloca el nombre de Brasil, India o Nigeria.
- 1 bolsa de grado C con 4 folios, 2 billetes, 2 lapiceros. A la bolsa se le coloca el nombre de Tanzania o Bangladesh.

Poner a ambos lados de la sala el gráfico ampliado "Diagrama de Formas" (Anexo III).

El conductor del juego actuará como la ONU, imparcial, interviniendo en disputas, etc. Anotará las transacciones, comentarios interesantes y la corrupción. Es responsable de introducir nuevos elementos en el juego.

El banquero anotará la riqueza producida por cada grupo. Divide un folio en seis columnas y cuando los grupos le entregan las formas apunta el dinero equivalente que cada grupo va acumulando. No acepta formas mal realizadas.

**Realización**

Dividir a los participantes en tres grupos y colocarlos junto a cada una de las mesas. Se leen los objetivos y las reglas del juego:

"El objetivo de cada grupo es producir la máxima riqueza con los materiales que tenéis. No se pueden usar otros materiales. La riqueza se consigue fabricando formas de papel de acuerdo con el **Diagrama de formas**. Cada forma tiene su propio valor. Según vais realizando las formas las podéis ir entregando al banquero que anotará en vuestra cuenta corriente el dinero que vais acumulando. Cuantas más formas fabriquéis más dinero tendréis".

Hay cuatro reglas simples:

- Todas las formas estarán recortadas limpiamente con tijeras y tendrán la medida exacta del diagrama. Las formas serán entregadas al banquero.
- Sólo se puede utilizar el material que se ha repartido.
- No se puede forzar físicamente a nadie ni a nada durante el juego.
- El conductor del juego representa a la ONU e intervendrá en cualquier disputa.
- Ya se puede comenzar a fabricar.

Al principio habrá mucha confusión y el grupo preguntará muchas cosas a quien conduce el juego. Contestar solamente repitiendo las reglas. Al poco tiempo comenzará la compraventa entre distintos grupos, pero la iniciativa ha de partir de ellos mismos. La fabricación y el comercio durarán unos 45 minutos.

El representante de la ONU puede estimular la actividad:

- **Cambiando los valores del mercado.** Cuando el banquero tiene muchas formas de un modelo, avisa a todos que el valor de esa forma ha bajado. Escribe el nuevo valor públicamente.
- **Papel adhesivo.** Puede mandar un mensaje secreto a un grupo diciendo que si pegan cuadraditos pequeños del papel autoadhesivo a cualquier figura, se triplica el valor de esta.

Al final el banquero suma las ganancias de cada grupo y se inicia la evaluación.

## Evaluación

- Cómo se ha sentido cada uno. Qué ha sucedido. Qué tiene esto que ver con el mundo real. Qué elementos del juego no son reales.
- Analiza la función del papel adhesivo. (Algunos países tienen riquezas cuyo valor desconocen, información privilegiada)
- Qué hubiera sucedido si los grupos hubieran cooperado. Actuamos de forma diferente en el juego y en la vida real.