



## Maailmanpizzapeli

Peli on alunperin julkaistu osoitteessa <http://www.edu.fi/teemat/KEKE/maailma/pizzap.html>

### Työpajan idea:

Tämä peli auttaa ymmärtämään epäoikeudenmukaista maailmankauppaa omakohtaisesti ja leikinomaisesti. Peli soveltuu kaikille yli 12-vuotiaille, myös aikuisille. Mitä nuorempia pelaajat ovat, sitä enemmän pelin selittämiseen on alussa käytettävä aikaa. Liiallista ohjaamista tulee kuitenkin välttää, koska kansainvälisen kaupan säännöt eivät todellisuudessa ole kovin tarkkaan määriteltyjä tai noudatettuja. Itse peli kestää noin puoli tuntia, mutta alkuvalmisteluihin, peli esittelyyn ja loppukeskusteluun on syytä varata runsaasti aikaa.

Vaikka peliohjeet saattavat alussa vaikuttaa sekavilta, on itse peli lopulta melko yksinkertainen pelata.

### Pelin tarvikkeet:

- seitsemän nimikylttiä (A4 papereille kirjoitetaan Kiina, Intia, Afrikka, Venäjä, Etelä-Amerikka, Pohjois-Amerikka, Eurooppa)
- 7 peliohjepaperia
- 7 pahvista automallia (käytetään mallina uusien autojen leikkaamiseen)
- 112 pelirahaa (jokaiselle ryhmälle 16 rahaa)  
(Nimikyltit, peliohjepaperit, automallit sekä pelirahat voi tulostaa erilliseltä PDF-liitteeltä)
- 28 pientä punaista paperinpalaa (joista jokainen ryhmä tekee 4 autoa mallin avulla)(papereihin pitää pystyä piirtämään automallin auto mustalla tussilla)
- 7 mustaa kynää/tussia (autojen piirtämiseen ja värittämiseen)
- 7 sakset
- 7 maailmankarttaa
- 7 eriväristä värikynää (ruskea, sininen, punainen, vihreä, oranssi, liila, turkoosi)
- 7 sinitarraa (joilla autot, kartat ja tuotteet kiinnitetään seinälle) (ohjaaja voi tarvittaessa antaa lisää)
- 31 arkkia keltaisia paperinpaloja (joista askarrellaan pizzaan tarvittavat tuotteet)(paperinpalojen koko voi olla esim 10cmx10cm)

### Muuta huomioitavaa:

- seinälle on hyvä varata tila, johon maailmankauppaa esittävä kuvio voidaan asettaa näyttille
- etukäteen seinälle/taululle piirretään valmiin pizzan kuva (tyhjä ympyrä)
- suuri osa pelin vaikuttavuudesta tulee siitä, että pelin päätteeksi osallistujille tarjotaan pizzaa (tai muuta ruokaa, kahvia) suhteessa heidän keräämänsä rahan määrään. Tilanne on ilmiselvästi epäoikeudenmukainen, mikä auttaa ymmärtämään maailmankaupan mekanismeja myös tunnetasolla.

## PELIN KULKU

Ennen peliä:

1. Jaa pelitilana toimiva huone 7 maantieteelliseen alueeseen, joille annetaan
  - a. alueen nimilappu
  - b. luonnonvarat (listataan jokaisen valtion kohdalla taulukossa)
  - c. 16 pelirahaa
  - d. peliohjeet (jokaiselle oma ohje)
2. Valmista kuva valmiista maailmanpizzasta esim. piirtämällä iso ympyrä "pizza" taululle. Mikäli valmiin pizzan halutaan säilyvän pidempään, sen voi koota isolle seinäpaperille.

Itse peli:

1. Jaa pelaajat ryhmiin mukailien taulukossa mainittuja ryhmäkokoja.

	Ryhmä koko, jos pelaajia on		
Alue	30	20	10
Kiina	10	5	3
Intia	7	4	2
Afrikka	3	2	1
Venäjä	3	2	1
Etelä-Amerikka	3	2	1
Pohjois-Amerikka	2	2	1
Eurooppa	2	2	1

2. Sopikaa peliaika, josta myös pidetään kiinni. Lukiolaisille ja aikuisille 30 minuuttia riittää, pienemmät tarvitsevat enemmän aikaa. Voidaan myös sopia, että mikäli ryhmä ei ole valmis, he eivät voi saada lainkaan pizzaa (tai muuta ruokaa, kahvia).
3. Pelin pelaaminen: ryhmät pyrkivät tuottamaan vaaditut pizzan raaka-aineet olemassa olevilla resursseilla ja käymällä kauppaa keskenään.
4. Pelissä kaikki joutuvat ostamaan kaikilta luonnonvaroja, joten esim niitä tuotteita, joita tarvitaan pelin loppupuolella (sinitarraa tuotteiden kiinnittämiseen), kannattaa rohkaista myymään muille, jos rahat alkavat joiltain alueilta loppumaan.
5. Jos osallistujat sattuvat tulemaan ajatelleeksi huijaamista, tinkimistä, ylihintaan myymistä, he voivat harrastaa niitä. Siihen kannustaminen ei kuitenkaan ole tarpeen. Peli lopetetaan ajallaan.
6. Pelin lopuksi kokoonnutaan palkintojen jakoon eli pizzan tai muun ruuan äärelle. Pääasiallinen jakoperuste on kerääntynyt rahamäärä, mutta niin halutessaan voidaan ottaa huomioon myös saastekasojen määrä, tuotetun tavarantoiminnan laatu tms. jos pelaajat eläytyvät peliin toden teolla, saattaa syntyä kiihkeitäkin keskusteluja, istumalakkoja tai vaatimuksia kutsua YK:n yleiskokous koolle. Liian helpolla ei pizzanjaossa kannata antaa periksi, koska omat tunteet auttavat paremmin ymmärtämään köyhempien maiden turhautumista, ja toimivat vahvana kannustimena keskusteluun. Hyväksi havaittu tapa on pitää piilossa varapizza, joka tuodaan esiin vasta, kun varsinainen maailmanpizza on jaettu. sitä voidaan kutsua vaikka kehitysavuksi.
7. Pizzaa syödessä voidaan käydä keskustelua mm. seuraavista aiheista (löytyvät ilman tässä esiintyviä vastauksia Slides-esityksestä):
  - a. mitä pelissä oikein tapahtui?
  - köyhimmät alueet jäivät taloudellisesti heikkoon asemaan tai jopa ilman rahaa, aina kaikki eivät saa edes kaikkea tuotettua

- vaikka Kiinalla, Intialla tai Afrikalla olisi rahaa jäljellä pelin lopussa, ryhmien koko aiheuttaa sen, että kaikille ei voida ostaa pizzaa
    - b. millä tavalla peli yksinkertaistaa tavallista maailmankauppaa?
      - tässä käytiin kauppaa vain yhdenlaisilla tuotteilla
      - monikansalliset yritykset monimutkaistavat kauppaa
      - erilaiset kauppaliitot, tullit yms muokkaavat tilannetta entisestään
    - c. ovatko maailmankaupan säännöt todella tällaiset?
      - osittain ovat, toisaalta pelissä ei voida ottaa huomioon kaikkea
    - d. miksi toiset saivat tuotteensa nopeammin valmiiksi?
      - teollistuneet länsimaat tuottavat jatkojalostettuja tuotteita, joiden tekemisessä suuri rooli on koneilla ja samalla tuotot suuremmat
    - e. miten vapaa-aika käytettiin?
      - f. säännöt ovat kaikille samat, mutta ovatko ne oikeudenmukaiset?
        - jo lähtökohdat pelissä ovat erilaiset, näennäisestä rahan tasajaosta huolimatta
        - teollisuusmaiden antamat välineet maksavat enemmän kuin kehittyvien alueiden, toisaalta kehittyvät valtiot tuottavat enemmän tuotteita pizzaan
        - maataloustuotteista saatava tuotto on pienempi kuin jalostettujen tuotteiden
      - g. miten köyhiksi jääneet ihmiset suhtautuvat ruuatta jäämiseen?
        - h. entä miten toimivat mässäilemään päässeet?
          - tunnereaktiot voivat yllättää ja olla isoja
          - voidaan pohtia, kuinka epäreiluksi tilanteen voi kokea
        - i. voidaanko asialle tehdä jotain ja mitä?
          - esim WTO ja Maailmanpankki pyrkivät vaikuttamaan kansainvälisen kaupan ehtojen reiluuteen
8. Katsotaan lopuksi "Leave no one behind" : [Leave No One Behind - Sustainable Development Goals \(youtube.com\)](#)