

Fótspor

- Leikur um sjálfbæra þróun

Tilgangur leiksins er að sýna hversu mikið fjármagn ríki hluti heimsins notar hlutfallslega miðað við fátæka hluta heimsins, auk þess að leiða í ljós að skilningur getur leitt til breytinga á aðstæðum og hegðun.

Lýsing:

Að líkja eftir því hvernig lífsstíll okkar hefur áhrif á bæði umhverfið og alla heimsbyggðina.

Fjöldi

þátttakenda:

Að lágmarki 10 einstaklingar en æskilegt að þátttakendurnir séu miklu fleiri.

Markhópur:

Fyrir 7 ára og eldri.

Höfundur:



Áhöld og tæki

- Stórt og autt herbergi. Hóparnir verða að geta fært sig þvert yfir herbergið.
- Eitthvað til þess að merkja upphafspunkt og endapunkt. Það getur verið límband, reipi, garn eða eitthvað álíka.
- 27 plöstuð A3 pappírblöð með hnetti og fótsporum á, sjá meðfylgjandi skjöl/blaðsíður. Það getur þurft fleiri eða færri hnetti með tilliti til fjölda þátttakenda, sjá reglur um úthlutun á hnöttum.

Leiðbeiningar fyrir leikstjórnanda - leikreglur

Áður en æfingin byrjar þarf að **merkja upphafspunkt og mark** í herberginu. Svæðið á milli þessara merktu punkta á að vera það stórt að allir þátttakendur komist fyrir á því svæði.

Skipting þátttakenda í hópa:

- Skiptið þátttakendum í hópa, með 4-6 einstaklingum í hverjum.
- Sumir hópar byrja með marga hnetti á meðan aðrir byrja með fáa.

Dreifing blaða með hnöttum á hvern hóp:

- Helmingur hópanna fær eitt blað fyrir hverja tvo þátttakendur. Ef fjöldinn í hópnum er oddatala, t.d. 5 þátttakendur, þá fær hópurinn 3 hnetti.
- Hinn helmingurinn fær fleiri hnetti en sem nemur fjölda þátttakenda í hópnum.
- Hóparnir sem fá fleiri hnetti tákna hátekjulönd og þeir sem fá færri hnetti tákna lágtekjulönd

Lestu **“Leiðbeiningar til þátttakenda”** upphátt fyrir þátttakendur (sjá neðar)

- Spurðu hvort eitthvað sé óljóst og hvort nemendurnir hafi einhverjar spurningar.
- Ef nemendurnir hafa engar spurningar er hægt að byrja æfinguna. Þátttakendur byrja á að skipuleggja hvernig þeir geti komið sér frá byrjunarreit, yfir herbergið og í mark með því að stíga á hnettina sem þeir hafa undir höndum.

Það er ljóst að það er auðveldara fyrir hópa með fleiri hnetti að komast yfir herbergið og í mark. Þessu er hægt að líkja við þá staðreynd að fólk sem býr í hátekjulöndum á auðveldara með að komast áfram í lífinu en fólk sem býr í lágtekjulöndum.

Þegar komið er í **mark** skal hver hópur ræða um eftirfarandi spurningar:

- Hvernig fannst ykkur að leysa þetta vandamál?
- Hvernig æfing var þetta og hvað gerðist?
- Hvernig leystuð þið þrautina og komust yfir herbergið í mark?
- Var erfitt að fá allan hópinn yfir? Hjálpuðust þið að?
- Tókuð þið eftir hvernig hinum hópunum gekk?
- Hvernig leið ykkur þegar þið fenguð hnött?
- Hvað tákna blöðin með hnöttunum?
- Tóku þið eftir því að hóparnir fengu mismunandi marga hnetti? Hvernig fannst ykkur það?
- Hvert var markmið leiksins? (Ef þátttakendurnir muna það ekki er hægt að endurtaka markmiðið sem sagt var frá í leiðbeiningum til þátttakenda).

Hver hópur **ræðir spurningarnar stuttlega** og kynna svo sína skoðun. Eftir það má hver hópur koma með stutta athugasemd ef það er eitthvað sem þeir vilja koma á framfæri.

Stjórnandi leiksins les textann um **vistfræðilegu fótsporin (sjá neðar)**.

- Spurðu þátttakendurna hvort skoðun þeirra hafi breyst eftir að hafa heyra texta um vistfræðilegu fótsporin.

Næsta skref er að tilkynna þátttakendunum að æfingin verði gerð **einu sinni enn**

- Lesið sömu leiðbeiningar og áður.
- Athugið hvort þátttakendurnir leysi vandamálið á sama hátt og áður eða fari öðru vísi að.

Þegar önnur umferð er búin eiga þátttakendurnir að **setjast í hring**.

Spyrjið þá hvers vegna þeir kusu að bregðast við á sama hátt og áður eða fara öðru vísi að.

- Hvað olli því?
- Hvernig ættum við að lifa í heiminum?
- Hvernig getum við breytt því hvernig við lifum núna?

Textar til upplesturs:

Leiðbeiningar til þátttakenda

„Þáttakendur skiptast í hópa sem samsvarar liði eða löndum í heiminum. Markmið hvers liðs er að koma öllum liðsmönnum í mark sem er staðsett hinum megin í herberginu. Enginn í liðinu má snerta gólfið og það má aðeins standa á blöðum sem verður dreift milli liða. Ef einhver í hópnum snertir óvart gólfið þá verður allt liðið að byrja aftur á byrjunarreit. Þess vegna er mjög mikilvægt að liðið hjálpist að við að koma sér yfir herbergið og í mark.“

Vistfræðileg fótspor

„Þegar gengið er á sandi er hægt að sjá fótsporin sem skilin eru eftir. Sporin eru sýnileg í sandinum. Á sama hátt setjum við mark okkar á náttúruna eftir því hvernig við lifum og göngum um náttúruna. Við kaupum og notum fullt af hlutum; sjónvörp, hátalara, eldavélar, lesur blöð, borðum mat og svo framvegis. Til þess að framleiða alla þessa hluti þarf ýmis hráefni, til dæmis plast, málm, pappír, hveiti og kjöt. En það verða ekki bara til hlutir sem við getum notað, heldur verður einnig til mikið af ónothæfu rusli við framleiðslu þessara hluta.

Við kaupum og notum fullt af hlutum sem eru búnir til í fjarlægum löndum og einhvern veginn verða hlutirnir að komast til okkar. Til þess að fljúga flugvél, keyra vörubíl eða sigla skipi þarf olíu eða bensín. Vélarnar sem notast við bensín eða olíu gefa frá sér mengaðan útblástur þegar þær eru notaðar.

Ef þetta er allt lagt saman, allar hrávörur sem eru notaðar í framleiðsluna, allt rusl sem verður til af því, öll orka sem er notuð, þá skilur þetta eftir spor í náttúrunni. Það er hægt að kalla þessi ummerki vistfræðileg fótspor. Sérhver einstaklingur á jörðinni skilur eftir sig mis stór vistfræðileg fótspor. Hátekjulönd skilja eftir sig vistfræðileg fótspor á stærð við sjö fótboltavelli, á meðan lágtekjulönd skilja eftir sig vistfræðileg fótspor sem jafnast á við tvo fótboltavelli.“

Varðandi það sem þarf að prenta út og ljósrita:

Á eftirfarandi blaðsíðum er að finna sniðmát af hnöttum og fótsporum. Það eru tvær útgáfur af hnöttunum, ein í lit og ein svarthvít. Veljið aðra hvora tegundina.

Hugmyndin er að þið prentið skrefin út á annarri hlið A3 blaðs og hnöttinn á hinni hliðinni (sem þið svo plastið til þess að blaðið haldist betur saman).

Sniðið hér er A4 en til þess að stækka í A3 stillir þú ljósritunarvélina eða prentarann þannig að það stækki um 141%.







