

A world map rendered in a watercolor style, with colors ranging from light pink to deep red and purple. The map is centered on the Atlantic Ocean, showing the continents of North America, South America, Europe, and Africa. The text 'ŚWIAT JAKO 100%' is overlaid in white, bold, sans-serif font across the middle of the map.

ŚWIAT JAKO 100%

**SCENARIUSZ GRY**

Grę „Świat jako 100%” proponujemy jako doskonałe wprowadzenie do tematu **nierówności globalnych** na świecie.

#### **Ćwiczenie pozwala:**

- zweryfikować i uaktualnić swoje wyobrażenie o świecie,
- dostrzec, gdzie za wyobrażeniem o świecie stoi wiedza, a gdzie stereotypy,
- zobaczyć problem nierówności na świecie w przystępny sposób.

Ćwiczenie łączy ze sobą wiedzę z historii, WOS-u i geografii, a także wykorzystuje umiejętności matematyczne (obliczanie procentów).

**WAŻNE:** Ćwiczenie również pokazuje, jak dynamicznie zmienia się obecnie świat, dlatego bardzo ważne jest operowanie **najbardziej aktualnymi danymi statystycznymi**. Pod każdą zmienną w prezentacji umieszczone zostały źródła pochodzenia danych, by osoba prowadząca (OP) mogła je na bieżąco aktualizować.

#### **Do ćwiczenia potrzebne są:**

- A) Kartki z nazwami 6 kontynentów: Afryka, Ameryka Północna, Ameryka Łacińska, Azja, Europa, Oceania,
- B) Krzesła (po jednym dla każdej osoby uczestniczącej),
- C) 100 ziaren fasolki, np. tzw. Jaś,
- D) Sala, najlepiej bez ławek,
- E) Kartki post-it – 18 sztuk,
- F) Mazaki, długopisy – 6 sztuk.

**Liczba uczestników/czek:** od 12 do 100 osób

**Czas:** od 45 do 60 min

#### **PRZEBIEG ĆWICZENIA**

1. Ułóż na sali kartki z nazwami kontynentów tak, aby były jak najdalej od siebie. Zapytaj osoby uczestniczące, którego kontynentu brakuje (Antarktydy). Powiedz, że na potrzeby tego ćwiczenia Antarktyda nie jest brana pod uwagę ze względu na brak znaczącej statystycznie populacji; Antarktydę zamieszkuje sezonowo personel stacji badawczych. Określ wyraźnie, które kraje są częścią danego kontynentu<sup>1</sup>:

---

<sup>1</sup> Więcej informacji znajdziesz tutaj:

<http://www.worldometers.info/population/asia/>



Afryka

Europa (z Rosją)

Ameryka Północna (USA, Kanada, bez Meksyku)

Ameryka Łacińska ( Ameryka Centralna, Ameryka Południowa i Karaiby)

Azja (w tym Katar, Emiraty Arabskie)

Oceania (Australia, Nowa Zelandia)

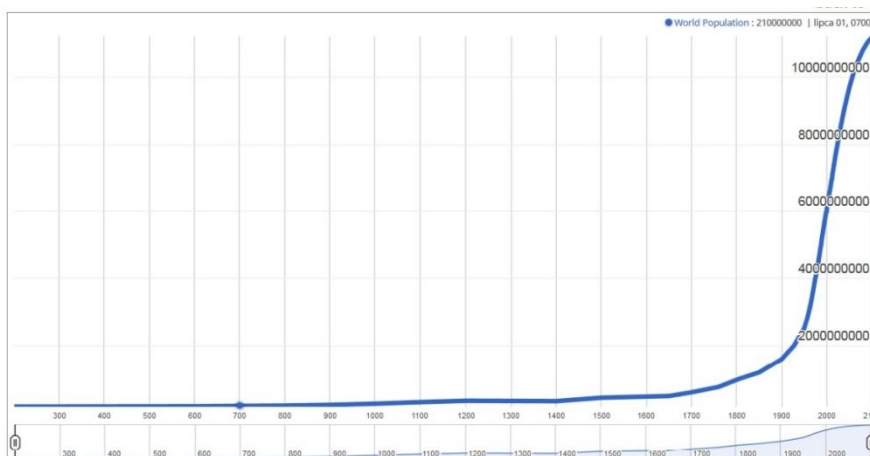
Przed rozpoczęciem gry zaznacz, że ćwiczenie wymagać będzie **współpracy w grupie, wzajemnego słuchania się i podejmowania decyzji.**

2. Oblicz z uczniami i uczennicami, jaki procent całej grupy stanowi 1 osoba, jeśli cała klasa to 100%. Przykładowo: jeśli klasa liczy 20 osób, każda osoba to 5%. Jeśli 15 osób, jedna osoba to 7,7% - możesz zaokrąglić do 8%.
3. Powiedz uczniom i uczennicom, że ich zadaniem jest odwzorowanie rozmieszczenia liczby ludności zamieszkującej poszczególne kontynenty. Zachęć ich, żeby wspólnie decydowali o podziale i ustawili się przy odpowiednich kartkach. Pamiętaj, że cały świat to 100%. Jaki procent wszystkich ludzi mieszka w Azji, a jaki w Europie?
4. Poproś uczestników i uczestniczki o szybkie zajęcie miejsc, wyznaczając czas na wykonanie zadania (3 min.). Kiedy grupa stwierdzi, że jest już gotowa, pokaż prawidłowy podział i daj szansę zmiany pozycji.

**Źródło:** <http://www.worldometers.info/world-population/>

**WAŻNE:** Staraj się obserwować reakcje uczniów i uczennic. Obserwacje będą ci potrzebne przy podsumowywaniu całego ćwiczenia.

5. Zaprezentuj osobom uczestniczącym wykres wzrostu populacji:



### **Komentarz merytoryczny:**

Widoczny na wykresie gwałtowny wzrost populacji nastąpił w czasie rewolucji przemysłowej. Wtedy populacja ludzka po raz pierwszy osiągnęła pierwszy mld. Kolejny mld pojawił się w ciągu 130 lat (1930 r.), następnemu mld pojawienie się zajęło 30 lat (1959 r.), czwartemu 15 lat (1974 r.), a piątemu już tylko 13 lat (1987 r.). W czasie samego XX w. liczba ludności na świecie wzrosła z 1,65 mld do 6 mld. W 1970 r. było mniej więcej o połowę ludzi mniej niż obecnie.

Obecnie jest nas 7,5 mld. Szacuje się, że w 2050 r. będzie nas 10 mld. Ten ciągły wzrost populacji ludności stawia przed nami wyzwanie, jak zaspokoić potrzeby nas wszystkich. Jednak jak zobaczycie za chwilę, już obecnie, przy 7,5 mld ludzi na świecie nasze potrzeby nie są zaspokajane w równym stopniu.

6. Osoby uczestniczące pracują wewnątrz swoich kontynentów. Następnym zadaniem jest podział światowego bogactwa pomiędzy kontynentami. Bogactwo symbolizują krzesła. Ponieważ krzesel jest tyle, ile uczestników i uczestniczek gry, reprezentują one taki sam podział procentowej całości. To, że krzesło zmienia swoje ustawienie nie oznacza, że osoba do tej pory siedząca na tym krześle przemieszcza się razem z nim.

### **WAŻNE:**

1. W tej statystyce Oceania wliczana jest do Azji.
2. Obowiązuje kilka modeli mierzenia bogactwa. Można to robić za pomocą PKB (Produkt Krajowy Brutto), PNB (Produkt Narodowy Brutto) lub modelu przyjętego tutaj, który pokazuje stan posiadania bogactwa przez przeciętną rodzinę na danym kontynencie. Podając tę definicję bogactwa zaznacz, że jeśli nie rozumieją dokładnie definicji, niech wyobrażą sobie przeciętną rodzinę na danym kontynencie.

7. Ponownie poproś osoby uczestniczące o wspólną decyzję, co do właściwego podziału. Gdy to się uda, poinformuj je o właściwych wynikach, posługując się prezentacją. Poproś uczniów i uczennice o właściwe ustawienie krzesel i zajęcie swoich „bogactw”. Niech zrobią to w taki sposób, żeby żadne krzesło nie pozostało puste. Poproś wszystkich o pozostanie na krzesłach.

Przykładowo: przy grupie 20 osobowej, wg statystyk z prezentacji, w Europie będzie 6 krzesel dla 2 osób, a w Azji będzie tylko 5 dla 12 osób.

**Źródło:** [http://www.protothema.gr/files/1/2015/10/14/ekthsi\\_0.pdf](http://www.protothema.gr/files/1/2015/10/14/ekthsi_0.pdf)



### **Komentarz merytoryczny:**

Slajd z rozmieszczeniem surowców naturalnych na świecie.

OP: Każdy kontynent dysponuje złożami takich surowców jak złoto, srebro, ropa, węgiel, diamenty, ołów, cynk, żelazo i inne. Mimo że kontynenty nie różnią się tak bardzo między sobą pod tym względem, to dystrybucja bogactwa płynąca z pozyskiwania tych surowców jest bardzo nierówna na świecie. Zasoby naturalne, intelektualne czy społeczne jednego kontynentu, stanowią często bogactwo innego kontynentu.

Wiele firm wydobywczych z globalnej Północy jest w stanie tanio pozyskać surowce pochodzące z Afryki, Azji, czy Ameryki Południowej, przez wykorzystywanie taniej siły roboczej, niepłacenie należnych podatków w kraju wydobywania, korzystając z subwencji państwowych lub regulacji handlowych, które są korzystne dla wielkich międzynarodowych korporacji. Wytworzone z surowców dobra (np. telefony komórkowe, sprzęt elektroniczny) sprzedają drogo w krajach wysokokonsumpcyjnych, ale zyski ze sprzedaży nie trafiają do społeczności w krajach wydobywania, tylko w ręce kilku osób zarządzających firmami. To powoduje duże nierówności na całym świecie, o czym przekonamy się na sam koniec gry.

8. Następnie poproś grupy, aby zastanowiły się, ile procent ludzi na ich kontynentach mieszka na wsi, a ile w mieście. Rozdaj im dwie karteczki: jedną z literą W - wieś, drugą z literą M - miasto. Tym razem każdy kontynent to 100% (np. Europa: miasto – 70%, wieś – 30%). Poproś, by na karteczkach wpisały odpowiednie wartości. Kiedy wszystkie grupy wykonają zadanie, pokaż im statystyki i poproś o korektę statystyk.

**WAŻNE:** Pamiętaj o obserwowaniu reakcji osób uczestniczących. W tym zadaniu najwięcej zdziwienia budzą dane z Afryki i Ameryki Łacińskiej.

**Źródło:** [http://www.geohive.com/earth/pop\\_urban.aspx](http://www.geohive.com/earth/pop_urban.aspx)



**Komentarz merytoryczny:**

Zaznacz, że obecnie jedynie na dwóch kontynentach: afrykańskim i azjatyckim nieznacznie przeważa ludność wiejska nad miejską. Tendencje wskazują, że do 2050 r. 65% całej populacji świata mieszkać będzie w miastach.

Możesz zapytać, czy to dobrze, czy źle.

Migracja do miast jest światowym trendem, który wynika z podobnych przyczyn.

To, co wypycha ludzi do miast to:

- Niemożność pozostania w swoim miejscu zamieszkania ze względu na konflikty zbrojne i biedę.
- Brak pracy na wsi.
- 

W krajach wysokoprzemysłowych coraz mniej osób zatrudnionych jest przy rolnictwie, ze względu na dominujący model rolnictwa przemysłowego, charakteryzujący się wysokim stopniem mechanizacji i małą ilością pracowników fizycznych. W krajach Południa osoby z terenów wiejskich są często wyrzucane. Ich ziemia zostaje sprzedana zagranicznym inwestorom, którzy zakładają plantacje monokultury (np. palmy oleistej, soi) lub rozpoczynają odwierty w poszukiwaniu cennych minerałów.

W najgorszej sytuacji znajduje się społeczność rdzenna, np. Aborygeni w Australii, Quechua w Peru czy Masajowie w Tanzanii i Kenii, gdyż ze względu na swój status często nie posiadają żadnych dokumentów potwierdzających ich prawo do zajmowanej ziemi. Więcej informacji na ten temat znajduje się tutaj:

<https://www.standforlandrights.org/en/>

9. Przedostatni czynnik wymagać będzie użycia fasolek. Miej je wcześniej przygotowane, najlepiej w kupkach po 10 fasolek. Następnie poproś osoby uczestniczące, żeby zastanowiły się, jaki procent wszystkich głodnych osób na świecie mieszka na poszczególnych kontynentach, przy założeniu, że cały świat to 100%. Następnie poproś grupy, żeby zabrały odpowiednią ilość fasolek (1 fasolka to 1%). Po dokonaniu podziału poinformuj osoby uczestniczące o faktycznych liczbach.

**WAŻNE:** W tej statystyce Oceania wliczana jest do Azji.

**Źródło:**

[http://www.worldhunger.org/articles/Learn/world%20hunger%20facts%202002.htm#Number\\_of\\_hungry\\_people\\_in\\_the\\_world](http://www.worldhunger.org/articles/Learn/world%20hunger%20facts%202002.htm#Number_of_hungry_people_in_the_world)



### **Komentarz merytoryczny:**

Brak Europy i Ameryki Północnej nie oznacza, że na tych kontynentach ludzie nie cierpią z powodu głodu. Szacuje się, że w Europie i Ameryce Północnej zagrożonych głodem jest 15 mln osób, co razem stanowi niecałe 2% w skali świata. Zauważ, że dwa kontynenty, gdzie zjawisko głodu występuje najpowszechniej to te, gdzie większość ludności mieszka na wsiach, czyli teoretycznie terenach rolniczych, na których nie powinno być trudności z pozyskaniem jedzenia. W praktyce faktycznie to drobni rolnicy cierpią największy głód - aż 75% wszystkich głodnych to właśnie oni. 60 % z nich to kobiety. Bardzo często rolnicy, którym zabrana została ziemia pod inwestycje zagraniczne wracają na swoje pola, ale już nie jako posiadacze ziemi, ale pracownicy najemni, którym wypłacane są stawki tak niskie, że nie stać ich na zakup odpowiedniej ilości i jakości żywności. Sporą część stanowią również rybacy i ludzie żyjący z owoców lasu.

Korzystając z infografiki IGO(w prezentacji) możesz też pokazać, co mamy na myśli, kiedy mówimy o głodzie. Możesz powiedzieć, że w statystykach światowego głodu uwzględnia się głód ilościowy, który utrzymuje się przynajmniej przez rok czasu. O wiele trudniej oszacować bowiem głód jakościowy. Nawet w naszej klasie może się zdarzyć, że ktoś jest niedożywiony jakościowo, czyli nie dostarcza organizmowi niezbędnych do życia witamin i minerałów. Gdyby wziąć pod uwagę również głód jakościowy, głodnych ludzi na całym świecie byłoby zdecydowanie więcej.

10. Ostatni czynnik to katastrofy naturalne. Poproś osoby uczestniczące, aby wymieniły, jakie katastrofy znają i zdecydowały, ile procent wszystkich katastrof naturalnych (100%) dzieje się na poszczególnych kontynentach. Poproś uczestników i uczestniczki o zapisanie wartości procentowej na karteczce post-it. Kiedy decyzje zostaną podjęte, zaprezentuj osobom uczestniczącym prawdziwe dane i poproś o wprowadzenie korekty na swoich kartkach.

**WAŻNE:** W tej statystyce Ameryka występuje razem jako jeden region.

**Źródło:** [http://www.emdat.be/advanced\\_search/index.html](http://www.emdat.be/advanced_search/index.html)



### **Komentarz merytoryczny:**

Najpoważniejszą katastrofą naturalną, która występuje najczęściej na świecie i powoduje największe straty jest powódź. Powódź powoduje konieczność ewakuacji z terenów zalanych, opóźnienia w wysiewie lub uniemożliwia wręcz wysiew, dlatego powodzie są niezmiernie dotkliwe w skutkach dla ludności wiejskiej. Co więcej, na wsi istnieje mniej tzw. infrastruktury krytycznej, czyli obiektów, urządzeń bądź instalacji niezbędnych do minimalnego funkcjonowania gospodarki i państwa. Są to budynki, w których można się schronić, szpitale, drogi dojazdowe, słupy elektryczne, punkty poboru wody, etc. To sprawia, że ludność wiejska jest znacznie bardziej narażona na skutki katastrof niż ludność miejska.

Zmiany klimatu dotyczą wszystkich, ale w nierównym stopniu.

11. Na sam koniec nałóż na mapę dwie ostatnie informacje – najbogatszy 1% ludzi posiada tyle, ile pozostałe 99%. 64 osoby ma majątek większy niż najbiedniejsze 3,5 mld.

### **OMÓWIENIE ĆWICZENIA**

Po zakończeniu gry usiądźcie w kręgu i zastanówcie się wspólnie nad poruszonymi w niej kwestiami. Zadawaj uczestnikom i uczestniczkom pytania, które pomogą omówić ćwiczenie:

- A) Najpierw porozmawiajcie o uczuciach osób uczestniczących związanych z ich rolami w ćwiczeniu. Zachęć je do wyrażenia swojego zdania, zwracania uwagi na emocje swoje i innych osób.

Jak się czuliście/czułyście podczas gry?

Które dane najbardziej was zdziwiły, a które były dla was oczywiste?

Jak czuliście/łyście się podczas gry jako mieszkańcy/mieszkanki Europy, Azji, Ameryk?

- B) Następnie zastanówcie się nad sytuacją ludności wiejskiej, zajmującej się rolnictwem. Czy istnieje zależność między ludnością wiejską, a ubóstwem? Co myślicie o tym, że w krajach, w których duża liczba osób zajmuje się rolnictwem, najwięcej mieszkańców cierpi z powodu głodu?

- C) Na koniec porozmawiajcie o globalnych nierównościach. Czy przy takich nierównościach możliwe są wspólne rozwiązania dla światowych problemów?





Zaznacz, że gra pokazała problemy globalne w skali makro, czy w podziale na kontynenty, ale warto wiedzieć, że na każdym kontynencie znajdują się ludzie bardzo bogaci i bardzo biedni. W obecnym świecie nie ma już tak wyraźnych różnic w bogactwie między państwami, ale raczej grupami społecznymi. Na całym świecie największą biedę i głód cierpią drobni rolnicy i rolniczki oraz społeczność rdzenna, a największe korzyści zyskują ludzie osiągający zyski z posiadanego kapitału, np. właściciele wielkich międzynarodowych korporacji, czy wielcy posiadacze ziemscy.

Podczas gry, lub po grze (w zależności od czasu, jaki przeznaczysz na grę) możesz pokazać filmy:

1. Skąd się bierze głód? Najpilniej strzeżona tajemnica XXI w.

[https://www.youtube.com/watch?v=ZGwsDYiwvs&index=4&list=PLU\\_f6JHM7Cl1sKwJzPFIHDZb-t4\\_UhBI](https://www.youtube.com/watch?v=ZGwsDYiwvs&index=4&list=PLU_f6JHM7Cl1sKwJzPFIHDZb-t4_UhBI)

2. Zmiany klimatu a zrównoważone rolnictwo:

[https://www.youtube.com/watch?v=WT4MkORymVg&list=PLU\\_f6JHM7Cl1sKwJzPFIHDZb-t4\\_UhBI](https://www.youtube.com/watch?v=WT4MkORymVg&list=PLU_f6JHM7Cl1sKwJzPFIHDZb-t4_UhBI)

Świat jako 100% może być rozbudowywane o kolejne etapy, np. emisję CO<sub>2</sub> na świecie, liczbę uchodźców i uchodźczyń, do których potem należy się odnieść w etapie omawiania ćwiczenia.



Scenariusz powstał w ramach projektu „Zrozumieć świat”. Projekt jest współfinansowany w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.



Scenariusz powstał dzięki wsparciu finansowemu Unii Europejskiej. Projekt „TABLE FOR 9 BILLION: Promoting Europe’s role in growing food and climate justice worldwide” jest finansowany ze środków Unii Europejskiej. Ta publikacja wyraża wyłącznie poglądy autorek i autorów i Unia nie może być pociągnięta do odpowiedzialności za żadne użycie zawartych w niej informacji.



Scenariusz jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 Polska (CC BY 3.0). Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Instytutu Wydawniczego Książka i Prasa oraz Instytutu Globalnej Odpowiedzialności. Utwór powstał w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej realizowanej za pośrednictwem MSZ RP w roku 2016. Zezwala się na dowolne wykorzystanie utworu, pod warunkiem zachowania ww. informacji, w tym informacji o stosowanej licencji, o posiadaczach praw oraz o programie polskiej współpracy rozwojowej. Treść licencji jest dostępna na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl>

