

ALTERNATIV ENERGI

Mål: lære om fornybar energi

Utstyr: en fjær til hvert lag, noe som kan markere start og målstrek. **Tid:** 15 min

Tid: 10 min

Antall deltakere: ubegrenset. Gruppevis.

Det finnes mange alternative måter å skape energi på. Nå skal dere gjøre dette selv. Hvert av lagene har fått utdelt en fjær. Den skal nå føres over gulvet og tilbake og dere får ikke lov til å ta på den eller løfte den på noen som helst måte. Hele laget skal samarbeide. Laget har ikke vunnet før både fjæra og hele laget er tilbake over målstreken.

Tips!

Dersom lagene ikke kommer på hvordan de skal løse oppgaven, gi dem tips om at vindkraft er en energikilde det kan være aktuelt å bruke. Målet er å få dem til å forstå at de kan blåse fjæra over gulvet og tilbake.

DRAMATISERING

Mål: Bruke kunnskap om klimaendringer aktivt

Utstyr: Lapper med oppgave

Tid: 1 – 2 timer

Antall deltakere: 5 - 100

Til instruktøren:

Del ungdommene inn i grupper på 4-8 personer. Gi dem beskjed om at de skal lage et kort dramastykke som skal framføres for de andre. De har maks 15 min på å forberede stykket. Hver gruppe får en lapp med 4 elementer som dramastykket skal inneholde. For eksempel

1. Flom, milliardær, fattigdom og spade
2. Fargen grønn, en frukt, hagl og Supermann
3. Katastrofe, fugl, papir og en bestemor

I slike oppgaver må kreativitet belønnes ved framføringen. Dette kan f.eks. gjøres mer spennende med kostymer og rekvisitter. Dersom dere har god tid kan framføringen etterfølges av en samtale rundt hvordan klimaendringer påvirker mennesker og samfunn på ulike måter.

De fem feilene var:

1. Bangladesh mangler

Økt havnivå kan sette store bebodde områder under vann og gjøre enda større områder utsatt for oversvømmelse. Siden landets økonomi og innbyggernes tilgang på mat er avhengig av jordbruket, er Bangladesh veldig sårbart for oversvømmelser og flomkatastrofer. Videre har et fattig land som Bangladesh liten tilpasningskapasitet fordi det har for dårlig økonomi til å kunne bygge diker og på andre måter forbrede landet på stigende hav. Bangladesh kan derfor lide store tap av materiell og menneskeliv.

2. Sahara har økt i omfang

Global oppvarming fører til ørkenspredning. Ørkenspredning forringer beiteområdene og gir nedgang i matvareproduksjonen på et kontinent der de aller fleste lever av jordbruk. Mennesker sulter og fattigdommen øker. De som tidligerer var bønder og nomader mister levebrødet sitt og må finne nytt arbeid. Om lag 480 millioner mennesker vil i 2025 bo i områder med underskudd på vann.

3. Antarktis har blitt betydelig mindre

Is smelter på polene og fører til havstigning. Global oppvarming varmer opp vannet og utrydder ømfintlig dyreliv. Havnivåstigning vil ramme 70 millioner afrikanere innen 2080. 30 prosent av infrastrukturen langs kysten kan bli oversvømmet. For eksempel er storbyer som Lagos i Nigeria og Alexandria i Egypt truet.

4. Grønland er borte

Issmelting rammer ikke bare de arktiske områdene, men også i fjellområder lenger sør. Iskappen på Mt. Kenya har blitt betydelig mindre de siste årene. De fruktbare områdene rundt fjellet er avhengig av vanntilførselen fra isen, men etter en periode med smelting og flom, vil de i dag så fruktbare områdene stå uten vanntilførsel.

5. Stillehavsøyene er borte.

Kiribati er en av de mange øystatene i Stillehavet som man frykter vil forsvinne helt når havet stiger. For innbyggerne på små øyer er det ingen andre muligheter enn å flykte. Det ventes 150 millioner klimaflyktninger i 2050, og allerede i dag er det flere som flykter fra naturkatastrofer enn grunnet krig og konflikt. I Stillehavet har man allerede begynt å merke forandringer i havet. Flodbølger skyller over øyene og ødelegger matjord. Korallrevene rundt øyene er allerede i ferd med å ødelegges på grunn av høye temperaturer i havet. Disse fungerer som bølgebrytere og bosted for fisk og gir viktige turistinntekter for Stillehavsøyene.

Kilder:

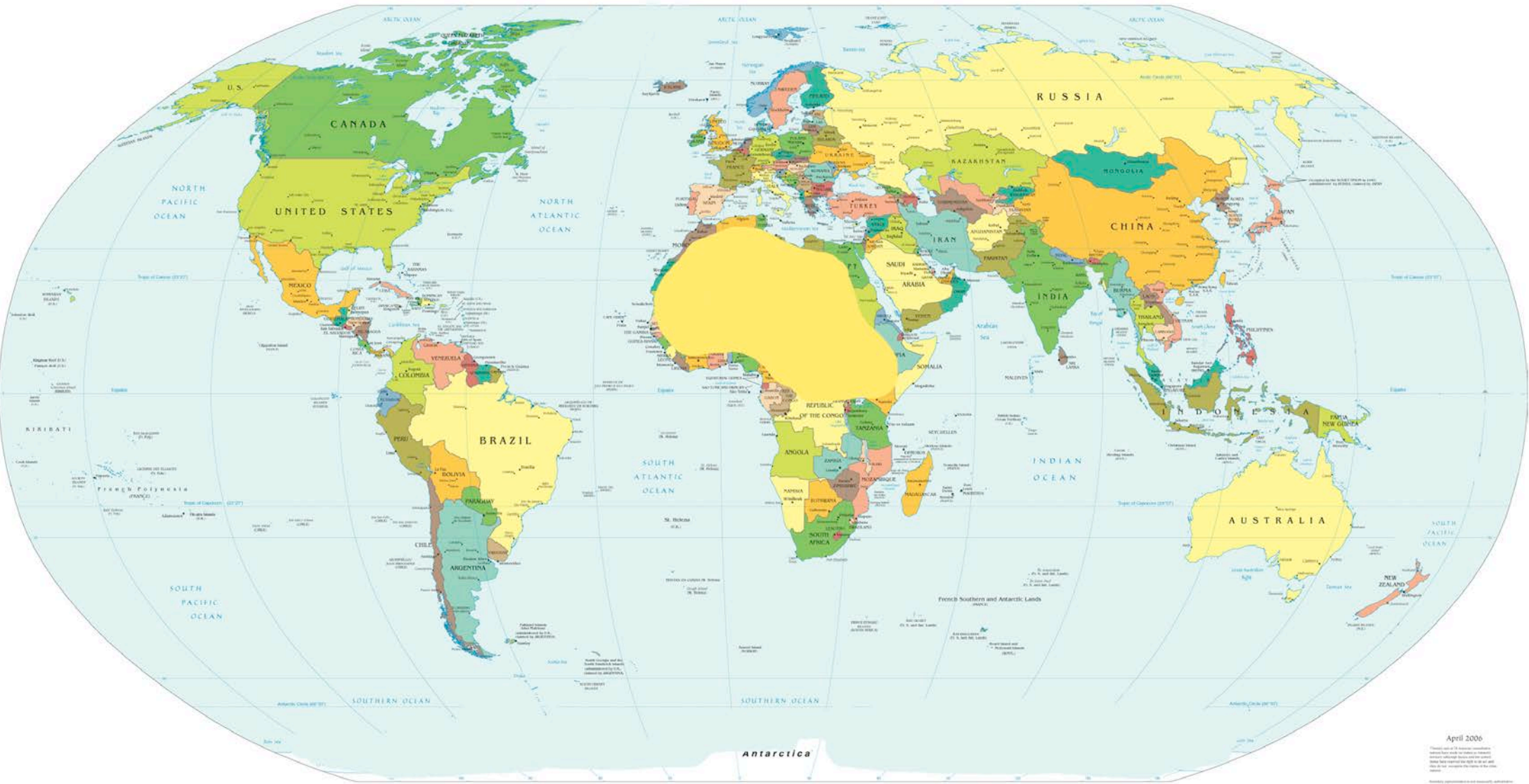
Cicero – senter for klimaforskning

FN-rapport om klimaendringenes innvirkning, sårbarhet og tilpasning i Afrika fra 5.november 2006

Christian Aid's rapport "The Climate of poverty; Facts, fears and hope" fra mai 2006

(De fem feilene er en overdrivelse, Antarktis kommer for eksempel ikke til å forsvinne helt. For korrekt beskrivelse av hva forskerne tror er konsekvenser av klimaendringer, se kommentarene under hvert punkt.)

Finn 5 feil! (Svarene står på baksida.)



April 2006
© 2006 Pearson Education, Inc.
All rights reserved. This publication is protected by copyright. Any unauthorized distribution or reproduction of any part of this work is prohibited without the express written permission of Pearson Education, Inc.

ISEN SMELTER!

Utstyr: En stor bunke A4-ark, teip, et rom det går an å bevege seg i

Tid: 20 min

Antall deltakere: 20 - 100

Til instruktøren:

Del deltakerne inn i grupper med maks 25 personer på hver gruppe, og plasser dem på en side av et åpent rom.

Gi følgende instruks. *"Dere står nå på et isfjell som er i ferd med å smelte! Dere som lag må komme dere over til den andre siden der det står en båt som venter på dere. Arkene er små isflak som dere kan forflytte dere på. Nå er det om å gjøre å komme seg i sikkerhet raskt, og på den andre siden av rommet er det tørt. Det laget som kommer seg raskest i sikkerhet får et poeng. Hele laget skal over på den andre siden, og dersom noen faller i vannet underveis må hele laget tilbake til start og begynne på nytt. Lykke til!"*

På den andre siden av rommet trekker du en strek ved hjelp av teip. Dette er skipet de må komme seg over til. For å komme seg over dit er de nødt til å gå på ark som blir utdelt. Hver gruppe får halvparten så mange ark som de er deltakere. En gruppe på 10 deltakere vil for eksempel på 5 ark. På ditt startsignal skal de så komme seg raskest mulig over til mål. Dersom noen trår utenfor arket, må gruppa starte på nytt igjen. Her er det om å gjøre å få hele gruppa raskest over til skipet. Man kan også gi poeng for kreativitet og godt humør!

Dette kan også gjennomføres utendørs, bare bytt ut papir med papp eller liknende.

KLIMAQUIZ

Kor mykje kan du om klimaendringar? Ta klimaquizen og finn ut!
(svara finn du på baksida av arket)

1. Kva er klimaendringar?

- a) Lovnader om syden-tilstandar i Sør-Noreg
- b) Naturlege endringar i temperatur og nedbør på jorda
- c) Ekstremvêr på grunn av forureining

2. Klimaendringane er skapt av....

- a) Naturen
- b) Menneske
- c) Statoil

3. Kven av desse landa forsvinn først i havet om havstigninga held fram?

- a) Nederland
- b) Bangladesh
- c) Noreg

4. Kven slepper ut mest klimagassar?

- a) Vesten
- b) Gamaldagse fabrikklegg i fattige land i sør
- c) Polarregionane

5. Kven blir ramma hardest av klimaendringane?

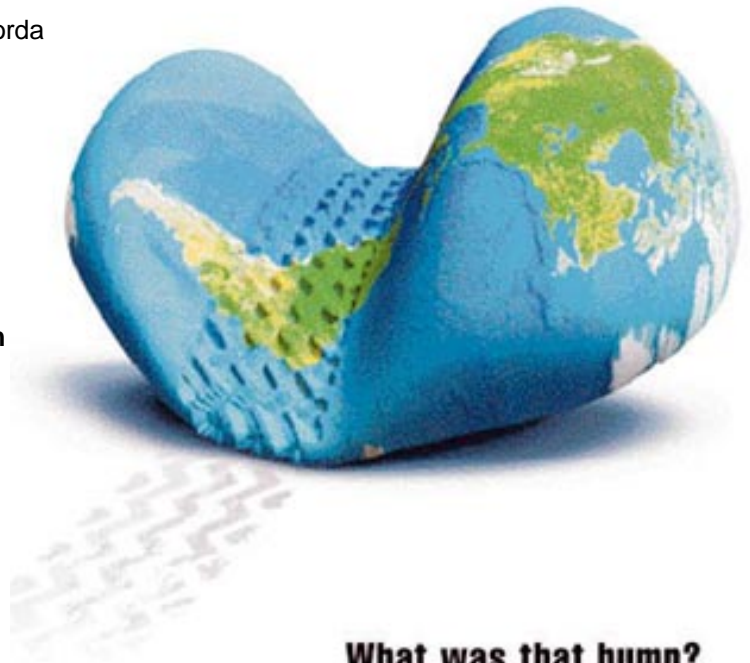
- a) Isbjørnane
- b) Norske langrennsløparar som ikkje får snø å gå på ski på
- c) Fattige i sør som blir ramma av flom, tørke, havstigning osv.

6. Kva slags flyktningar finns det mest av i verda?

- a) Miljøflyktningar
- b) Flyktningar frå krig og konflikt

7. Det er for seint å gjere noko med klimaendringane

- a) Stemmer. Ingen vits i å bremse nå, der er bare å råne på.
- b) Skeptisk
- c) Feil. Klart i kan forandre været!



What was that bump?

SVAR PÅ KLIMAQUIZEN:

Du får eit poeng for kvart rett svar. Der fleire svar er rett, får du eit poeng per svar.

Fasit

1. Både svar b og c er rett.

Variasjon i temperatur og nedbør over tid er heilt naturleg, men klimaendringane vi ser i dag er ikkje bare det. 2005 er det varmaste året som nokon gong er målt, og endringane i klimaet kjem raskare og kraftigare enn nokon gong.

2. Alle svara er rette.

Det har alltid vore klimaendringar, men dei har aldri skjedd så raskt som no. Dei aller fleste forskarar er samde om at klimaendringane vi ser i dag er eit resultat av menneskas klimagassutslepp. Oljeindustrien er ein av verksemdene som i størst grad er ansvarleg for auka klimagassutslepp.

3. Svar b er rett.

Både Bangladesh og Nederland er truga av havstigning fordi dei er særers flate land, men i motsetning til Bangladesh, har Nederland høve til å verne seg mot klimaendringane. Bangladesh er ein av verdas fattigaste land og har difor ikkje høve til å bygge murar som stenger vatnet ute. Store delar av Bangladesh står difor i fare for å bli ståande under vatn om havet stig.

4. Svar a er rett.

Befolkninga i den rike delen av verda (bare 20% av verdens befolkning) står for over 80% av verdas klimagassutslepp.

5. Svar c er rett.

Sjølv om det er dei rike landa i vesten som slepp ut brorparten av klimagassane, er konsekvensane av utsleppa er størst i sør. Det er befolkninga i dei fattige landa som i størst grad merkar klimaendringane på kroppen. Det er ganske urettferdig.

6. Svar a er rett.

Mellom 25-30 millionar menneske er i dag på flukt frå miljøødeleggingar. Det er fleire enn dei som flyktar frå krig og konflikt (22 millionar). FN trur at det i 2050 vil vere 150 millionar miljøflyktingar.

7. Svar c er rett.

Det er enno tid til å forhindre dei største klimakatastrofane, men då må verda reduserer sine utslepp av karbondioksid med 60-80%.

Resultat

0 - 4 poeng

Dette var skikkeleg dårleg! Du er meir oppteken av skiføret i Noreg enn klimaendringanes globale konsekvensar. Det er enno tid til å stoppe dei mest alvorlege klimaendringane, men då må vi handle no. Kom deg opp av bilsetet!

5 – 7 poeng

Du kan eindel om klimaendringar, men er usikker på om det går ann å gjere noko med dei. Kunnskap utan handling er feigt, men handling utan kunnskap er dumt. Finn ut meir om korleis du kan jobbe mot klimaendringane og for eit rettferdig klima på www.changemaker.no.

8 – 10 poeng

Gratulerer! Du har meir enn nok kunnskap om klimaendringar til å gjere noko med dei. Bli med på fasteaksjonskampanjen og start arbeidet for å stoppe klimaendringane frå der du bur!

KLIMASPILLET

Mål: Lære sammenheng mellom klima og handel, og hvem som blir rammet av klimaendringer.

Utstyr: Se liste lenger nede

Tid: 45 - 90 min

Antall deltakere: 20 – 60 deltakere

Innledning

Kloden vår er delt: De nordlige, industrialiserte landene, i Nord-Amerika, Europa eller Japan, har en mye høyere levestandard enn land i Latin-Amerika, Afrika og Asia. Noe av forklaringen på disse forskjellene er å finne i verdens handelssystem. Handelssystemet skaper fordeler for de ressurssterke og velorganiserte landene på bekostning av de fattige.

Produksjonen i et land (f.eks industri og transport) har innvirkning på klimasystemet i verden. Produksjon medfører som regel utslipp av klimagasser som igjen bidrar til menneskeskapt klimaendringer. Klimaendringer medfører mange negative konsekvenser som tørke- og flomkatastrofer, ekstremvær, havstigning og spredning av sykdommer. Dette slår tilbake på de enkelte landene – også produksjonen i landene. De mest ressurssterke landene med høyest produksjon forårsaker klimautslippene, men konsekvensene er globale og rammer mest sannsynlig de fattige landene. Vi forsøker å vise at landene kan velge å produsere uten å slippe ut klimagasser, og dermed senke risikoen for katastrofer, selv om dette er dyrere.

Dette spillet vil forsøke å vise hvordan handel og klimaendringer virker inn på hverandre. Hvem vinner, hvem taper. –Selvfølgelig kan et slikt spill bare gi noen enkle linjer i svært kompliserte forhold.

MÅL

1. Skape forståelse om hvordan handel påvirker utviklingen i et land, ved å illustrere
 - hvordan land er avhengige av hverandre for å få tak i de ressursene og den teknologien de trenger for å skape verdier.
 - hvordan skjevheter i forhold til tilgang til makt, kunnskap og ressurser fører til at noen land får fordeler i forhold til andre. Dette fører til forskjeller i forhold til hvilke muligheter land har til å bygge opp et godt helse- og skolesystem.
2. Skape forståelse av hvordan klimaendringene blir skapt, og rammer urettferdig.

HVEM PASSER SPILLET FOR ?

Spillet passer best for ungdom over 14 år. Antall spillere bør være mellom 20 og 60. Er gruppen din større, kan du kjøre to spill samtidig. Reglene er enkle og kunnskapen er elementær. Dette betyr at svært forskjellige grupper kan være med.

TID

Du trenger en time til spillet og diskusjonen. Har du en særlig interessert gruppe bør du bruke mer tid.

NÅR KAN DET BRUKES ?

Spillet egner seg best som en del av et program eller del av et undervisningsopplegg. Det egner seg godt til å starte dagen med for å vekke interessen for temaet.

PLASS

- Du trenger et rom som er stort nok til å gi plass til 6 grupper med 4-10 deltakere i hver. Det er også nødvendig med plass til å bevege seg mellom gruppene.
- Det bør alltid være minst 5 grupper fordelt på de forskjellige kategoriene. Bruker du mindre enn 6 grupper må du sørge for at balansen mellom ”teknologi” og ”råvarer” ikke forskyves.
- Hver gruppe trenger et bord som arbeidsplass og en stol til hver deltaker.
- Den som organiserer spillet trenger et bord og en tavle.

UTSTYR

For 30 spillere trenger du:

- 30 A4 ark i samme farge
- 30 "1000-dollar-sedler"
- 2 ark med farget papir med lim på.
- 2 passere
- 4 sakser
- 4 linjalere
- 2 vinkelmålere
- 2 vinkelhaker
- 14 blyanter
- To boller med lapper i
- En rød penn/blyant
- En bjelle/gong-gong/noe å lage lydsignal med

Klar til å spille

Spillet går ut på at man skal bruke 'teknologi' (blyanter, linjalere, passere osv.) til å produsere 'produkter' av 'råvarene' (papir). Man kan produsere fem forskjellige produkter, og de produktene som krever mest avansert teknologi for å bli produsert, er mest verdt. Produktene selges til Verdensbanken, og dermed får landene penger som kan brukes til å gi folk helsestell og utdanning.

FORBEREDELSE

Det trengs tre organisatorer:

- *En til å styre Verdensbanken.* Bankens oppgave er å føre oversikt over alle innskudd hvert land foretar, legge til renter til rett tid og foreta andre normale banktransaksjoner. Banken skal også drive kvalitetskontroll! Banken skal spørre hvert land om produktene er produsert miljøvennlig eller ikke, tegne rødt kryss på det som ikke er produsert miljøvennlig
- *En skal være spilllets leder, og kan kalles FN.* Lederens oppgave er å styre hele spillet, merke seg hvordan det utvikler seg, av og til forandre spilllets utvikling ved å introdusere nye elementer. Lederen skal også lede diskusjonen etter at spillet er over. Av den grunn er det interessant å notere seg alt som foregår i løpet av spillet, kommentarer, hendelser etc.
- *En som er FNs klimapanel.* Denne personen har ansvar for å varsle når det kommer klimakatastrofer.

Alle spillerne må kunne se de figurene som skal produseres. Disse må stilles ut i stor størrelse på tilstrekkelig antall steder i rommet.

SPILLETS REGLER

- 1 -Alle 'produktene' må ha skarpe kanter klippet med saks og de må ha helt nøyaktig størrelse.
- 2 -Når dere har produsert 5 eksemplarer av en form kan dette presenteres i banken og verdien føres på landets konto.
- 3 -Det blir lagt 10% rente på alle innestående beløp hver 10. minutt.
- 4 -Kun det materialet som er delt ut kan benyttes.
- 5 -Det er ikke tillatt å bruke fysisk makt.
- 6 -Lederen, som representerer FN, vil mekle om det oppstår uenighet.
- 7 -Kun det som er registrert i banken teller når resultatet telles opp.

HVA SKAL PRODUSERES?

(Disse figurene bør tegnes opp på overhead)

	Verdi:
-Halvsirkel, 10 cm i diameter	200
-Sirkel, 12 cm i diameter	400
-Likebent trekant: 7 cm sider	100
-Rektangel: 7 cm x 12 cm	100

Denne varenvisningen viser hva som skal produseres. Hver form har sin verdi. Når 5 eksemplarer er produsert selges dette til banken. Verdien settes inn på kontoen for landet.

INSTRUKSJON TIL LEDEREN

- 1 -Forklar målet og reglene nøye. Svar på spørsmål, men gjør det helt klart at når spillet har begynt svarer du ikke på noen spørsmål!
- 2 -Fordel spillerne i 6 grupper og gi dem de ressursene de skal ha i følge det land de representerer.

Forslag til land	Antall spillere	ressurssett
Norge, USA	5	A

India, Brasil	6	B
Tanzania, Nepal	6	C

Hvis flere spillere, fordel dem utover landene eller dann nye land.

LANDENE FÅR UTLEVERT FØLGENDE:

A-land:

-2 sakser
-2 linjal
-1 passer
-1 vinkelmåler
-1 ark
-6 1000-dollar-sedler
-4 blyanter

B-land:

-10 ark
-1 ark med farget papir med
lim
-2 1000-dollar-sedler

C-land:

-4 ark
-2 blyanter

I tillegg til dette er det fint om spillederen har noen ekstra blyanter og papir. Papiret kan være av samme farge som det opprinnelige, eller av en annen farge for å illustrere oppdagelsen av en råvarekilde.

NÅ KAN SPILLET BEGYNNE!

I begynnelsen av spillet vil det oppstå en del forvirring. Du vil få mange spørsmål: Hvorfor har ikke vi saks? Hva er det fargede papiret til? **Du skal ikke svare på noen spørsmål nå.** Etter en stund begynner det å skje noe. Spillerne begynner å bevege seg rundt i rommet. Kanskje begynner de å handle seg imellom? Alt initiativ må komme fra dem og ikke fra deg.

Produksjonen og handelen kan vare i 30 - 40 minutter, alt avhengig av den interessen gruppen viser.

Viktige poeng for lederen under og etter spillet

LEGG MERKE TIL HVA SOM HENDER

Du er den eneste som har mulighet til å se hvordan spillet utvikler seg som en helhet, så det er viktig at du **legger merke til hvordan allianser og handelsbetingelsene forandrer seg i løpet av spillet og tar det opp i diskusjonen senere.**

HVORDAN KOMMER AKTIVITETENE I GANG?

Gruppe A vil begynne å produsere med en gang, men de vil slippe opp for råmateriale nokså fort og antakelig prøve å få tak i papir fra andre grupper. Til å begynne med er det kanskje mulig å få kjøpt papir ganske billig.

STIMULER TIL AKTIVITETER

Noen grupper vil føle seg utenfor. For å få igang handelsaktiviteter kan det hende at lederen må gi noe mer informasjon og skape en annen situasjon. Dette har paralleller i den virkelige verden. Noen forslag kommer nedenfor. Noe informasjon gis til alle landene, mens noe blir gitt i hemmelighet til utvalgte land.

FORANDRING AV MARKEDSVEDIER

Etter en stund kan du forandre markedsverdien for noen produkter. På den måten kan f.eks. de rike finne ut at deres passere ikke lenger er så nyttige. Husk å informere banken om alle forandringer!

Dette har paralleller i den virkelige verden. Prisene kan falle når det er overproduksjon i markedet. I dag går kaffeprisene kraftig ned fordi flere land har begynt å produsere kaffe. De varene som er mest utsatt for prisfall er slike varer som er enkle å produsere, fordi da er det enkelt for nye land å starte opp produksjon. Mange fattige land rammes hardt av prisfall på slike varer som er enkle å produsere.

TILGANG PÅ RÅVARER

Fra ditt eget, hemmelige råvarelager kan du "mate" ekstraforstyringer inn på markedet ved å gi det til land og annonsere at en ny råvarekilde er funnet i dette landet. Dersom dette blir gjort sent i spillet, da tilgangen på råvarer har avtatt vil forholdet mellom gruppene forandre seg raskt. Parallellen til dette i den store verden er at land finner f.eks. en ny olje eller mineralkilde.

BRUKEN AV DET FARGEDE PAPIRET

To grupper har et farget ark med lim på. De vet ingenting om det. Det kan til og med hende at de ikke har oppdaget at de har det. I den virkelige verden representerer dette en ressurs som eierlandet ikke kjenner verdien av.

Du kan gi en verdi til dette ved hemmelig å fortelle to andre grupper hva det fargede papiret er verd: Dersom de fester en bit av dette papiret på det de har produsert vil verdien av det produserte øke fire ganger (informer banken!). Disse gruppene vil nå begynne å lete etter dette papiret. Siden eierne ikke kjenner verdien av det kan det hende at de selger billig og kjøperlandet stikker av med fortjenesten. En annen mulighet er de ikke vil selge det og det forblir ubrukt.

En parallell til dette kan vi finne i Zambias historie. På slutten av det 19. århundre ledet den britiske "handelsoppdagelsesreisende" Rhodes forhandlinger med lokale ledere om eksport av kobber. Til tross for at kobber hadde vært brukt i noen utstrekning i Øst-Afrika, var det få som forstod potensialet som Rhodes så for seg. Derfor ble forhandlingene svært gunstige for Rhodes og de britiske kompaniene.

BISTAND

I løpet av spillet kan du inspirere ett eller to land ved å gi dem økonomisk støtte fra FN på visse betingelser. 1/3 av det som blir produsert med FN-støtte skal tilbakebetales til FN. Hjelpen kan også bli gitt i form av teknologi (f.eks. at en ekstra saks gis til en gruppe for en kort periode.)

Vær på utkikk etter om rike land tilbyr bistand til de fattige og på hvilke betingelser! Det er lite sannsynlig at det vil skje uten at du legger fram ideen. Dersom du velger å hjelpe et land kan det være utgangspunkt for å diskutere motivene for å drive bistand.

HANDELSFORBINDELSER

Handelsforbindelser kan oppstå i løpet av spillet: To eller flere grupper bestemmer seg for å samarbeide til gjensidig fordel. Vi kjenner igjen dette i EU. Legg merke til hva slags samarbeid det er snakk om: Fullt samarbeid på alle plan? Deling av teknologi og/eller råmaterialer?

Gruppene som har mest råvarer kan bestemme seg for å gå sammen for å beskytte seg mot å bli utnyttet enkeltvis av de andre. Dette blir ofte kalt kartell og målet er å stabilisere prisen ved å begrense den mengden råvarer som legges fram til salg. OPEC er et godt eksempel. Karteller har ikke vært så virkningsfulle de senere årene. Blant annet har avtalene blant kaffe- og bananprodusentene brutt sammen.

Grupper med mye papir kan stoppe, eller de kan redusere handelen. På denne måten kan de greie å forbedre sine handelsavtaler. Dette er et sjansespill dersom ikke landet er med i et kartell. OPEC har forsøkt dette uten at det har vært helt vellykket, bl.a. fordi ikke alle oljeproduserende land er med.

UTVIKLINGEN AV SPILLET

Alle de elementene som mer nevnt her behøver ikke være med i spillet. Se an hvordan det hele utvikler seg. En av fordelene med dette spillet er at det er helt åpent, alt kan skje. En av spillerne kan til og med bli beskyldt for å jukse og dermed har du en anledning til å diskutere moral i internasjonal handel. Når er en forhandling en forhandling og når blir den utnyttelse ?

Ideer til diskusjon

- Det er ikke rettferdig !

Dersom spillet utvikler seg etter planen, blir det snart klart at hele arrangementet i spillet er ute av balanse helt fra starten. Gruppen har ikke like ressurser og klager over at "det ikke er rettferdig", kommer ganske fort.

Når spillet er over og det hele har roet seg, er det behov for en tålmodig ledelse av samtalen.

Følelsen av urettferdighet har antakeligvis kommet fram og kan være et godt utgangspunkt for samtalen. Hvordan føles det å være fattig ? - rik ?. Minn om hendelser i spillet for å få fram reaksjoner til det som skjedde.

Det er viktig at deltakerne opplever spillet som noe mer enn en lek. Det blir en slags liknelse som sier noe om forholdet i det virkelige liv. Dersom spillerne opplever at spillet ikke er rettferdig er det viktig å diskutere på hvilken måte det ikke er rettferdig. Hvorfor er det så vanskelig å forandre på et urettferdig system ?.

Deltakernes egne opplevelser av hjelpeløshet, sinne og potensiell vold (!) er ikke noe annet enn de følelsene mennesker i den fattige del av verden opplever når de står overfor kontrollen fra den vestlige del av verden. Eksempel:- Hvordan føles den indiske teplantasje-arbeideren det når beslutninger som har innflytelse på hennes liv tas av den vestlige verdens kommersielle interesser ?.

Etter dette kan det være en idé å fortsette diskusjonen om kontroll av teknologien. Deltakere kan ha kritiske synspunkter på at enkeltgrupper skal ha full kontroll med "maskinene". –Dette kan gi utgangspunkt for en diskusjon om eierforhold og kontroll. Dette er et vanskelig tema, og det finnes ingen enkle svar. "Hvem eier verdens ressurser?" er et annet interessant spørsmål. "Hvilken rett har enkelte land til å erklære naturressurser for deres eiendom?"

Diskusjonen beveger seg nå fra å beskrive hvordan verden *er* til å si noe om hvordan den *burde være*. Så snart deltakerne har stilt spørsmålstegn ved enkeltlands rett til å diktere betingelser i forholdet til andre, er det ikke så vanskelig å føre samtalen over til å diskutere den moralske holdningen vi har til vår rikdom.

Dersom vi er enige om at verden er et urettferdig sted og at systemene bør forandres, kan vi fortsette med å samtale om våre holdninger til verdens ressurser og hvordan vi bruker dem.

Korleis bruke klimaspåappen?

Klimaspåappen brettast som ein vanleg spåapp. Dei fleste ungdommar har gjort dette før, så nokon i gruppa kan vise dei andre korleis ein gjer det.

Klimaspåappen skil seg frå ein vanleg spåapp ved at den har to ulike sider. På den eine sida står det namn på ulike selskap som skaper klimaendringar, og på ulike land som blir ramma av dei. Om du brette lappen frå denne sida, kan du spå kva slags klimaendringar som vil kome om ein held fram som i dag. Vel fyrst eit selskap, til dømes Ford.

Stav så namnet F-O-R-D, mens du opnar spåen for kvar bokstav. Når du har stava ordet, vil spåen vise namn på fire land. Vel ein av landa, til dømes India, og stav namnet medan du opnar spåen for kvar bokstav. I-N-D-I-A.

Når du har gjort det viser spåappen igjen fire land. Vel ein av landa, og opn opp spåappen. På baksida av landet kan du nå lese korleis det blir ramma av klimaendringane som blant anna Ford er med på å skape. I Kenya blir det til dømes meir tørke, landbruket rammast, og ein får meir fattigdom.

Den andre sida av spåappen fungerer på same måte. Forskjellen er at her kan du velge selskap som er med på å stoppe klimaendringane. Ved å brette spåappen på denne sida, finn du ut kva som kan bli framtida i dei ulike landa om vi klarer å stoppe klimaendringane ved å redusere utsleppa i verden.

Print ut klimaspåappen som du finner nederst i dokumentet

Produserer vindkraft
Vestra

Videreutvikler stift enorme
og paradisiske ledende fiskeri og
forrisningsjoni.
Tuvalu

Løfter befolkningen ut av
fattigdom ved utnyttelse av
fruktbare områder
Kenya

Q-cells

Utvikler seg som stor land-
bruks nasjon.
Bangladesh

Changemaker sier: BLI MED

STOPPE klimaforandringene i klart V! kan



www.changemaker.no

HILDE JENS OG KNUT © (K) (N)

Isen vokser og hindrer global
havsningning
Grønland

Fortsætter som verdens ledende
skinnasjon.
Norge

India utvikler seg fordi de
faktisk enorme vekstprosentene
India

Utvikler batterier og
brenselceller
Ballard

Stabilitet og fred bidrar til utvikling
av fred og demokrati.
Bevissthet om klima i befolkning
setter USA i front for å redusere
utslipp.
USA

Producerer miljø-
vennlig motor
Gamesa

Producerer miljø-
vennlig motor
Gamesa

Stabilitet og fred bidrar til utvikling
av fred og demokrati.
Nicaragua

KLIMASTAFETTEN

Utstyr: ark, søppelsekker, noe til å markere start- og målstrek.

Tid: 15 min

Antall deltakere: 10 - 100

1. Ryggbæring (Flom)

Man trenger 2 til denne etappen. En må bære den andre på ryggen den ene veien, og bytte den andre veien. Dette fordi det er flom.

2. Rive papirremse (Tørke)

På motsatt side av rommet fra der gruppa står ligger det et A4-ark. 1 person løper over og få dette A4-arket til å bli 1,5 m langt og sammenhengende. Han eller hun må huske at det er dårlig tid.

3. Sekkeløp (klimaflyktning)

En person fra hver gruppe har en søppelsekk rundt beina – førstemann fram og tilbake.

4. Celleforflytning (klimaflyktning)

Hele laget skal danne en celle! I cellekjernen bæres en på kongestol av to andre. Resten av gruppa danner en ring rundt de tre. Så skal hele cellen forflytte seg over rommet og tilbake som en hel celle. Dersom dere ikke greier det må dere starte på nytt.

Det laget som først kommer i mål har vunnet stafetten!

KLIMATRIKSET – KENYA

Mål: lære om hvem som blir rammet hardest av klimaendringer.

Utstyr: - seks personer (i tillegg til leder)

- navneskilt med for eksempel "Beate Bonde" og "Sven Sportsfanatiker"
- fire stoler
- et tau eller langt tøyestykke, helst blått.

Tid: 15 min

Antall deltakere: 6 deltakere (resten er publikum)

Til instruktøren:

Få opp seks personer og gi dem hvert sitt navneskilt. La bonden og sydama stå, mens de andre får sitte på stoler.

Så forteller du litt om hver av dem. Begynn hos bonden:

"Dette er Beate Bonde. Hun bor i en liten landsby i Kenya og dyrker kaffe.

Beate har ikke bil eller moped. Hun pleier å lage maten til familien sin over et ildsted, og slipper derfor ut lite CO₂.

Her er Kjetil Kjøpmann. Han bor også i Kenya, men i havnebyen Mombasa. Han har en liten, gammel lastebil som han bruker til å kjøre rundt til landsbyene i området og kjøper opp kaffebønner. Kjetil har en gasskomfyr, og siden han kjører lastebil slipper han ut litt CO₂.

Møt Trine Transportør. Hun eier en stor lastebåt som hun bruker til å frakte kaffebønnene fra Kenya til USA. Siden hun bor i USA har hun både bil, vaskemaskin, gasskomfyr og mange andre ting som krever energi. Dessuten forurenses lastebåten hennes kraftig.

Frank Fabrikkeier eier fabrikken som maler kaffen og putter den i kaffeposer. Han er også fra USA, har alt det som Trine har, pluss to biler i tillegg. Livsstilen hans, sammen med all forurensingen fabrikken slipper ut, gjør at han slipper ut en masse CO₂.

Når kaffen kommer til Norge er det Tore Trailersjåfør som kjører fra Oslo til butikken i (xxx) (der de bor!). Tore er en typisk nordmann: Han har bil, en sønn med moped, og mange andre ting. Han flyr til Syden en gang i året, og traileren hans slipper ut masse eksos.

Til slutt har vi Knut Kaffedrikker. Han drikker kaffe minst 3 ganger om dagen. Knut dusjer ofte og i varmt vann, og blir kjørt rundt mange steder i familiens bil. Men hun er flink til å ta toget i stedet for fly."

Poenget her er at det er de rike i Norge og USA som slipper ut det meste av klimagassene. Når alle har fått med seg det, skal du vise hva som skjer når utslippene fører til klimaendringer. Si at klimaforskere har sterke bevis for at menneskers CO₂-utslipp fører til klimaendringer. Det betyr at havnivået stiger. Og i vårt eksempel stiger den med en meter! Få hjelp til å løfte tauet opp en meter framfor de seks deltakerne. Nå vil de to fra Kenya stå med vann til livet, noe som betyr at jordbruket blir oversvømt og

Beate Bonde ikke kan dyrke kaffebønner lenger. Hva gjør de fire fra USA og Norge? Jo, de klatrer opp på stolene sine (i alle fall om du tipser dem om det).

Forklaring av denne aktiviteten:

Det viser at det er de rike i verden som slipper ut klimagasser, men at det er de fattige det går ut over. Vi kan beskytte oss mot klimaendringene og har penger til å ordne opp om klimaendringer skulle skade våre land. Det har ikke fattige land som Bangladesh. Du kan også fortelle om disse tallene som viser hvor mye CO2 hvert av landene slipper ut hvert år. Tallene sier også noe om hvem som har ansvaret for å gjøre noe med utslippene:

USA: 20,38 tonn per innbygger i året
Norge: 19,01 tonn per innbygger i året
Kenya: 0,31 tonn per innbygger

(Tall fra www.globalis.no. Statistikk fra 2004)

Aktiviteten kan være en fin måte å innlede på før en skal snakke om den politiske kampanjen i fasteaksjonen.

QUIZ i gruppe:

- Hvorfor er klimaendringene et urettferdighetsspørsmål? Skriv svar og legg i en krukke. (Svarene kan vi hente fram igjen senere?)
1- 3 poeng. I gruppe.

KLIMATRIKSET – VIETNAM

Mål: lære om hvem som blir rammet hardest av klimaendringer.

Utstyr: - seks personer (i tillegg til leder)

- navneskilt med for eksempel "Beate Bonde" og "Sven Sportsfanatiker"
- fire stoler
- et tau eller langt tøyestykke, helst blått.

Tid: 15 min

Antall deltakere: 6 deltakere (resten er publikum)

Til instruktøren:

Få opp seks personer og gi dem hvert sitt navneskilt. La bonden og sydama stå, mens de andre får sitte på stoler.

Så forteller du litt om hver av dem. Begynn hos bonden:

"Dette er Beate Bonde. Hun bor i en liten landsby i Vietnam og dyrker kaffe.

Beate har ikke bil eller moped. Hun pleier å lage maten til familien sin over et ildsted, og slipper derfor ut lite CO₂.

Her er Kjetil Kjøpmann. Han bor også i Vietnam, men i den største byen – Ho Chi Minh City. Han har en liten, gammel lastebil som han bruker til å kjøre rundt til landsbyene i området og kjøper opp kaffebønner. Kjetil har en gasskomfyr, og siden han kjører lastebil slipper han ut litt CO₂.

Møt Trine Transportør. Hun eier en stor lastebåt som hun bruker til å frakte kaffebønnene fra Vietnam til USA. Siden hun bor i USA har hun både bil, vaskemaskin, gasskomfyr og mange andre ting som krever energi. Dessuten forurenses lastebåten hennes kraftig.

Frank Fabrikkeier eier fabrikken som maler kaffen og putter den i kaffeposer. Han er også fra USA, har alt det som Trine har, pluss to biler i tillegg. Livsstilen hans, sammen med all forurensingen fabrikken slipper ut, gjør at han slipper ut en masse CO₂.

Når kaffen kommer til Norge er det Tore Trailersjåfør som kjører fra Oslo til butikken i (xxx) (der de bor!). Tore er en typisk nordmann: Han har bil, en sønn med moped, og mange andre ting. Han flyr til Syden en gang i året, og traileren hans slipper ut masse eksos.

Til slutt har vi Knut Kaffedrikker. Han drikker kaffe minst 3 ganger om dagen. Knut dusjer ofte og i varmt vann, og blir kjørt rundt mange steder i familiens bil. Men hun er flink til å ta toget i stedet for fly."

Poenget her er at det er de rike i Norge og USA som slipper ut det meste av klimagassene. Når alle har fått med seg det, skal du vise hva som skjer når utslippene fører til klimaendringer. Si at klimaforskere har sterke bevis for at menneskers CO₂-utslipp fører til klimaendringer. Det betyr at havnivået stiger. Og i vårt eksempel stiger den med en meter! Få hjelp til å løfte tauet opp en meter framfor de seks deltakerne. Nå vil de to fra Vietnam stå med vann til livet, noe som betyr at jordbruket blir oversvømt og Beate Bonde ikke kan dyrke kaffebønner lenger. Hva gjør de fire fra USA og Norge? Jo, de klatrer opp på stolene sine (i alle fall om du tipser dem om det).

Forklaring av denne aktiviteten:

Dette viser at det er de rike i verden som slipper ut klimagasser, men at det er de fattige det går ut over. Vi kan beskytte oss mot klimaendringene og har penger til å ordne opp om klimaendringer skulle skade våre land. Det har ikke fattige land som Bangladesh. Du kan også fortelle om disse tallene som viser hvor mye CO2 hvert av landene slipper ut hvert år. Tallene sier også noe om hvem som har ansvaret for å gjøre noe med utslippene:

USA: 20,38 tonn per innbygger i året
Norge: 19,01 tonn per innbygger i året
Kina: 3,84 tonn per innbygger i året
Bangladesh: 0,24 tonn per innbygger i året
Vietnam: 1,18 tonn per innbygger i året
Kenya: 0,31 tonn per innbygger

(Tall fra www.globalis.no. Statistikk fra 2004)

Aktiviteten kan være en fin måte å innlede på før en skal snakke om den politiske kampanjen i fasteaksjonen.

QUIZ i gruppe:

- Hvorfor er klimaendringene et urettferdighetsspørsmål? Skriv svar og legg i en krukke. (Svarene kan vi hente fram igjen senere?)

1- 3 poeng. I gruppe.

KRYSS ELVA MED MAGISKE SKO

Mål: lære om samarbeid

Utstyr: en måte å dele av et rom på, sko

Tid: 20 min

Antall deltakere: 10 - 100

Del deltakerne inn i grupper med 10-15 deltakere i hver gruppe. Gruppene står bak en linje på gulvet i ene enden av rommet. En parallell linje er tegnet opp omkring 5 meter lenger borte.

Instruksjonen lyder: *" Dere står nå ved bredden av en elv med sterk strøm. Klimaendringene har ført til flom, og elva er blitt mye større enn den vanligvis er. Dere kan ikke svømme over fordi strømmen er for stri. Eneste måten å komme over på er ved å velge en av deltakernes sko. De blir gruppas magiske sko. Med de magiske skoene kan du komme over men visse regler gjelder for overfarten."*

Regler:

1. Hver deltaker kan bare krysse elva en gang ved bruk av skoene.
2. Skoene kan ikke kastes.
3. Hvis en av deltakerne faller i elva (berører gulvet mellom strekene uten de magiske skoene) må hele gruppa starte fra begynnelsen av leken.

Gruppene får noen minutter å planlegge strategi før leken begynner.

En gruppe er aldri sterkere enn svakeste ledd: hvis en deltaker har problemer med knærne og ikke kan bære andre må gruppa finne alternative løsninger selv.

Til diskusjon:

- Hørte deltakerne i gruppene på hverandres forslag?
- Ble avgjørelsene tatt demokratisk, via forhandlinger eller tok noen ledelsen?
- Følte noen at de ikke ble lyttet til?
- Klimaendringer kan ikke forandres ved magi – hva mener dere vi må gjøre for å stanse klimaendringene?

MARIEKJEKS-KONKURRANSE

Mål: Få deltakerne til å tenke på hvordan tørke føles for rammede

Utstyr: 1 pk Mariekjeks

Tid: 15 min

Antall deltakere: 6 - 200

Del salen inn i 2 lag som skal konkurrere med hverandre. Få opp en frivillig fra hvert lag – de skal konkurrere i å spise Mariekjeks raskest. Gi de to personene 12 Mariekjeks hver, og si klar, ferdig, gå! Resten av laget skal heie – la de rope høyt og klappe! Den som har spist opp Mariekjeksen først – har vunnet.

Spørsmål til de to som spiste kjeks:

- Er du tørst?
- Hvordan hadde det vært om du ikke fikk noe å drikke resten av dagen?
- Hvordan tror du det er for de menneskene som ikke har tilgang til drikkevann?

Mat, vann og husrom

Mål: lære om naturen

Utstyr: ingenting

Tid: 15 min ++

Alder: alle

Antall deltakere: 10+

Del deltakerne inn i to grupper – den ene er miljø og den andre er mennesker. I miljøet er det mat, vann og husrom, noe som menneskene trenger for å overleve. La de to gruppene stå samlet med ryggene mot den andre gruppen. Miljø-gruppa bestemmer seg for hva de vil tilby menneskene – noen av dem er vann, noen mat og andre husrom. Menneskene bestemmer samtidig hva de trenger akkurat nå. Tegnene er som følgende:

Husrom – bruk hendene og lag et tak over hodet

Mat – begge hendene på magen

Vann – form hendene til en kopp og hold ved munnen

På leders signal snur begge gruppene seg og viser tegnene sine. Menneskene begynner å løpe mot miljøet, og mot en person som har det signalet som mennesket trenger. For eksempel dersom et menneske trenger vann, må han/hun få tak i en person fra miljøgruppa som har vannsignal og ta denne med seg tilbake til menneskegruppa. Han/hun blir nå en del av menneskegruppa i neste runde.

Dersom det for eksempel ikke er nok mat til menneskene som er sultne, dør de, og blir i neste runde en del av miljø-gruppa.

Dette foregår en stund, helt til en naturkatastrofe plutselig dukker opp. Miljø-gruppa kan nå bestemme seg for at det eneste de kan tilby er husrom. Menneskene som trenger mat og vann vil dø, og bli til miljø...

Diskusjon:

- Kan dette sammenliknes med virkeligheten?
- Hvordan følte det da naturkatastrofen rammet?
- Hvor skjørt er naturen i virkeligheten?

TRE HJØRNER

Mål: Lære sammenheng mellom klima og handel, og hvem som blir rammet av klimaendringer.

Utstyr: 3 ark

Tid: 30 min

Antall deltakere: 5 - 200 deltakere

Ålet med denne aktiviteten er å skape diskusjon om temaet, vise flere sider ved en sak og at det er greit å være uenige. Alle deltakerne må ta et standpunkt, og siden de bare må flytte seg rundt i rommet, er det lett å engasjere seg selv om man ikke deltar med å snakke.

Slik gjør du det:

I et rom henger du opp tre plakater på hver sin vegg, og på de står det: ENIG, UENIG og VET IKKE. Den som leder aktiviteten leser opp en påstand, og alle deltakerne går til den lappen de vil stå ved. Lederen ber en på hver lapp om å forklare hvorfor de har stilt seg der, og kommer med oppfølgingsspørsmål for å skape diskusjon

Aktiviteten er god for å illustrere at ting ikke er svart-hvitt, og for å utfordre deltakerne til selv å ta stilling til og snakke om temaet.

Forslag til påstander:

- Det er fattige menneskers egen feil at de er blitt fattige
- Norske ungdommer er uengasjerte
- Klimaendringer er menneskeskapte
- Norge er en klimaversting
- Urettferdigheten i verden kan bare løses av statlige ledere
- Tørke og mangel på vann er naturkatastrofer som mennesker ikke kan gjøre noe med
- Jeg synes at det er dumt hvis Norge ikke får noe snø om vinteren
- Jeg bryr meg om hvordan mennesker som bor i andre land har det
- Jeg synes at Norge burde redusere klimagassutslippene
- Jeg føler at jeg har et ansvar for å presse norske politikere til å ta mer klimavennlige valg
- Norge har et ansvar for å hjelpe fattige land

Finn gjerne flere påstander selv!

Om det er vanskelig å få folk i gang, går det an å ta noen "useriøse" påstander først, bare for å få folk med på leken. Slike påstandar kan for eksempel være "Rosenborg er et bedre lag enn Brann" eller "Madonna er en kulere artist enn Britney Spears".

VOTE WITH YOUR FEET

Mål: Få deltakerne til å ta stilling til påstander om klimaendringer.

Utstyr: ark med påstander

Tid: 20 min

Antall deltakere: 1 - 100

Skal du gå gjennom faktaopplysninger? Her er en enkel og aktiviserende måte å gjøre det på. Ved hjelp av et tau, et kritt eller lignende, deler du rommet opp i to områder. Fortell deltakerne at du har en del påstander som deltakerne skal avgjøre om stemmer. Dersom en tror at påstanden stemmer, går en til høyre side av streken, og dersom en tror påstanden er feil, går en til venstre side.

Har du lite tid eller lite plass kan denne aktiviteten gjennomføres ved at en reiser seg eller blir sittende etter hva en mener er sant og usant. For hver påstand spør du en fra hver gruppe hvorfor de svarer som de gjør. Lederen for aktiviteten har riktig svar og kan gi utfyllende kommentarer.

1. Temaet for Kirkens Nødhjelp-aksjonen 2010 er at fattige alltid rammes hardest av naturkatastrofer.

Riktig!

Vi starter med et litt enkelt spørsmål for at alle skal få sjansen til å henge med i denne aktiviteten. Og dersom deltakerne ikke vet temaet allerede, så vet de det nå.

I Kirkens Nødhjelps fasteaksjon 2010 ønsker Kirkens Nødhjelp å sette fokus på fattige mennesker som er sårbare i møte med flom- og tørkekatastrofer. I fremtiden kan situasjonen bli enda verre, fordi klimaendringene fører til mer og hyppigere ekstremvær.

2. Klimaendringene kommer om 10-20 år

Feil!

Klimaendringene er her i dag. Men forskere spår at de vil bli kraftigere og skje raskere i årene som kommer.

3. Klimaendringene vi ser i dag er skapt av mennesker

Riktig!

Klimaendringer er naturlige, men aldri har de skjedd så raskt som i dag. Nesten alle forskere er enig om at menneskenes utslipp er årsaken til de store klimaendringene vi nå ser.

4. Brasil opplever mindre storm på grunn av klimaendringene.

Feil!

Deler av Brasil opplever mer tørke. Det gjør at mange områder er vanskelige å bo i, noe som bidrar til mer nød og konflikt, og at mange fattige mennesker flutter til byene og må bosette seg i slumområder.

5. Den rike delen av verden står for om lag halvparten av verdens klimautslipp.

Feil!

Befolkningen i den rike delen av verden (bare 20% av verdens befolkning) står med sin livsstil for over 80% av verdens samlede klimagassutslipp!

6. Klimaendringer rammer de fattige hardest.

Riktig!

Mens de rike landene i verden slipper ut mesteparten av klimagassene, er det de fattige landene som må betale den høyeste prisen. Både Nederland og Bangladesh er flate land som trues av et stigende havnivå. Men Nederland kan bygge høye murer som hindrer at landet blir oversvømmet når havet stiger. Det har ikke Bangladesh råd til.

7. Det er vanskelig for ungdom i Norge å gjøre noe for å forandre verden.**Feil!**

Ungdom har alltid vært viktige pådrivere for forandring, og det har vi alle mulighet til å fortsette med. Vi kan snakke med politikere, vise våre synspunkt, engasjere oss aktivt i arbeidet for en bedre verden, for eksempel i Changemaker, ungdomsbevegelsen til Kirkens Nødhjelp. Dere kan si i fra til politikere ved å delta i den politiske kampanjen.

Din innsats er viktig! Pengene du samler inn ved å gå med bøsse, betyr veldig mye for mennesker som er rammet av klimaendringer over hele verden.

VOYAGE

Om forbruk av naturressurser og bærekraft. Omfangsrik, men fantastisk!

Mål: Illustrere hvor skadelig et overforbruk av naturressurser kan være for neste generasjon. Hvor viktig bærekraftig utvikling er for miljøet på jorda.

Utstyr: Brun tape, tøyremser, tau, musikk (rolig og masete), to cd spillere, 2000-3000 ark med avisepapir.

Tid: To skoletimer

Antall: 20 - 50 deltakere

Plass: To rom som ligger et stykke fra hverandre slik at man ikke kan høre hverandre.

Voyage er en tilnæringsmetode for temaet global tenking. "Leken" er lagd slik at den kan dekke flere problemstillinger, for eksempel:

- Sammenhengene mellom valgene vi tar og konsekvensene det får for andre enn oss.
- Gruppedynamikk.
- Beslutningsprosesser.
- Miljøspørsmål.
- Hensyn til hverandre dersom noen har et problem (f. eks: funksjonshemming).

Det er en fordel å fokusere på få mål når en gjennomfører Voyage for å sikre forståelse for målet med "leken". Voyage bør gjennomføres blant mennesker som er relativt trygge på hverandre, da er det lettere å oppnå et godt resultat.

Historien

Voyage er basert på en historie om tidsreise mellom fortiden og nåtiden. Begge gruppene bor på to øyer, med ekstreme klimaforskjeller etter årstidene. Når årstiden skifter må gruppene flykte til den andre øya før den store flodbølgen tar dem. Måten de klarer dette på er å bruke steiner til å gå på.

Gruppen som lever i fortida har store mengder "steiner", og sløser med dem. Gruppen som lever i nåtida har få steiner, dette gjør det vanskelig for dem å krysse floden.

Ved begynnelsen av historien får nåtidsgruppen besøk av fremtiden (en spilleleder) som bringer den triste nyheten om at det er enda vanskeligere å krysse floden i fremtiden. Den eneste løsningen på problemet er for nåtidsgruppen å reise tilbake til fortiden for å advare mot overforbruket av "steiner". Bare hvis de klarer å overbevise fortidsgruppen om å redusere forbruket, vil forholdene bli bedre for nåtiden og fremtiden. Nåtidsgruppen får tre muligheter til å møte fortidsgruppen for å fortelle om problemene fortidens forbruk skaper. Det er flere eksterne faktorer som virker inn på reisene og gjør kommunikasjonen og valgene vanskeligere. Hva en får ut av Voyage og hvordan resultatet blir avhenger av hvilke avgjørelser og handlinger som tas under spillet av de to gruppene.

Forberedelser:

Hvor lang tid tar det?

Dette kan variere litt, det kan ta opp til 3 timer, men kan også fullføres på 2. Forslag til tidsramme beskrives i "Voyage, steg for steg."

Sted:

Du trenger to rom, de bør være så langt fra hverandre at gruppene ikke hører hverandre, eller hverandres musikk (gjærne i forskjellige etasjer). Hvert rom trenger to områder med "land," og et område med "sjø" imellom dem. Skillet mellom land og vann må markeres godt (brun tape er fint). De som trækker i vannet under "spillet" skal bli blindet.

Størrelse på gruppen:

Det bør ikke være færre enn 16 deltagere, og ikke flere enn 40 for best mulig resultat (erfaring viser at jo nærmere 40 deltagere en kommer, dess bedre blir spillet).

Hva trenger man til gjennomføringen?

- Tøy til å knytte for øynene til de som trår i vannet, nok til hele gruppen.
- Hyssing/tau til å binde bena til menneskene i fortiden sammen med (40 deltagere totalt = 10 tau).
- Gamle ark (aviser e.l.) 15 til nåtiden; 4-5 til å krysse vannet med og 10 i reserve dersom noen av arkene revner. Fortiden: nok til at det ikke kan gå tomt (erfaring: det går med 2000 ark, men det er genialt med 30 000).
- Tape (brun), for å markere grensen mellom land og vann.
- Musikk. Stressende musikk techno e.l. til nåtiden, rolig, avslappende musikk til fortiden.
- Noe å spille musikken på, nåtidgruppa skal ha høy musikk.
- En bjelle/tromme for å markere en eventuell holdningsendring i fortiden som får betydning for nåtiden.

Andre ting:

Deltagerne bør ha klær som er lette å bevege seg i. Miniskjørt, platåsko og lignende er ikke å anbefale... Spillet kan virke stressende, alle bør ha mulighet til å trekke seg dersom det blir "for mye."

Voyage Steg for steg (Beskriver hvor en er i spillet etter et visst antall minutter)

1. Introduksjon av Voyage og spillelederne for hele gruppen.
2. Del inn i to grupper: fortid og nåtid
3. Forklar for gruppene hva som skjer.
4. Forberedelse og innøving av ritualene.
5. Spillet begynner med kryssing av vannet (minst 2 ganger)
6. Fremtiden (spillederen) besøker nåtidgruppa og diskuterer hvordan problemene skal løses.
7. Fremtiden (spillederen) besøker fortidsgruppa
8. Fremtiden (spillederen) besøker fortidsgruppa sammen med budbringerne fra nåtidgruppa (og tar dem tilbake etter ca 5 minutter). Fortidsgruppa diskuterer hva de skal gjøre.
9. Fremtiden (spillederen) forteller om eventuelle endringer i nåtiden og tar så med seg nåtidgruppas budbringere til fortidsgruppa.
10. Fremtiden (spillederen) forteller om eventuelle endringer i nåtiden og tar så med seg nåtidgruppas budbringere til fortidsgruppa.
11. Fremtiden (spillederen) tar hele fortidsgruppa til nåtiden.
12. Gruppene viser sine ritualer.
13. Voyage avsluttes.
14. Evaluering og diskusjon av spillet.

Generell innføring for spillelederne

For å gjennomføre Voyage trenger man 3 spillere. Det er bra om disse har tidligere erfaring med lignende opplegg. De tre spillerne er:

- Fremtiden
- Nåtiden
- Fortiden

Rollebeskrivelsene til spillerne er beskrevet på egne rollekort, men det er viktig at lederne diskuterer spillet grundig før de setter i gang. Nedenfor følger tips som gjelder alle tre spillerne.

Slipp deg løs!

I dette spillet vil ingenting totalt uventet skje. Alt som skjer innenfor spillets rammer er relatert til det temaet dere legger opp, så hvis noe totalt uventet skjer er det ingen grunn til panikk. Bare la det skje, og improviser så det kan lenkes til temaet. Siden spillet er så fleksibelt, er det viktig å ha gode ideer til løsninger på "problemer" gruppen lager for spillet. Eksempel: Fortidsgruppa bestemmer seg for å bygge en mur med alle "steinene" for å stenge vannet ute, eller en bro for å krysse floden... Dette vil føre til at det stressende elementet i spillet forsvinner (noe som er viktig for gjennomføringen). Da er det viktig at du, med en gang, gjør det klart at det ikke er mulig på grunn av at været og strømmene i vannet vil rive slike byggverk ned med en gang (spesielt siden den globale oppvarmingen tiltar osv...).

Introduksjonen av Voyage til hele gruppen:

Den ene spilleren forklarer at gruppen skal deles i to, og at resten av beskjedene kommer når gruppene har kommet hver til sitt. Ingenting skal sies om tidsreisene i innledningen. Gi en vag introduksjon: "Det kommer til å være tre spillere, en av dem kommer til å være litt utenfor for å komme med innspill, og observere gruppene." Fortell at det er viktig at gruppene alltid følger med på hva spillerne sier. Hele gruppen bør ha likt antall deltagere (partall), hvis det totalt er ulikt antall deltagere, kan nåtidsgruppen ha ulikt antall deltagere ettersom de opererer alene i begynnelsen.

Slutten på spillet

Etter nåtidsgruppens tredje besøk til fortidsgruppa, lar man fortidsgruppa ta sin siste (og endelige) avgjørelse. Fremtiden (spilleren) rapporterer så avgjørelsen til spilleren på nåtidsgruppa. Spilleren på nåtidsgruppa lar gruppa få flere eller færre "steiner" etter hva fortiden gjør med sitt forbruk. Fremtiden (spilleren) tar så med seg alle medlemmene av fortidsgruppa til nåtiden for å la dem se resultatene av sin oppførsel. Etter dette viser gruppene hverandre ritualene, så avsluttes Voyage.

Debriefing

Dette er en svært viktig del av "spillet." Denne delen bør ha en klar kobling til hvordan spillet forløp, alt fra veldig konkrete ting til abstrakte følelser. Temaene som kommer opp under denne delen bør kobles til temaet for spillet. Det kan (bør) lede til mer diskusjon og kan brukes senere på forskjellige måter. Debriefingen bør bevisst styres av spillerne mot det temaet de ønsker å fokusere på, men husk å bruke det som kommer opp fra deltagerne som ressurser i diskusjonen. Hvis de tar en annen vei: ikke stopp det for tidlig! Hvis det er mulig bør Voyage integreres i videre arbeide med gruppen/klassen/skolen.

Det å få folk til å forandre seg, spille en rolle, er alltid vanskelig. Voyage forsøker å få en hel gruppe til å endre handlingsmønster på grunn av stimulans og påtrykk utenfra. Det finnes intet fasitsvar på hva som kommer til å skje, og hvilken retning spillet tar.

Spillet er lagd for å øke deltagerens bevissthet, det er lagd for at mennesker skal se hvordan egen oppførsel påvirker andres situasjon. Debriefingen kan fokuseres rundt forskjellige spørsmål rundt deltagerens måte å takle situasjonen på:

- Hvordan lagde de en kultur i gruppa?

- Hvilken rolle, eller posisjon, tok den enkelte i gruppa?
- Hvordan reagerte de når noen ba dem om å endre oppførsel?
- Hvordan reagerte de på den stressede situasjonen de ble satt i?
- Endret de sin oppførsel når noen ba om det? eller gjorde de det ikke? hvorfor/hvorfor ikke?
- Hva ville de gjort annerledes hvis de skulle deltatt i Voyage en gang til?
- Hvordan var det å møte sin egen kultur i fortiden eller nåtiden?

De større temaene som kan tas opp er for eksempel avhengighet til andre menneskers handlinger, vår innvirkning på fremtiden og miljøspørsmål. Disse bør komme helt til slutt. Eksempler på spørsmål kan være:

- Hva kan Voyage fortelle oss om hvordan kulturer endrer seg over tid?
- Hva gjør vi nå for å gi fremtidige generasjoner tilgang til naturressurser?

Hovedmålet med Voyage er å provosere deltagerne til å tenke, analysere og diskutere temaene man legger opp for spillet.

Fortidsspillelederens instruksjon:

Bakgrunnskulissene i fortiden:

- Fortidsgruppen har rolig, behagelig musikk i bakgrunnen.
- Det er ubegrensede mengder papir (steinene).
- Det er begrenset tid til å krysse vannet.

Oppgavene til fortidsspillederen:

Introduksjon:

1. Forklar at din rolle er å lede denne gruppens arbeide.
2. Fortell hva gruppen har å forholde seg til.
3. Få deltagerne inn i rollen.
4. Fortell dem om kulturens karakteristikk og be dem lage ritualer som gjenspeiler denne.

Tallet 2:

- Tallet 2 er , av mystiske, tradisjonelle grunner veldig viktig for gruppen.
- Få deltagerne til å binde seg sammen i par.

Det nomadiske livet:

- Gruppen lever på to øyer som er utsatt for et utrolig uforutsigbart klima. Klimaet tvinger gruppen til å flytte mellom øyene, flyttingen finner sted rett før de enorme flodbølgene finner sted.
- De feirer alltid når de har klart å krysse vannet.
- De er livredde for vannet.

Spilleets fremdrift:

1. Ta tiden den første gangen gruppa krysser vannet bør du ta tiden. Dette for å bruke den tiden om en mal for senere kryssinger av vannet. Tidsgrensen bør ikke brukes for strengt, men mer som et verktøy for å kontrollere at spillet ikke går ut av proporsjoner. Det er selvsagt opp til deg å bruke skjønn. Hvis du synes at gruppa stresser for lite med kryssingen, bør du sørge for at et par av dem blir tatt av floden og, av den grunn, blir blindet. Gruppen kan organisere seg slik at de har sin egen tidtaker. Da er det bare å kutte litt i tiden på grunn av at vannet stiger e.l.
2. Fortell at floden kommer: Etter at gruppa har lagd ferdig ritualet sitt, forteller du at det er endring i været, at floden kommer og at det er på tide å komme seg til den andre øya. Husk å sørge for at gruppa har rikelig med steiner.
3. Vær floden: Når floden kommer skal du opptre som den; fjern papir fra gulvet (kost eller mopp er bra å ha). Husk å gi tydelig beskjed om at steinene forsvinner, men det er mye mer der de kommer fra. Det kan være nødvendig å bruke de samme arkene flere ganger, men si klart fra om at dette er nye "steiner." Det beste er om du kan hente nye

hele tiden.

4. Følg med om noen kommer ut i vannet, eller bli levnet tilbake på øya når floden skal. Hvis dette skjer skal de som kommer ut i vannet eller blir tilbake på øya blindes med et tørkle. Hvis noen "blinde" klarer å krysse floden uten å komme ut i vannet, fjerner du det som blinder dem. De som kan se har selvsagt lov til å hjelpe de blinde!

Noen flere ting:

1. Gruppen må bindes sammen parvis.
2. Gruppen må utforme et ritual, som inneholder disse tingene:
 - Det er en feiring av at de har krysset vannet.
 - Alle i gruppen må delta i ritualen.
 - Ritualen må innøves før begynnelsen av spillet, og kan utvikles etter som spillet går fremover.
3. Gruppen må bruke steinene (papiret) rundt dem til å krysse vannet.
4. Kryssingen av vannet bør skje så fort som mulig.

1.

Regler for gruppa:

1. Før floden kommer, må gruppa ha kommet seg til den andre øya.
2. Hvis noen er tilbake på øya eller på steinene, eller kommer ut i vannet mister synet.
3. Hvis en blind person kommer seg "helskinnet" over vannet får den synet tilbake.
4. Steinene blir alltid fjernet av floden, men det virker som det aldri kan gå tomt.

Spillederkort: Nåtiden

Bakgrunnskulissene til nåtiden:

- Nåtiden har stressende techno musikk som spilles høyt i bakgrunnen.
- Det finnes kun et begrenset antall steiner (ark) til å krysse vannet med.
- Det er begrenset tid til å krysse vannet.

Oppgavene til nåtidsspillederen:

Introduksjon:

1. Forklar at din rolle er å lede denne gruppens arbeide.
2. Fortell hva gruppen har å forholde seg til.
3. Få deltagerne inn i rollen.
4. Fortell dem om kulturens karakteristikk og be dem lage ritualer som gjenspeiler denne.

Det nomadiske livet:

- Gruppen lever på to øyer som er utsatt for et utrolig uforutsigbart klima. Klimaet tvinger gruppen til å flytte mellom øyene, flyttingen finner sted rett før de enorme flodbølgene finner sted.
- De feirer alltid når de har klart å krysse vannet.
- De er livredde for vannet.
- Gruppen er avhengig av steinene for å kunne komme seg over vannet, uten dem vil ikke gruppen overleve, og derfor er steinene høyt verdsatt.
- Tid er også veldig kostbart for disse menneskene.

Spillet fremdrift:

1. Ta tiden den første gangen gruppa krysser vannet bør du ta tiden. Dette for å bruke den tiden som en mal for senere kryssinger av vannet. Tidsgrensen bør ikke brukes for strengt, men mer som et verktøy for å kontrollere at spillet ikke går ut av proporsjoner. Det er selvsagt opp til deg å bruke skjønn. Hvis du synes at gruppa stresser for lite med kryssingen, bør du sørge for at et par av dem blir tatt av floden og, av den grunn, blir blindet. Gruppen kan organisere seg slik at de har sin egen tidtaker. Da er det bare å kutte litt i tiden på grunn av at vannet stiger e.l.
2. Fortell at floden kommer: Etter at gruppa har lagd ferdig ritualen sitt, forteller du at

det er endring i været, at floden kommer og at det er på tide å komme seg til den andre øya. Gi gruppa 5 steiner til kryssingen.

3. Vær floden: Når floden kommer skal du opptre som den; fjern papir fra gulvet (kost eller mopp er bra å ha). Husk å gi tydelig beskjed om at steinene forsvinner, men det er mye mer der de kommer fra. Det kan være nødvendig å bruke de samme arkene flere ganger, men si klart fra om at dette er nye "steiner." Det beste er om du kan hente nye hele tiden.

4. Følg med om noen kommer ut i vannet, eller bli levnet tilbake på øya når floden skal. Hvis dette skjer skal de som kommer ut i vannet eller blir tilbake på øya blindes med et tørkle. Hvis noen "blinde" klarer å krysse floden uten å komme ut i vannet, fjerner du det som blinder dem. De som kan se har selvsagt lov til å hjelpe de blinde!

Noen flere ting:

1. Gruppen må utforme et ritual, som inneholder disse tingene:

- Det er en feiring av at de har krysset vannet.
- Alle i gruppen må delta i ritualen.
- Ritualen må innøves før begynnelsen av spillet, og kan utvikles etter som spillet går fremover.

2. Gruppen må bruke steinene (papiret) rundt dem til å krysse vannet.

3. Kryssingen av vannet bør skje så fort som mulig.

4. Gruppen skal levere beskjeder til fortiden gjennom den tidsreisende fra fremtiden, for å forsøke å endre forbruksmønsteret til fortiden.

5. Gruppen må velge noen som skal dra til fortiden med beskjedene.

Regler for gruppa:

1. Før floden kommer, må gruppa ha kommet seg til den andre øya.
2. Hvis noen er tilbake på øya eller på steinene, eller kommer ut i vannet mister synet.
3. Hvis en blind person kommer seg "helskinnet" over vannet får den synet tilbake.
4. Steinene blir alltid fjernet av floden, men gruppa får noen nyetil den neste kryssingen.

Spillederkort: fremtiden

Det første du trenger er en mystisk fremtoning. Du er tross alt en tidsreisende fra fremtiden. Kle deg gjerne ut!

Beskjeden fra fremtiden:

Les følgende beskjed til menneskene i nåtidsgruppa:

"Jeg kommer fra fremtiden. Med meg har jeg triste nyheter. Alle blir blinde og vårt folk – deres barn – dør. Vi klarer ikke å krysse havet lengre. Heldigvis har våre vismenn sett hvor problemet stammer fra. Dere må endre deres levesett.

For lenge, lenge siden ble halvparten av våre forfedre blinde. I solidaritet knyttet de seg sammen i par, slik at en som kunne se gikk sammen med en som var blind. Sakte, men sikkert, førte dette til at de blinde fikk synet tilbake, sånn at begge de som gikk sammen kunne se. De hadde glemte den egentlige grunnen til at de gikk sammen i par, men fortsatte å leve slik.

Nå, i den tiden dere lever i, har dere gått hver til deres. Alle lever som enkeltindivider. Grunnen til det er at dere kan komme dere raskere unna floden. Dere har ikke så mange ressurser å ta av lengre, så da er det lettere å være på egen hånd. Hvis dere skal kunne hjelpe oss, må dere begynne å samarbeide igjen.

Min generasjon tror ikke dere kan overleve floden hvis dere knytter dere sammen i par igjen... Det er bare en måte å få tak i flere steiner på; dere må endre holdningene til forfedrene deres. Jeg kan ikke gjøre dette, det er dere som må reise tilbake i tid å snakke med dem.

Jeg kan hjelpe dere med reisen til fortiden.

Vær så snill: velg de representantene dere vil at jeg skal ta med meg for å fortelle om problemene!”

Husk:

- Deltagerne kan komme til å stille deg spørsmål: det kan hende du må forklare detaljer eller si ting en gang til.
- Du kan ikke ta med flere enn tre personer tilbake i tid.
- Man kan ikke transportere steiner med seg gjennom tiden.
- Du kan ikke tvinge representanter fra nåtiden til å besøke fortiden, bare muntre dem opp til å gjøre det.

Oppgavene til fremtidsspillederen:

1. Å gå mellom fortiden og nåtiden for å holde de andre spillere orientert om spillets utvikling.
2. Å gå til nåtidsgruppa for å lese opp historien ovenfor (eller en egen versjon av den). La dem finne sine egne løsninger, for eksempel: å krysse vannet i par – eller ikke. Hvis de skulle finne på en dårlig løsning er din jobb å mase om de grusomme problemene dette skaper i fremtiden. Hvis de går sammen i par: la dem skjønne at dette er bra for fremtiden.
3. Å gå til fortiden (alene) for å introdusere deg selv. Du kommer fra langt, langt inn i fremtiden (bla bla bla). Du eksperimenterer med en tidsmaskin og håper på å en dag kunne ta med mennesker fra fortiden til fremtiden. Ikke snakk med deltagerne: ”jeg har ingen tid til slikt tull!”
4. Å dra tilbake til nåtiden. Fortell at du har besøkt den ”forkastelige” fortiden og har oppnådd kontakt med menneskene der. Det er mulig for deg å ta med 1 – 3 mennesker tilbake til fortiden for å fortelle dem hva som skjer hvis de ikke endrer levestilten.
5. Å ta med de besøkende fra nåtiden til fortiden på et passende tidspunkt, ikke midt i kryssingen av vannet.
6. Å introdusere budbringerne fra nåtiden hos fortidsgruppa. Eksempel: ”Jeg kommer med disse menneskene fra fremtiden, de har en viktig beskjed til dere, men tiden er knapp før de må tilbake til fremtiden.”
7. Å sørge for at gruppene ikke får for god tid til å kommunisere. Gi budbringerne en mulighet til å snakke. Når de har klart å overbringe et budskap, eller mislyktes i å overbringe et budskap: ta dem tilbake. ”tidsmaskinen går tom for drivstoff; vi må dra tilbake!”
8. Å følge budbringerne tilbake til sin gruppe i nåtiden.
9. Å observere hvilken effekt budbringerens besøk hadde på fortidsgruppa.
10. Hvis fortidsgruppa endrer sitt forbruk av steiner bestemmer du hvilken innvirkning dette skal ha på nåtidsgruppas situasjon. Hvis fortida bruker færre steiner får nåtida flere og omvendt. Disse endringene må du forklare til nåtidsgruppa.
11. Ta den andre og tredje turen til fortiden med budbringerne fra nåtiden. Antall besøk til fortiden er begrenset til tre.
12. Ta fortidsgruppa med til nåtidsgruppa på slutten av spillet for å vise dem konsekvensene av deres handlinger og for at gruppene kan vise hverandre sine ritualer.
13. Avslutte spillet formelt for å få folk ut av rollene