



Kosto

Ett spel om hållbar konsumtion



Göteborgs Stad
Konsument Göteborg

PEDAGOGISKT
CENTRUM
GR Utbildning

Sammanfattning

Kosto är ett värderingsspel som handlar om hållbar konsumtion. Spelet visar hur miljömässig, social och ekonomisk hållbarhet påverkas av de tillverkningsmetoder som används för varor vi köper i affären idag.

Syfte

Spelets syfte är att få deltagarna att reflektera över de dolda kostnaderna bakom dagens konsumtionssamhälle. De kostnader som inte finns på prislappen, utan som betalas i form av förstörd miljö, ekonomisk kortsiktighet och mänskligt lidande.

Översikt

Denna handledning innehåller:

- ▶ Tips till handledaren
- ▶ Förarbete
- ▶ Genomförande
- ▶ Bilaga: Varukort

Om materialet

I det här spelet har vi valt att använda ett fåtal produkter som exempel på varor som tillverkas eller utvinns i låglöneländer. Exempelen visar på de konsekvenser detta får för människor som arbetar längst ner i handelns näringskedja. Liknande problem finns i många branscher och är inte isolerat enbart till de produkter som lyfts fram i det här materialet.

Fakta

Spelet är utvecklat av Pedagogiskt Centrum för Konsument Göteborg. Detta material är © Copyright Konsument Göteborg 2012. Materialet får fritt kopieras och användas i utbildningsverksamhet så länge källa anges.

Tid: 60 minuter

Antal deltagare: 4-30

Målgrupp: Spelet är i första hand framtaget för att passa elever i grundskolan åk 9.

Speldesign: Carolina Dahlberg och Sofia Reimer

Texter och material: Carolina Dahlberg och Sofia Reimer

Layout och formgivning: Carolina Dahlberg

Konsument Göteborg

Konsument Göteborgs uppgift är att ta tillvara konsumenternas intressen och ge kostnadsfri rådgivning till dig som bor i Göteborg samt Ale, Kungälv, Partille, Mölndal och Öckerö kommun.

Konsument Göteborg arbetar genom individuell rådgivning inom ekonomi- och konsumentfrågor; studiebesök, föreläsningar, projekt och kampanjer inom specifika områden som rör konsumenträtt och hållbarhet.

Konsument Göteborg:

Box 11364

404 28 Göteborg

Telefon: 031-368 08 00

Fax: 031-368 08 84

<http://www.goteborg.se/konsument>

Pedagogiskt Centrum

GR Utbildning - Pedagogiskt Centrum syftar till att utveckla, utbilda och genomföra verksamhet med den upplevelsebaserade pedagogiken som verktyg och förhållningssätt. Den primära målgruppen är pedagogisk personal inom grundskolans senare år; gymnasieskolan, vuxenutbildning och högskola. Pedagogiskt Centrum har över tio års erfarenhet av upplevelsebaserat lärande och arbetar nära målgrupperna. Pedagogiskt Centrum utvecklar pedagogiskt material, utbildar pedagoger och genomför insatser direkt på skolor runt om i landet.

Läs gärna mer på <http://www.pedagogisktcentrum.se>

Besök gärna också vår speldatabas med över 80 analoga spel, fria att ladda hem och använda: <http://www.grul.se>

Tips till handledaren

Lärarens förberedelser

Som handledare bör du läsa igenom hela spelet först. Läs särskilt noga igenom handledningen för att lättare kunna hitta rätt i texten under genomförandet.

Gemensamma förberedelser

Berätta för eleverna att de skall spela ett spel, men avslöja inte spelets handling eller syfte. Det innebär att eleverna inte behöver fundera på om de gör rätt/fel och inte heller under spelets gång behöva fundera på frågeställningar som besvaras i efterdiskussionen.

Genomförande

Under spelets genomförande är det viktigt att du som handledare är målmedveten och tydlig i alla instruktioner. Genom att ha läst igenom materialet innan genomförandet kommer du med enkelhet kunna besvara elevernas frågor under spelets gång.

Ingen grupp är den andra lik, och under genomförandet så kan oväntade saker hända. Ta eventuella avbrott med lugn och led tillbaka eleverna till spelets handling.

Bara för att en elev inte pratar mycket under spelet innebär det inte att eleven inte tar del av upplevelsen. En elev som betraktar händelsen kan lära sig lika mycket som en som deltar aktivt.

Efterdiskussion

I efterdiskussionen sker större delen av lärandet. Genom en väl genomförd efterdiskussion kan gruppen använda sina erfarenheter under övningen och lyfta dessa till ett bredare perspektiv. Efterdiskussionen ska ta tid och det är därför viktigt att avsätta tid till denna, gärna 20 minuter.

Ett förslag är att under efterdiskussionen möblera rummet så att alla sitter i en ring.

Det gör att alla ser varandra och blir också en tydlig markör att spelet är slut och att gruppen nu har gått in i en ny fas.

Efterdiskussionen är för att skapa struktur indelad i tre faser:

Reflekterande

Efterdiskussionen börjar med reflektion, vilket handlar om att låta eleverna sammanfatta sin upplevelse. Frågor handlar om händelseförloppet, vad som var roligt, vad som var svårt och hur de upplevde olika delar av spelet. Den reflekterande fasen är viktig för att skapa ett bra underlag för senare faser i efterdiskussionen.

Tolkande

Här skall eleverna få möjlighet att problematisera och analysera händelserna under spelet och se möjlighet till alternativa utgångar beroende på förutsättningarna. Hjälプ eleverna genom öppna frågor att sätta ord på sina känslor och erfarenheter som de upplevde i spelet.

Generaliserande

I generaliseringsfasen lyfts elevernas reflektioner och upplevelser av spelet till ett större perspektiv. Här kan ni diskutera och dra paralleller med historiska händelser, aktuella politiska frågor och nyhetsbevakning.

Det är inte ett måste att under efterdiskussionen avsluta en fas för att påbörja en annan, utan man kan vandra fritt mellan de olika faserna beroende på vart gruppen för samtalet.

Eleverna kan ställa frågor till varandra, komma med spontana synpunkter eller föra diskussionen vidare snabbare än frågorna som står uppställda. Detta händer ganska ofta och är fullt normalt. Om nödvändigt kan ni gå tillbaka till de reflekterande frågorna senare.

Förarbete

- ▶ Läs igenom hela handledningen så att du förstår spelet.
- ▶ Känn inte att du måste memorera alla texter utan se till att ha en kopia av hela spelet med dig under genomförandet.
- ▶ Skriv ut eller kopiera samt klipp ut varukorten i bilaga I, i det antal som behövs. Det bästa är att varje elev får varsitt varukort, men det går även att kopiera upp ett varukort per grupp.

Om hållbar konsumtion

Begreppet hållbar utveckling brukar delas in i tre delar - miljömässig, social- och ekonomisk hållbarhet. Här finner du korta texter som beskriver de tre delarna var för sig, samt hur de kan förstås i ljuset av hållbar konsumtion. Texterna är tänkta som stöd inför att leda efterdiskussionen.

Miljömässig hållbarhet

Att skapa en hållbar miljö är viktigt för att behålla en god livsmiljö för allt levande. Detta inkluderar saker som att minska utsläppen och främja biologisk mångfald.

Inom konsumtion kan miljömässig hållbarhet handla om att köpa varor med förpackningar som kan återvinnas, varor som inte fraktats onödigt långt eller som framställts med energikrävande eller miljöskadliga metoder.

I det här spelet kallar vi den här kategorin för 'miljö'.

Social hållbarhet

Social hållbarhet handlar om att skapa ett bra samhälle där människor mår bra mentalt och fysiskt, känner livslust, delaktighet och meningsfullhet.

Inom konsumtion kan social hållbarhet handla om att köpa varor som framställts på ett etiskt hållbart vis, där alla involverade i tillverkningsprocessen har en trygg levnads- och arbetsmiljö och att de mänskliga rättigheterna efterföljs.

I det här spelet kallar vi den här kategorin för 'människor'.

Ekonomisk hållbarhet

Att skapa ekonomisk hållbarhet handlar om att skapa ett rikt och välmående samhälle utan att tära på jordens resurser. Ekonomisk hållbarhet handlar om att inte förbruka mer resurser än att framtida generationer ska kunna ha samma levnadsstandard som vi har idag.

Inom konsumtion kan ekonomisk hållbarhet handla om att inte köpa varor vars tillverkning kräver att områden och människor utarmas på resurser. Exempel på detta är utfiskning, skogsskövling och barnarbete.

I det här spelet kallar vi den här kategorin för 'ekonomi'.

Genomförande

Introduktion

Börja med att dela in gruppen i smågrupper; max fyra i varje grupp.

Berätta att spelet Kosto handlar om vad olika varor egentligen kostar: Tillverkningen av de varor som vi köper i affären påverkar både människor, miljön och ekonomin.

Förklara att varje grupp kommer tilldelas ett kort med en vara. På varukorten finns tre kategorier, Miljö, Människor och Ekonomi. Under varje kategori beskriver en kort text hur tillverkningen påverkar miljö, ekonomi och människor.

Varje grupp skall komma överens om vilken kategori som de tycker tar störst skada av tillverkningen.

Berätta att det inte går att svara rätt eller fel i det här spelet och att det viktiga är att grupperna gemensamt kan redogöra hur de valt och varför.

Eleverna kan ganska tidigt dra slutsatsen att kategorierna påverkar varandra. Detta gör problembilden mer komplex och eleverna kan börja undra huruvida de ska välja den kategori som tar mest skada eller den som borde åtgärdas. Båda alternativen är rätt här, och de får själva avgöra själva vilket de tycker är viktigast – att åtgärda problemet eller ta bort orsaken. Uppmuntra och försäkra dem om att deras resonemang och motivering är det viktiga – och inte huruvida de valt 'rätt eller fel'.

Känn av hur lång tid de behöver för att bestämma sig inom grupperna. Det fungerar oftast bäst att bryta när de första grupperna börjar bli klara. Ifall diskussioner fortfarande pågår när det har gått ett par minuter kan du ge dem trettio sekunder på sig att besluta hur de ska rösta.

Låt grupperna därefter förklara hur de har valt.

Upprepa spelet med ett nytt varukort. Du kan spela spelet i fler omgångar om det passar; en normal grupp tycker ofta att tre varukort är lagom.

När ni har gått igenom redovisningen för det sista varukortet är spelet slut. Samla deltagarna i en ring där alla kan se varandra och inled efterdiskussionen.

Efterdiskussion

Reflekterande frågor

- ▶ Hur var det att spela det här spelet? Var det svårt? Var det lätt? Vad var roligt?
- ▶ Vad tyckte ni om beskrivningarna på varukorten?
- ▶ Vad tyckte ni om spelets kategorier? (människor, miljö och ekonomi) Var det någon kategori som ni kände starkare för än de andra två? Hur kommer det sig?
- ▶ Tycker ni att någon kategori kändes onödig eller mindre viktig än de andra två? Varför?
- ▶ Hur tänkte ni när ni bestämde er för ett alternativ?

Tolkande frågor

- ▶ Hade ni tänkt annorlunda om ni fått veta vad varan kostar om man köper den i affären? Varför?
- ▶ Varför tror ni att det inte stod något om vad varorna kostar i pengar?

Generaliserande frågor

- ▶ Vad tror ni man kan lära sig av det här spelet? Varför tror ni att vi har spelat det?
- ▶ Vad tycker ni är viktigast när ni köper något i affären? Varför?
- ▶ Gör det någon skillnad att veta vart varan kommer ifrån och hur den har tillverkats? Varför?
- ▶ Vem tror ni man kan fråga om man vill veta vart en vara kommer ifrån och hur den har tillverkats?
Utveckla gärna denna fråga med uppföljningsfrågor kring hur eleverna ser på konsumentmakt, företagens skyldigheter och konsumentens ansvar.

Kosto

VARUKORT

Kosto

VARUKORT

Kosto

VARUKORT

Kosto

VARUKORT

Jeans

Miljö

Färgen som används för att färga jeans innehåller giftiga kemikalier. Färgen släpps ut från fabriken utan rening, och förstör vattnet och miljön runtom fabriken.

Människor

Arbetarna på fabriken får inte någon skyddsutrustning när de arbetar med de giftiga kemikalierna. Vissa har blivit allvarligt sjuka av kemikalierna.

Ekonomi

På grund av att kemikalierna rinner ut i avloppet förstörs dricksvattnet i området. På sikt kommer det bli svårt för någon att leva i närheten av fabriken.

Kakao

Miljö

På kakaoodlingar besprutas kakaoträdet med skadliga gifter som inte bara dödar skadeinsekter, utan även gör djur och människor sjuka.

Människor

På kakaoodlingen är barnarbete vanligt. Arbetet på odlingarna är hårt och de tunga lyften kan orsaka skador på barnens skelett och muskler.

Ekonomi

De barn som arbetar på kakaoodlingen har inte möjlighet att gå i skolan. Utan människor med utbildning så kan inte samhället utvecklas.

Sneakers

Miljö

Ett par sneakers tillverkas i många olika steg. Tillverkningen skapar stora koldioxidutsläpp på grund av fabriker och transporter, vilket leder till ökad växthuseffekt.

Människor

De flesta som arbetar i fabriken är kvinnor och nästan alla chefer är män. Det är vanligt med sexuella trakasserier. Ibland hotar cheferna med indragen lön om personalen gör motstånd.

Ekonomi

Både plasten, gummit och transporterna i produktionen av sneakers är beroende av olja. Om oljan i världen ökar i pris på grund av bristande tillgång så kommer även sneakers bli svårare och dyrare att tillverka.

Mobiltelefon

Miljö

På fabriken som tillverkar mobiltelefoner används giftiga kemikalier, flamskyddsmedel och färger. Dessa släpps ut i närområdet utan att vare sig rening eller kontroller görs.

Människor

Personalen på fabriken tvingas arbeta mycket långa dagar med låg lön som inte täcker kostnader för mat och boende. De har inte rätt att vara med i fackförbund.

Ekonomi

På grund av att kemikalierna rinner ut i avloppet förstörs dricksvattnet i området. På sikt kommer det bli svårt för någon att leva i närheten av fabriken.

Kosto

VARUKORT

Kosto

VARUKORT

Bananer

Miljö

På bananodlingen används många giftiga bekämpningsmedel som rinner ut i naturen.

Människor

Arbetarna har inte tillgång till ordentlig skyddsutrustning och kan därför skadas av bekämpningsmedlen. Arbetet är slitsamt och anställningsvillkoren dåliga.

Ekonomi

En bananodling är en monokultur; det vill säga att det bara odlas bananer och att inget annat får växa där. Det gör att näringen som växterna behöver gradvis försvinner. Efter några säsonger är marken så näringsfattig att inget kan växa där längre.

Laptopbatteri

Miljö

För att tillverka laptopbatteri behövs en metall som heter kobolt, som är giftig för levande organismer. Runt koboltgruvorna förorenas vattendragen av metallen.

Människor

Arbetarna i koboltgruvorna har ett slitsamt och farligt arbete. De får inte tillgång till skyddsutrustning, trots att mineraldammet i luften skadar lungorna. Det är vanligt med barnarbete i gruvorna.

Ekonomi

Många koboltgruvor i Kongo kontrolleras av väpnade grupperingar som använder inkomsterna för att köpa vapen och ammunition. Barnen som arbetar i gruvan får inte gå i skolan. Utan fred, trygghet och utbildning kan inte samhället utvecklas.