



PANIK

Regelhäfte för läraren

Speldesign:

Niklas Lindblad
Per Wetterstrand
Alexander Hallberg

Antal deltagare

4 – 28 personer. Udda antal fungerar men fungerar bäst i grupper om fyra.

Texter och material:

Niklas Lindblad
Per Wetterstrand
Alexander Hallberg
Version 1.0
Fabel kommunikation

Målgrupp

Grundskolans senare del
(och gymnasiet) med fokus
på årskurs 9.

Tidsåtgång:

Ca 60 minuter inklusive
efterdiskussion

Göteborgs Regionen och GR Utbildning

GR är en samarbetsorganisation för 13 kommuner i Västsverige - tillsammans har medlemskommunerna 900 000 invånare. Förbudets uppgift är att verka för samarbete över kommungränserna och vara ett forum för idé- och erfarenhetsutbyte inom regionen. GR Utbildning arbetar med utbildningssamverkan, gymnasieintagning, internat i nellt forum, pedagogiskt centrum och läromedel.

GR Upplevelse- baserat Lärande

GR Utbildning - Upplevelsebaserat Lärande (GRUL) syftar till att utveckla, utbilda och genomföra verksamhet med den upplevelsebaserade pedagogiken som verktyg och förhållningssätt. GRUL sätter det livslånga lärandet i fokus och vänder sig till alla verksamheter inom utbildningssektorn. Den primära målgruppen är pedagogisk personal inom grundskolans senare år, gymnasieskolan, vuxenutbildning och högskola. GRUL har tre verksamhetsområden; utveckling, utbildning och aktion.

www.grul.se

Bakgrund

Under tonåren ökar ungdomars kontakt med företag och handelssituationer. Det är inte alltid lätt att välja bland olika erbjudanden. Detta material är en hjälp för att medvetandegöra unga människor kring konsumentfrågor och konsumenträtt. Materialet är framtaget av GR Upplevelsebaserat Lärande. I materialet finns ett pedagogiskt spel med tillhörande frågeställningar att arbeta vidare med i klassrummet. Materialet riktar sig primärt till grundskolans årskurs 9, men går mycket väl att använda för äldre målgrupper också.



Handlednings- instruktioner, förarbete, material

Om du laddat ner Pank som en pdf återstår en del arbete för att få det till ett färdigt spel. De sidor i dokumentet som innehåller händelsekort, rollkort, SMS-lån, pengar, regler (sid. 8-19) skall skrivas ut i flera exemplar. Om spelet skall användas av en klass om 24 elever behövs sex exemplar (6 grupper om 4 personer).

- Sidorna 8 – 10 enkelsidigt
- Sidorna 11 – 19 dubbelsidigt (sid 19 blir då enkelsidig)
- Sidorna 6 – 7 är pengar och ska skrivas ut enkelsidigt. (se nedan om pengar)

Händelsekortet

Det går att använda vanligt 80 grams papper till händelsekortet men en viss styvhet är att föredra. Vi rekommenderar att spelkortet lamineras eller skrivs ut på tjockare papper. (120 g eller mer) Händelsekortet har texten ”händelsekort” på baksidan om man skriver ut dem dubbelsidigt. Det går att klippa ut korten med sax, men det är tålamodskrävande. Lättast är att använda en skärmaskin.

Pengar

Det är rekommenderat att köpa leksakspengar i en leksaksaffär. Om det inte är möjligt kan man skriva ut sidorna med pengar (6 & 7) i fem exemplar för varje grupp och klippa ut.

Kortutdelning

Klassen delas upp i grupper om fyra personer. Varje grupp får en uppsättning kort. Nu ska alla i gruppen utföra följande steg:

- 1) Fördela rollkortet så att var och en får en roll att placera framför sig på bordet med texten uppåt.
- 2) Blanda händelsekortet och lägga dem i en hög med texten neråt.
- 3) Sortera pengar och SMS-lånkort. SMS-lånkortet ska placeras med texten uppåt så att alla kan se vilka lån man kan ta.

Instruktioner till elever

För att spelet ska komma igång och flyta smidigt är det viktigt att ha en kort genomgång av spelet när grupperna sitter med korten framför sig. Här är punkterna du som pedagog bör gå genom: (läs gärna upp texten nedan)

- Det här är ett kortspel om ekonomi.
- Här följer reglerna för spelet. Ni kan läsa dem igen på regelkortet.
- På rollkortet kan ni läsa hur mycket pengar ni har över varje månad och hur mycket pengar ni börjar med. (Ge dem gärna ett par minuter att läsa genom sina rollkort)

- Varje runda motsvarar en månad.
- Ni spelar tills händelsekortet är slut.
- Personen till höger om dig drar och läser upp ett händelsekort förutom texten i parentes.
- Texten i parentes på händelsekortet talar om vad som händer om man gör ett visst val.
- Varje runda börjar med att spelaren vars tur det är tar sina balanspengar.
- Innan ni börjar tar varje spelare de pengar varje roll har från start.
- När det är din tur kan du ta ett SMS-lån. Det ska betalas tillbaka innan din nästa tur slutar.
- Den som har mest poäng när alla händelsekort är slut vinner. Hur poängräkningen går till kan ni läsa i reglerna.

Poängräkning

I slutet av spelet ska deltagarna räkna poäng. Den som har fått flest poäng i slutet vinner. Följande ger poäng:

- För varje kort en spelare har framför sig som ger poäng enligt det som står på kortet
- Varje 100kr som en spelare har kvar i slutet av spelet ger 1 poäng
- Varje 100kr en spelare har i skuld efter sms-lån eller liknande ger minus 1 poäng

Efterarbete

När kortspelet är slut är det dags för efterdiskussionen. Här bör knappt hälften av tiden läggas. Minst 15 minuter. Avbryt hellre spelet i förtid för att hinna med en diskussion än att ta bort tid ifrån efterdiskussionen. Sätt deltagarna på ett sätt så att det enkelt går att genomföra en bra gruppdiskussion där alla kan delta. Har du möjlighet kan det vara bra att placera deltagarna i en cirkel, som är indelad gruppvis så att man kan överlägga inom den grupp som man precis jobbat med. Då blir det ett öppet och gemensamt samtalsklimat. Tänk på att bord skapar distans mellan individer. Se därför gärna till att cirkeln består av enbart stolar.

Ordningen på frågorna är viktig. Det är en god idé att utgå ifrån varje individs upplevelse i diskussionen för att på ett bra sätt fånga in gruppens upplevelse. I samband med varje fråga är det naturligtvis viktigt att ställa följdfrågor och följa upp det som deltagarna säger eller vad deltagarna faktiskt gjorde. Om det t.ex. visar sig att deltagarna har olika uppfattningar i en viss fråga så får man fundera på vad det beror på och om det går att göra jämförelser med andra frågor.

I diskussionen är det viktigt att alla får komma till tals och beskriva sin bild av vad som hände. Det är också viktigt att inte "skynda fram" i diskussionen för att klargöra poänger. Deltagarna behöver ofta "prata av sig" innan man kan gå in djupare i simuleringens poänger.

Reflektion, tolkning och generalisering

Efterdiskussionen genomförs bäst i tre faser:

- Reflektion (spontana tankar om hur det var att spela)
- Tolkning (hur var spelet jämfört med verkligheten?)
- Generalisering (Vad finns det för lagar och förordningar runt handel och lån? Etc..)

Nedan listas förslag på frågeställningar.
Aktuell information rörande frågorna finns på

www.konsumentverket.se

Förslag på frågor för efterdiskussionen:

Reflektion

- Hur var spelet?
- Vad handlade ni?
- Hur tänkte ni när ni kunde köpa saker?
- Tog någon sms-lån? Hur tänkte du då?
- Vem fick mest poäng?

Tolkning

- Hur var spelet jämfört med verkligheten?
Vad stämde bra och vad stämde mindre bra?
- Vad tycker ni om de olika rollernas inkomster och utgifter i spelet? Är 500 kr lagom för kläder och skor per månad? När ska man betala för sina egna hygienartiklar som schampo, deo och tandkräm?
- Vad är en vanlig månadspeng?
(för en 13, 14, 15, 16 eller 18-åring)
- Är SMS-lån en dålig idé? Varför/varför inte?
- Vad brukar ni själva lägga pengar på?

Generalisering

- Vad gör man när man reklamerar något?
Vad är en reklamation?
- Vad betyder öppet köp? Måste en affär ha öppet köp?
Vad är viktigt att tänka på vid öppet köp?
- Vad betyder bytesrätt? Måste en affär ha bytesrätt?
Vad är viktigt att tänka på vid ett byte?
- Vad är ett Kvitto? Varför är det viktigt med kvitton?
- Vad är bindningstid? Vad är viktigt att tänka på
vid bindningstider?
- Vad är viktigt att tänka på när man lånar pengar?
Vad finns det för risker med att låna pengar?
Vad händer om jag inte kan betala min skuld?
- Vad innebär det att vara omyndig när man ska
handla något? Vad är det för regler som gäller
när man fyllt 16 år? 18 år?
- Vad ska man tänka på när man handlar på Internet?
- Vad innebär ångerrätten? Hur lång tid har jag på
mig att ångra ett köp?
- Vad finns det för regler när jag handlar något av
en privatperson?
- Vad bör man tänka på vid en prenumeration?
Vad innebär en prenumeration?

Tips och förslag

- Fundera gärna över vilken möblering som krävs
inför simuleringen.
- Tänk på att anteckna vad som sker under själva aktiviteten,
vad deltagarna gör och hur de resonerar kring de olika
alternativen. Det underlättar mycket i efterdiskussionen.
- En bra uppföljning av spelet kan vara att beskriva upp-
komna tankar och idéer ur efterdiskussionen i text, som en
vidare koppling till det fortsatta arbetet med konsumenträtt.

Kort att diskutera om under efterarbetet

För att underlätta vid diskussionen kommer frågeställningar som direkt härleder till några av de kort som deltagarna har spelat med. Givetvis finns det fler kort som går att använda i diskussionen så om du som pedagog vill rikta diskussionen går det alldeles utmärkt att plocka ut de kort som är intressanta för det ämnet.

Korten är:

- Trasiga skor - Reklamation
- Ringsignaler på nätet – Avtal på internet, bindningstid
- Internetköp – Avtal på internet, ångerrätt
- Inköp på REA – Öppet köp, reklamation, garanti

1. Trasiga skor

Du hittade ett par snygga skor förra månaden som du genast köpte. Men sulan på ena skon lossnade helt plötsligt förra veckan. Välj ett av följande:

- 1) Går tillbaka till butiken och reklamerar skorna. (Får ett nytt par likadana skor. Spara kortet värde 10 poäng.)

2) Struntar i det och köper nya skor. (Kostnad: 500:-)

3) Lämnar dom till skomakaren för att få de lagade.

(Kostnad: 700:-, Spara kortet värde 10 poäng)

Frågor kring kortet

- Vad valde ni att göra? - Varför?
- Vad innebär det att reklamera?
- Hur länge får du reklamera?
- När får du reklamera?
- Vad tror ni att butiken kan välja att göra?
- Vad är konsumentköplagen?
- Finns det andra kort som handlar om konsumentköplagen? - Vilka? - Varför?

Vad gäller?

Enligt konsumentköplagen har du som konsument rätt att reklamera i tre år under förutsättning att du ej orsakat felet själv. Under de första sex månaderna av treårs perioden har du ett extra skydd. Fel som hittas under den inledande perioden räknas som om de fanns vid försäljning.

Vad kan butiken erbjuda?

Vid en reklamation får en butik välja mellan att laga skon, ge dig ett par nya skor eller att ge dig pengarna tillbaka. Under de två första gångerna som en vara går sönder har butiken rätt att välja det mest kostnadseffektiva för de. Men tredje gången en vara reklameras kan du som konsument kräva pengarna tillbaka eller en ny vara.

2. Ringsignaler på nätet

Du surfar på nätet och ser ett erbjudande om gratis ringsignaler. Det står att du måste vara 18 år för att få beställa signalerna. Du nappar...Konsekvenser? Bindningstid? Faktiska kostnader?

Välj ett av följande:

- 1) Skriver inte upp mig eftersom jag inte är 18.
- 2) Skriver glatt in sitt mobilnummer. Fast tar det korta erbjudandet. (Spara kortet värde 5 poäng. Du får -50 kr i balans)
- 3) Tackar ja (Spara kortet värde 7 poäng. Du får -50kr i balans. I slutet av spelet betala 200:- extra)

Frågor kring kortet

- Vad valde ni att göra? - Varför?
- Vilka regler gäller på Internet?
- Vad gäller vid tecknandet av abonnemang?
- Får ni teckna avtal?
- Är saker gratis?

Vad gäller?

Vid tecknandet av avtal måste en myndig skriva på. Antingen målsmans underskrift eller att du själv är över 18. I annat fall har målsman rätt att häva avtalet eftersom att det är ogiltigt.

Var även vaksam på att ingenting är gratis, ofta finns det dolda kostnader när man tecknar avtal.

3. Internetköp

När du surfar på nätet hittar du ett grymt erbjudande på filmer och beställde hem 10 stycken förr 100:-.

När du fick hem filmerna visade det sig att det var VHS filmer, men du har ingen VHS:spelare.

Välj ett av följande:

- 1) Behåller filmerna och går över till min kompis och tittar på de där.
- 2) Använder min ångerrätt och skickar tillbaka paketet men betalar frakten själv.

Frågor kring kortet

- Vad valde ni att göra? - Varför?
- Vilka regler gäller på Internet?
- När ska man betala för en vara som köpts på Internet?
- Vad händer om ni får fel vara efter ett köp på Internet?
- Är det möjligt att ångra sig? Hur lång tid har ni på er ifall ni ångrar er?

Vad gäller?

Du har alltid 14 dagars ångerrätt vid köp via nätet men du får stå för returfrakten själv. Detta gäller både vid köp via Internet. Tänk även på vad det är för information du får från företaget. Det finns många som försöker lura av människor pengar så betala inte i förskott för då riskerar du att förlora pengarna utan att få någon vara.

4. Inköp på REA

Du ser världens coolaste jacka på rea. När du ska betala säger personalen att de inte har öppet köp eller bytesrätt på reavaror. Efter en vecka släpper ena armen i sömmen. Välj ett av följande:

- 1) Går tillbaka till affären och klagar (De säger att det tyvärr inte är något öppet köp, släng kortet)
- 2) Mamma lagar den (Spara kortet värde 10 poäng)
- 3) Struntar i det, köper en ny istället (Betala 800:- och spara kortet värde 10 poäng)

Frågor kring kortet

- Vad valde ni att göra? - Varför?
- Vad är öppet köp?
- När kan man på öppet köp?
- Måste en affär erbjuda öppet köp?
- Vad skulle ni kunna göra istället för att få tillbaka pengarna på ett öppet köp?
- Hur fungerar reklamationsrätten?

Vad gäller?

Butiken bestämmer själva om de erbjuder öppet köp eller bytesrätt. De kan reglera det som de själva vill till exempel inte ha öppet köp eller bytesrätt på REA-varor. Däremot gäller fortfarande reklamationsrätten på REA-varor så det är fullt möjligt att hävda sin rätt att reklamera den istället för det öppna köpet

PANK