

# Du, jag och klimatfrågan

 **GR** Speldatabas

[www.grspeldatabas.se](http://www.grspeldatabas.se)

# Introduktion

Spelet går ut på att eleverna skall rangordna ett antal Simuleringen handlar om de olika nivåer politiska beslut fattas på. Deltagarna får diskutera ett antal politiska frågor och besluta om vilken instans – FN/ EU, nationalstaten eller individen – de tycker ska ha ansvar för vad. De får också argumentera för sina val och fundera på möjliga konsekvenser.

## Tid

45 - 90 minuter, beroende på antal frågor som diskuteras.

## Antal deltagare

Helklass, 20-30 deltagare.

## Syfte

- Ökad medvetenhet om klimatfrågan
- Stimulera engagemang för klimatfrågan hos deltagarna
- Fundera på vilka politiska frågor som bör avgöras på vilken nivå; individ, nationell, eller internationell
- Öva sig i aktiva ställningstaganden
- Utveckla förmåga att se problem från olika perspektiv

## Om spelet version 1.1

### Konstruktion

Kristin Rådesjö, Per Wetterstrand

### Layout

Kristin Rådesjö - Version 1.0

Carolina Dahlberg - Version 1.1

### Copyright

Denna simulation är © Copyright GR Utbildning 2007. Materialet får fritt kopieras och användas i utbildningsverksamhet så länge källa anges.

# Pedagogiskt Centrum - GR Utbildning

Pedagogiskt Centrum verkar för skolutveckling i hela Göteborgsregionen. Pedagogiskt Centrum är en del av GR Utbildning och Göteborgsregionens kommunalförbund.

Avdelningen skapar och leder alltifrån enstaka temapass till omfattande och långsiktiga organisationsutvecklingsprojekt. Genom olika projekt och utbildningsinsatser kommer Pedagogiskt Centrum årligen i kontakt med omkring 40 000 personer som är verksamma inom skolan i samtliga skolformer. Kompetensen och erfarenheten är bred och täcker in bland annat skolutveckling, entreprenörskap, speldesign, processledning och digitala verktyg för lärande.

Pedagogiskt Centrum har mångårig erfarenhet av att utveckla upplevelsebaserade spel och metoder för skolan. Målet är att ge en meningsfull och lustfylld upplevelse för eleven som möjliggör diskussion och reflektion.

Läs mer på [www.pedagogisktcentrum.se](http://www.pedagogisktcentrum.se)

## GR Speldatabas

I Pedagogiskt Centrums speldatabas finns ett stort antal kostnadsfria spel och metoder för undervisning. Du kan ladda hem materialen utan att logga in och det är kostnadsfritt. Våra spel och metoder innehåller allt du behöver i en pdf: handledning, bilagor och övrig information som är relevant för temat och ämnet som spelet behandlar.

Du hittar speldatabasen på [www.grspeldatabas.se](http://www.grspeldatabas.se)

# Förberedelse

Till simuleringen finns följande bilagor, som bör kopieras till alla deltagare innan simuleringen påbörjas:

- Ett antal olika frågor runt klimatfrågan. Dessa bör kopieras och klippas isär så att varje fråga representeras på en lapp (en "Frågelapp"). Varje deltagarpar kommer att diskutera en "fråga" i taget. Välj de frågor som passar det du vill fokusera på.
- En lapp där deltagarna skriver ned sina argument för de beslut de fattar
- Tre lappar med rubrikerna "Du och jag", "staten" och "FN eller EU", att klistra på de kuvert som eleverna lägger sina frågelappar i
- Instruktioner till var och en av de tre större grupper som bildas för simulationens andra del (se nedan) (endast en kopia behövs, klippt i tre delar)

För att genomföra simuleringen med 30 deltagare behövs 45 kuvert och 15 kopior av underlaget som finns samlat i slutet av dokumentet (undantaget instruktionerna, som bara behövs i ett exemplar). Deltagarna måste också ha tillgång till pennor.

Förbered simuleringen genom att plocka fram alla bilagor. Läs också igenom hela materialet noggrant i förväg så att du är väl förberedd på vad som kommer.

# Genomförande

Simuleringen består av tre delar. I de två första gör deltagarna aktiva ställningstaganden i viktiga frågor som rör klimatet. Deltagarna bekantar sig med en rad frågor, och deras uppgift är att diskutera sig fram till vilken politisk instans som ska ansvara för vart och ett av dessa.

Som simuleringsledare kan man välja att arbeta med så många frågor man önskar, beroende på hur mycket tid man har tillgänglig och hur djupt man vill diskutera de olika områdena. En diskussionsvillig grupp hinner kanske bara med 1-2 frågor medan en mer tystlåten kan hinna alla fler. För att hinna diskutera alla sju frågor krävs mer tid.

Simuleringens tredje och sista del består av diskussion och återkoppling. I denna del får man tillfälle att reflektera och lära sig av det man upplevde under simuleringen.

## Hålla koll på tiden

Simuleringen tar ca 45 min att genomföra. Räkna med fem minuter till instruktioner, 10 minuter för att diskutera frågorna i par, och ytterligare 10 minuter för beslut i större grupp. Om du har en lång lektion kan du förlänga tiden som de får på sig att diskutera och fatta beslut.

Räkna med minst 15 minuter till efterdiskussion.

## Del 1

Möblera rummet så att deltagarna kan sitta i par och diskutera.

Dela sedan ut en kopia av lappen som beskriver den första frågeställningen (se "Bilagor" ovan) till varje deltagarpar. Lapparna delas ut ett i taget. Läs om du vill upp lappen med frågan högt för alla innan du delar ut den.

Dela även ut en kopia av lappen med rubriken "Argument för ert val av beslutsnivå" och tre kuvert till varje par. På kuverten sätter du de tre lappar som också finns i kopieringsunderlaget:

- Du och jag
- Staten
- FN/EU

Varje par diskuterar sig nu fram till ett svar på frågan "Vilken instans tycker ni skall fatta beslut i denna fråga?"

Be deltagarna skriva ned det eller de argument som är avgörande för deras val så att de senare kan argumentera för sina ställningstaganden. Avsätt ungefär tre minuter till diskussion och beslut för varje fråga. Varje par lägger sedan frågelappen i det kuvert som motsvarar instansen man tycker ska fatta beslut i frågan.

När deltagarna gjort sitt val kan du dela ut nästa ämne till dem och upprepa.

När frågor har diskuterats och lappar lagts i kuvert delar du upp klassrummets skrivtavla i tre fält och skriver de olika instanserna som rubriker. Be sedan ett par i taget att ta med sina kuvert till tavlan och skriva vilka frågor de tycker hör hemma hos vilken instans.

*Använd er av rubriker istället för nummer – "Samåkning" istället för "Fråga 3" till exempel.*

Kommentera inte parens ställningstaganden utan låt alla bli färdiga. När samtliga par har varit framme vid tavlan har ni en hyfsad bild av var klassen tycker att dessa beslut ska fattas. Ge inte deltagarna alltför mycket tid att begrunda detta utan gå nu vidare till del 2.

## Del 2

Dela nu in deltagarna i tre större grupper om ungefär 10 personer. Försök se till att samtliga grupper innehåller individer som sannolikt har motsatta åsikter, men avslöja inte för deltagarna att gruppindelningen sker på detta sätt. Be varje grupp utse en ordförande.

Återigen har deltagarna till uppgift att diskutera var de olika politiska frågorna hör hemma, med målet att försöka komma överens. Tonvikten ligger nu både på frågornas komplexitet och på hur beslut nås i grupper. I vissa frågor kanske grupperna enkelt kommer överens medan andra ger upphov till intensiva diskussioner.

Utan att de vet om det får de tre grupperna olika instruktioner (se bilagorna) om hur de skall gå tillväga när de fattar beslut. Grupp 1 får instruktionen att tillämpa

majoritetsbeslut, grupp 2 att tillämpa kvalificerad majoritet och grupp 3 att fatta konsensus- eller enighetsbeslut. Låt eleverna diskutera och fatta beslut i 10 eller 25 minuter beroende av hur lång tid simuleringen får ta totalt. (45 eller 90 min) Förmodligen kommer de olika beslutsprocesserna innebära att grupperna kommer olika långt.

När tiden är ute ber du ordföranden i varje grupp att kortfattat redovisa vad de har kommit fram till. Sammanställ besluten som fattats på tavlan i klassrummet. Om någon grupp inte kommit överens i någon fråga är även detta ett resultat, som dock kan sparas till sista delen av simuleringen: efterdiskussionen.

## Del 3 - Efterdiskussion

En bra metod är att låta deltagarna sitta i en ring så att de kan se varandra och diskutera i helgrupp.

Tänk dig återkopplingen som bestående av två delar, där den första delen innebär att var och en av deltagarna får tillfälle att fritt uttrycka hur de kände sig och vad de tänkte under simuleringen, utan att du som lärare kommenterar eller värderar.

- Hur fungerade det att sitta i par och diskutera?
- Hur fattade paren beslut?
- På vilka sätt är frågorna problematiska?
- Är någon av frågorna mera komplex än de andra, och i så fall på vilket sätt?
- Hur fattades besluten i den stora gruppen? (Låt varje grupp redogöra för sina instruktioner)
- Hur kändes det att fatta beslut i den stora gruppen?

I återkopplingens andra del diskuteras de avklarade aktiviteterna med utgångspunkt i ett antal frågor som uppmuntrar till reflektion. Både lärare och deltagare kan förstås ställa frågor här.

Nu får deltagarna öva sig i att analysera och ge utförliga svar på frågor.

- Diskutera om instruktionerna hade någon betydelse för slutresultaten.
- Vad tyckte deltagarna om att bli nedröstade?
- Hur gick det att komma överens?
- Vad kan man lära sig av denna övning?

# Bilaga 1 – Frågor att diskutera

---

## Fråga 1 – Flyget och klimatet

Flyget står för en betydande del av växthusgaserna. Flygtrafikens utsläpp är extra skadliga eftersom de sker på hög höjd.

Idag betalar den internationella flygtrafiken ingen skatt på sitt bränsle. Genom att beskatta flygbränslet skulle flygbolagen tvingas köpa nya bränslesnålare flygplan.

Var ska man ta beslut om skatt på flygbränsle för att dämpa flygets klimatpåverkan?

---

## Fråga 2 – Biltrafik

Biltrafik står för en stor del av de totala koldioxidutsläppen och därmed för en betydande del av klimatpåverkan. Det finns flera sätt att få ner biltrafikens utsläpp, tex alternativa bränslen, koldioxidskatt på drivmedel, bränslesnålare bilar och bättre kollektivtrafik.

Låt oss fokusera på koldioxidskatt på drivmedel för att få ner biltrafikens utsläpp. Vart ska koldioxidskatt på drivmedel beslutas? På EU- eller FN-nivå eller som det nu är på statsnivå?

---

## Fråga 3 – Kött

Att minska portionerna och/eller antalet måltider av konventionellt griskött/kyckling och importerat kött innebär en effektiv minskning av de klimatpåverkande utsläppen. Köttproduktion i tex Sydamerika medför skogsskövling och ökar därmed klimatpåverkan ytterligare.

Visserligen ger nötkött större klimatpåverkande utsläpp än gris och kyckling, men nötkreaturen gör nytta i jordbrukets ekosystem på olika sätt. Gris- och kycklingproduktion ger inte sådana ekosystemtjänster.

På vilken nivå ska beslut om minskad köttkonsumtion tas?

---

## Fråga 4 – El och koldioxidskatt

Elektricitet kan framställas på många olika sätt. En del påverkar miljön mer än andra som tex kol- och oljekraftverk. Elektricitet handlas med över landgränser, dvs. vi i Sverige får el från både svensk vattenkraft, vindkraft, kärnkraft och utländsk kolkraft mm.

Om vi tänker oss att elproduktion som påverkar klimatet får en koldioxidskatt, var skall då beslut om den skatten tas?

---

---

### **Fråga 5 - Klimatfrågan och utsläppsrätter**

Klimatförändringarna och växthuseffekten är en av vår tids största utmaning där EU vill ta en ledande roll i det internationella arbetet mot en bättre miljö. En av de konkreta åtgärder man har gjort är att man sedan år 2005 har upprättat ett system för handel med utsläppsrätter. Det innebär att företag inom vissa energiintensiva sektorer måste ha tillstånd för att släppa ut koldioxid. Hur mycket de får tilldelat sig är baserat på företagets historiska utsläpp.

Företag kan köpa och sälja sådana rättigheter mellan varandra, alltså exempelvis kan ett företag som släpper ut en mindre mängd växthusgaser än sin ranson antingen spara rätterna till nästa period eller sälja utsläppsrätterna till andra företag som förbrukat sina ransoner.

Är detta något som FN borde bestämma om tycker ni? Eller ska det vara upp till varje land att besluta om hur mycket man släpper ut?

---

### **Fråga 6 – Klimatet och Konsumtion**

Varje pryl vi köper har påverkat miljön innan vi har den i handen. Råvaror ska tas fram, varan ska tillverkas, paketeras, transporteras och slutligen slängas i soporna. Man kan säga att varje pryl har en viss miljöbelastning. Kan man reparera prylen när den går sönder slipper man köpa en ny med mer miljöbelastning som följd. Kan man återvinna prylen när den är utsliten gör man också en miljövinst.

Vem ska ta ansvar för den klimatpåverkan en pryl gör från födsel till sopor?

---

## Bilaga 2 – Instruktioner grupperna i del 2

### **Instruktion gruppdiskussion (grupp 1)**

Utse en ordförande i gruppen som läser denna instruktion.

Ordföranden har till uppgift att fördela ordet under diskussionen.

Ni ska försöka komma överens i ett antal frågor. Om ni känner att det inte går får ni använda er av majoritetsbeslut: alla får en röst och det förslag som får flest röster "vinner". Ordföranden leder denna procedur.

### **Instruktion gruppdiskussion (grupp 2)**

Utse en ordförande i gruppen som läser denna instruktion.

Ordföranden har till uppgift att fördela ordet under diskussionen.

Ni ska försöka komma överens i ett antal frågor. Om ni känner att det inte går får ni rösta och det alternativ som får flest röster vinner, men bara om det finns en kvalificerad majoritet, alltså en majoritet med 2/3 av alla som röstar. Innan ni röstar måste ni alltså räkna ut hur många röster som är 2/3. Ordföranden leder denna procedur.

### **Instruktion gruppdiskussion (grupp 3)**

Utse en ordförande i gruppen som läser denna instruktion.

Ordföranden har till uppgift att fördela ordet under diskussionen.

Ni skall försöka komma överens i ett antal frågor. Ni måste alla vara överens om de beslut ni fattar – med andra ord måste ni fatta konsensusbeslut. Ni får alltså inte rösta om alternativen. Ordföranden leder denna procedur.

**Du och jag**

---

**Staten**

---

**FN eller EU**

---