

Vad hjälper?

Vad stjälper?



**GR** Speldatabas

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

## Introduktion

Vad hjälper och vad stjälper? ställer deltagarna inför ett antal olika vardagsdilemman kopplat till fattigdomsbekämpning. De ska i grupp ta ställning till om agerande i dilemmat "hjälp" eller "stjälper" eller om det är till "ingen nytta". Man kan sedan gå vidare och diskutera i större grupp.

## Tid

Rekommenderat tid är 90 minuter, men en komprimerad version går att klara av på 45 minuter.

## Antal deltagare

8-24 deltagare rekommenderas. Övningen kan med viss anpassning användas även i större grupper.

## Syfte

Övningen syftar till att medvetandegöra deltagarna kring hur deras egna beslut i tillvaron kan påverka andra människor, främst i fattiga länder. Syftet är också att påverka deltagarnas handlande då de själva ställs inför liknande situationer som beskrivs i övningen.

## Om spelet version 1.1

### Konstruktion

Anders Pettersson

### Layout

Emma Carlström - Version 1.0

Carolina Dahlberg - Version 1.1

### Copyright

Denna simulation är © Copyright GR Utbildning 2006. 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)

## Förberedelser

Kopiera upp följande material:

- De olika fallen i tillräckligt antal (ett per grupp) utklippta var och ett för sig. Hur många och vilka fall ni diskuterar får du som lärare avgöra, men räkna med ca 10 minuter för att behandla ett fall, så kopiera upp det antal som du tror ni hinner med.
- Tre kuvert per grupp markerade "hjälp", "stjälper" och "ingen nytta".

## Genomförande

Dela in gruppen i mindre grupper. I en mindre klass kan eleverna arbeta två och två, och i en större är det lämpligt att låta grupperna vara större.

Dela ut argumentpappret och de olika kuverten.

Förklara att de kommer att ställas inför ett antal olika dilemman. De måste avgöra om handlandet "hjälp", "stjälper" eller är till "ingen nytta". De ska diskutera detta i gruppen och sedan placera fallet (som de får utdelat till sig) i respektive kuvert. De får inte kompromissa eller dela på lappen, utan den måste ned i en av dem. De måste kunna motivera sitt val.

Dela ut fallen ett och ett och låt grupperna diskutera. Större grupper tar oftast längre tid på sig, så det kan vara bra att du redan från starten sätter en tidsgräns.

Låt sedan varje grupp berätta vad de röstat på och hur de motiverar sitt val. Anteckna utfallet på tavlan, där du skriver hur många grupper som valt "hjälp", "stjälper" och "ingen nytta" på respektive fall.

Fortsätt och låt eleverna diskutera resten av fallen och anteckna för vart och ett hur de olika grupperna röstar.

När ni har gått igenom alla fallen, gå vidare till efterdiskussion

## Efterdiskussion

Placera gruppen så att alla kan se och höra varandra.

Inled med att låta var och en säga något kort om vad de tyckte om övningen.

- Vad var det viktigaste er/din grupp övervägde när ni bestämde om någon åtgärd fungerar eller inte?
- Om något stjälper, på vilket sätt kan det då förstöra? På samhällsnivå? På individnivå?
- Om något hjälper, vilka effekter kan det då få? På samhällsnivå? På individnivå?
- Vilka av fallen tror ni sker oftast i verkligheten?
- Vilka av fallen tror ni att ni själva skulle kunna tänkas genomföra i era liv?
- Vad är det för skillnad på den hjälp som man kan erbjuda som individ, och den hjälp som till exempel en nation som Sverige kan erbjuda ett annat land?
- Finns det någon i Sverige som behöver hjälp? Vilka människor talar vi om, och vilken sorts hjälp behöver de?
- Vad betyder uttrycket "hjälp till självhjälp"? Vilka av fallen som ni diskuterat tycker ni stämmer in på det?
- Vad tycker ni är bra sätt att bekämpa fattigdom i världen (även i Sverige)?

# Bilaga 1: Fall att diskutera

Kopiera upp och klipp ut de fall som du vill att eleverna skall diskutera i övningen.

## Lokalproducerad öl

Du är på semesterresa i ett fattigt land.

På kvällen när du och polarna sitter och dricker öl på den lokala krogen så köper ni bara öl gjort i landet istället för öl som är importerat.

## Bidrag till skolgång

Varje månad skickar du ned 100 kr till ett barn i en familj i ett fattigt land.

Pengarna går enbart till barnets skolgång, så att familjen har råd att ge barnet en bra utbildning.

## Bananförsäljare

Du är på semester i ett varmt, tropiskt land, och ligger på stranden och solar.

Fram kommer en flicka på ca 10 år som säljer bananer till ett ganska lågt pris. Hon är väldigt mager och har trasiga kläder. Du köper en klase bananer för att du dels är hungrig och dels för att ge pengar till henne och hennes familj.

## **Volentärarbete**

Du känner att du gärna vill hjälpa människorna i fattiga länder till att få en bättre tillvaro.

Efter att ha utbildat dig till sjuksköterska åker du till ett land Afrika för att under 1 år jobba helt gratis på ett sjukhus på landsbygden.

## **Gratis mobiltelefon**

Du är på den lokala marknaden i ett fattigt land och handlar.

En ung kille hänger med dig och guidar dig lite bland alla frukter som du inte känner igen. Han hjälper dig också att förhandla lite för att få ned priset. Som tack för hjälpen ger du honom din begagnade mobiltelefon som du inte längre behöver.

## **Rättvisemärkta produkter**

När du handlar mat i butiken köper du alltid rättvisemärkt kaffe och rättvisemärkta bananer trots att de kostar lite extra.

## **Golfsemester**

Du är tillbaka på ännu en golfsemester på ditt favoritresmål.

Eftersom arbetslösheten är mycket stor i landet så anställer du en man i två veckor som hjälper dig att vara din caddie. (Caddie är i golf en person som hjälper till att bära spelarens väskor och klubbor, samt ger stöd och tips i spelet.)

## **Insändare**

Eftersom vanligt folk hemma inte verkar fatta hur situationen är för en stor del av världens befolkning så skriver du en insändare till en tidning där du gör dem uppmärksamma på problemet.

## **Värdefull vattenflaska**

Du är backpacker och reser runt i världen. Eftersom du har en känslig mage och det inte finns rent dricksvatten överallt i världen så köper du alltid vatten på flaska.

En dag är du på rundtur ute i en fattig by. Några barn i byn frågar om de kan få din tomma vattenflaska så de har något att dricka ur på väg till skolan. Du ger dem vattenflaskan.

## **Bilaga 2: Ord till kuvert**

Om du vill kan du kopiera upp dessa ord och klistra på tre olika kuvert, alternativt kan du skriva direkt på kuverten.

**Hjälper**

**Ingen nytta**

**Stjälper**