
MISTRA URBAN FUTURES
GOTHENBURG, SWEDEN

PEDAGOGISKT
CENTRUM
GR Utbildning

URBAN GAMES

CAMPINGEN

ETT SKOLROLLSPEL OM SEGREGATION



Sammanfattning

Spelet campingen är ett textbaserat rollspel anpassat för att spelas i ett klassrum.

Spelet handlar om en camping där eleverna spelar olika grupper som har väldigt skilda ekonomiska förutsättningar och möjligheter att påverka sin situation. Spelet belyser kopplingen mellan social-ekonomisk och ekologisk hållbarhet.

Spelet är i huvudsak framtaget för att passa ämnena samhällskunskap och naturkunskap i gymnasiets första, andra och tredje år.

Översikt

- ▶ Om spelet
- ▶ Koppling till kursplan
- ▶ Tips till handledaren
- ▶ Förarbete
- ▶ Genomförande
- ▶ Efterdiskussion
- ▶ Tips på fortsatt arbete
- ▶ Bilagor

Om spelet

Fakta

- ▶ Tidsåtgång: ca 90 minuter
- ▶ Antal deltagare: 10-25
- ▶ Copyright: Detta material är © Copyright GR Utbildning 2011. Materialet får fritt kopieras och användas i utbildningsverksamhet så länge källa anges
- ▶ Version: 1.4
- ▶ Design: Carolina Dahlberg, Johanna Lindkvist
- ▶ Text och illustration: Carolina Dahlberg

Tack till:

Karin Edman, Jakob Vinblad, Fredrik Hoppe, Jhonny Green, Niklas Carlsson, Alexander Hallberg och Sofia Reimer.

Klass NV tvär 2 2011 på Hulebäcksgymnasiet.

Per Wetterstrand och Klass A1AB 2011 på Hvitfeltska gymnasiet.

Dramagruppen på Schillerska gymnasiet, 2011 och Gunilla Sällersjö.

Klass SP3B på Schillerska gymnasiet och Thomas Borne.

Handling

Eleverna delas in i fem grupper som representerar olika delar av campingen Fröjdåker. Dessa delar har olika förutsättningar och olika åsikter om hur man ska förbättra campingen och undvika de problem som man står inför.

Under spelets gång kommer spelets olika grupper att ställas inför gemensamma problem med tre alternativa lösningar, som de sedan röstar om.

Den grupp som har mest inflytandepoäng har störst möjlighet att påverka utgången, vilket kommer att upplevas som orättvist och frustrerande av dem som har få inflytandepoäng.

Spelet begränsar deltagarnas möjlighet att kommunicera på så vis att de mest välbärgade grupperna inte kan tala direkt med de sämst bemedlade.

Efterdiskussionen berör frågor om hållbarhet, segregation, miljö och den koppling deltagarna ser mellan sina handlingar i spelet och verkliga händelser.

Syfte

Att belysa betydelsen av kommunikation mellan samhällsgrupper för att minska segregationsproblem. Att visa hur segregation påverkar samhällets möjligheter att lösa gemensamma problem.

När kan spelet användas?

Som utgångspunkt i diskussioner kring samhällsbyggnad och hållbarhetsutveckling. Spelet ger värdefulla erfarenheter för grupper med miljö såväl som med samhällsekonomisk inriktning. Särskilt väl passar Campingen de moment i en kurs som berör gränsen mellan miljö-, ekonomi- och samhällsfrågor.

Koppling till kursplan

Hållbar utveckling är ett tema som blir allt viktigare i skolans undervisning både med hänsyn till kunskapsmålen och omvärldens utveckling. Spelet Campingen handlar om segregation och hur detta påverkar ett samhälles förmåga att utvecklas och förändras ur hållbarhetssynpunkt.

Samhällskunskap

I spelet finns skillnader mellan de olika gruppernas behov och handlingsutrymme. Detta ger förståelse för samhällets problem med att tillfredsställa olika gruppers behov och samtidigt skapa en hållbar utveckling. Spelets efterdiskussion behandlar frågor om ansvar och beteendemönster när det gäller miljö och hållbarhet, då eleverna får reflektera kring sina beslut under spelets gång.

Vidare belyser spelet hur ojämnt fördelade resurser mellan samhällsgrupper skapar olika förutsättningar och varför olika behov och ojämn resursfördelning gör det mycket svårt för ett samhälle att lösa gemensamma problem med hållbarhet i åtanke.

Genom att skapa frågeställningar till rådande uppdelning av samhället i rika och fattiga områden och dessas möjligheter till att påverka och förändra, skapas förutsättningar för en fortsatt aktiv diskussion kring samhällsutveckling och politiska beslut.

Spelets innehåll korrelerar med följande utvecklingsområden inom samhällskunskap:

- *Kunskaper om historiska förutsättnings betydelse samt om hur olika ideologiska, politiska, ekonomiska, sociala och miljömässiga förhållanden påverkar och påverkas av individer, grupper och samhällsstrukturer.*
- *Förmåga att analysera samhällsfrågor och identifiera orsaker och konsekvenser med hjälp av samhällsvetenskapliga begrepp, teorier, modeller och metoder.*

Naturkunskap

I spelet ställs grupperna inför problem som rör miljö och hållbarhet och måste sätta dessa i relation till sina egna behov och önskemål.

Genom att diskutera och utforska frågor med samhällsanknytning ges eleverna möjlighet att befästa, fördjupa och utveckla naturvetenskapliga kunskaper för att kunna möta, förstå och påverka sin samtid.

Hållbar utveckling berör gränslandet mellan naturkunskap och samhällskunskap. I spelet måste deltagarna ta ställning till hållbarhetsproblem samtidigt som deras förutsättningar, i form av inflytandepoäng, sätter begränsningar för hur stor möjlighet de har att påverka.

Spelets innehåll korrelerar med följande utvecklingsområden inom naturkunskap:

- *Förmåga att använda kunskaper om naturvetenskap för att diskutera, göra ställningstaganden och formulera olika handlingsalternativ.*
- *Kunskaper om naturvetenskapens roll i aktuella samhällsfrågor och i förhållande till hållbar utveckling.*
- *Kunskaper om olika livsstilars konsekvenser såväl för den egna hälsan som för folkhälsan och miljön.*

Tips till handledaren

Lärarens förberedelser

Som handledare bör du läsa igenom hela spelet först. Läs särskilt noga igenom genomförande och efterdiskussion 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 spelet och lyfta dessa till ett bredare perspektiv. 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. Frågorna handlar om händelseförloppet, vad som var roligt, vad som var svårt och hur de upplevde olika delar av spelet.

Tolkande

Här skall eleverna få möjlighet att problematisera och analysera händelserna under spelet och se möjlighet till alternativa utgångar beroende på förutsättningarna. Hjälpeleverna genom öppna frågor att sätta ord på sina känslor och upplevelser.

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. Använd gärna de händelser som sker i spelet som metaforer för verkliga händelser.

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.

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, inklusive bilagorna, med dig under genomförandet.
- ▶ Skriv ut alla bilagor:
- ▶ Bilaga 1: Gruppkort 5 st.
- ▶ Bilaga 2: Utvecklingskort 15 st.
- ▶ Bilaga 3: Inflytandekort. Gör 3 kopior och klipp ut korten så att det finns totalt 45 stycken.
- ▶ Bilaga 4: Karta över campingen. Kopiera fem stycken.
- ▶ Förbered klassrummet genom att ta ställa alla bord och stolar längs kanterna. Lämna fem bord utspridda på den öppna ytan.

Genomförande

Berätta för eleverna att de ska spela ett spel som handlar om campingen Fröjdåker. De kommer att delas in i grupper där varje grupp spelar en del av campingen.

Dela in eleverna i fem jämnstora grupper.

Berätta att du ska förklara spelets regler, och att grupperna därefter kommer få ett gruppkort som berättar om deras del av campingen och människorna som bor där.

Spelregler

Gå igenom spelets regler:

- ▶ De får bara kommunicera med sina grannar på campingen, ingen annan. Vilka som är deras grannar står på gruppkortet.
- ▶ Ifall man vill prata med grannen går man till dessa och hälsar på. Det är tillåtet att splittra gruppen och besöka flera grannar samtidigt. Om grannen har besök av någon från en grupp som inte bor granne med en själv, får man bara prata med personer ur grann-gruppen, ingen annan.
- ▶ Varje runda kommer grupperna få ett utvecklingskort som berättar om ett gemensamt problem på campingen, samt om tre olika lösningar.
- ▶ Varje grupp har fått ett antal inflytande-kort. Det är hur många sådana man har som avgör hur många röster man kan lägga på ett alternativ.
- ▶ Beroende på vilken av de tre lösningarna på utvecklingskortet som röstas fram kommer gruppen kunna vinna eller förlora inflytande-kort.

Introduktion

Dela ut grupp korten i ordningen: Husvagnscampingen, Familjecampingen, Naturcampingen, Ungdomscampingen och Åkern, där Husvagnscampingen står längst fram i klassrummet, Åkern längst bak.

Ge eleverna ett par minuter för att läsa igenom kortet och prata ihop sig i gruppen.

Berätta att spelet strax ska börja. Du ska nu läsa en inledningstext.

Inledningstexten

”Fröjdåker är en camping där mångfald har blivit ett nyckelord. Här finns flera olika grupper och campingen är planerad på ett sådant sätt att alla kan ha det bra tillsammans.

Ingen vet när campingen första gången blev indelad i olika delar. Vissa menar att det alltid har varit och alltid kommer vara så: Alla är inte lika och vill inte ha ut samma sak av sin semester.

Förutom Husvagnscampingen, Familjecampingen, Naturcampingen och Ungdomscampingen har en femte del tillkommit sista året: Åkern.

Åkern är egentligen en tillfällig lösning som råkade bli permanent. Kommunen bestämde att Fröjdåker måste kunna acceptera alla campinggäster – även de som har dålig ekonomi. För att lösa problemet och den växande bristen på campingplatser har campingägaren hyrt en åker bredvid Ungdomscampingen.”

Första rundan

Dela ut utvecklingskort 1. *Grupperna har olika utvecklingskort: ett kort är skrivet till Husvagnscampingen, Familjecampingen osv.*

Säg till deltagarna att de har sex minuter på sig att läsa igenom utvecklingskortet, komma överens inom gruppen och prata med sina grannar om hur man skall rösta.

Påminn dem om regeln att man bara får prata med sina grannar ifall att de glömt detta.

Efter några minuter, be grupperna återsamlas.

En bra indikation på när det är dags att rösta är när en eller två av grupperna har slutat prata med de andra utan har bestämt sig för hur de skall rösta. Ge resten en halv minut på sig att avsluta innan det är dags att återsamlas i grupperna.

Be grupperna berätta vilket alternativ de röstar på genom att hålla upp lika många fingrar som alternativet de röstar på. (Ett finger för alternativ 1 osv.) Be dem även säga hur många inflytandepoäng de har, då dessa motsvarar det antal ’mandat’

de kan lägga på det valda alternativet.

Det alternativ som fått störst antal inflytandepoäng vinner omröstningen. Omfördela inflytandepoängen enligt vad som står på alternativet.

Det är en bra idé att hela tiden skriva ner inflytandepoängen i spelet.

Utvecklingskort 1 (Handledarens exemplar)

Det har beslutats att det ska byggas nya vägar på campingen för att underlätta kommunikationen och användningen av olika färdvägar. Än så länge är det inte bestämt exakt vart satsningen skall läggas. Alternativerna är följande:

1. Bygg en cykelväg som sträcker sig från Åkern till Husvagnscampingen.
2. Låt bli att göra några nya vägar, men asfaltera om dem som finns. Gör mindre parkeringar inne på campingen.
3. Bygg en större ingång och ny parkering till campingen.

Alternativ	1	2	3
Husvagnscampingen	-1	-1	+1
Familjecampingen	-1	+1	+/- 0
Naturcampingen	+1	-1	-1
Ungdomscampingen	+1	+/- 0	+/- 0
Åkern	+/- 0	+1	+/- 0

Andra rundan

Gör på samma sätt som första rundan.

Utvecklingskort 2 (Handledarens exemplar)

Under sista månaden har campingen haft problem med avfallshanteringen. Problemen är många och av olika slag, men det kanske finns en lösning som gör det bättre för så många som möjligt?

1. Bygg en stor sop- och sorteringsstation vid ingången till campingen. Organiskt material kan tas om hand av en närliggande bondgård.
2. Bygg en kompost och hönsgräddstuga på Åkern för organiskt material. Bygg en liten sorteringsstation för metall och förpackningar vid ingången som töms månadsvis.
3. Anställ en firma som både tömmer soporna och tar med det till soptippen.

Alternativ	1	2	3
Husvagnscampingen	-5	-2	+1
Familjecampingen	+2	+1	+/- 0
Naturcampingen	+1	+3	-1
Ungdomscampingen	+1	+/- 0	+/- 0
Åkern	+1	-2	+/- 0

Tredje rundan

Berätta att inför tredje rundan kommer det ske en regeländring. Den här gången kan alla grupper prata med varandra.

Upprepa resten av proceduren från första rundan, förutom regeländringen.

Efter tredje rundan är spelet slut.

Utvecklingskort 3 (Handledarens exemplar)

Under senare delen av sommaren har regnmängderna gjort att vattennivåerna har stigit till rekordnivåer. Framför allt är det de som bor nära sjön som drabbas, men även bäcken har svämmat över i flera omgångar. Marken på Husvagnscampingen är nu så sank och vattensjuk att det inte går att bo där, och på Familjecampingen ser det inte mycket bättre ut. Ungdomscampingen har klarat sig ganska bra genom att de har flyttat tälten längre ifrån bäcken.

Enligt forskarna kommer regnet inte att avta under kommande år, utan vattennivåerna runt Fröjdåker kommer att förbli ovanligt höga, eller kommer kanske till och med fortsätta stiga. Fast man kan ju aldrig veta säkert.

1. Flytta campingens ingång till Åkern, samt köp loss några hektar skog och gör om dessa till camping. Under tiden får vi rusta upp Åkern och röja skog i närheten för att ge plats åt de som tvingas flytta.
2. Försök behålla campingen där den var, men flytta Husvagnscampingen lite längre bort och fyll på med grus och flis som förhindrar att gyttejöpölar bildas.
3. Gör en helt ny sorts camping, anpassad till de nya förutsättningarna. Bygg sommarstugor som flyter på vatten och bryggor som gör det lätt att ta sig mellan olika punkter. Erbjud sommarvärdar att ta med sig båt och bo på den istället för att ha husvagn eller tälta.

Utvecklingskort 3	1	2	3
Husvagnscampingen	-8	+/- 0	-8
Familjecampingen	-2	+/- 0	-4
Naturcampingen	+/- 0	-1	+2
Ungdomscampingen	+5	+1	+5
Åkern	+5	+/- 0	+5

Förutom texten på varje utvecklingskort får grupperna dessutom en förklaring för varje alternativ till varför de antingen tjänar eller förlorar inflytande poäng på alternativet. Titta även på utvecklingskortet för att se hur de skiljer sig från handledningen!

Poängtabellerna är till för att du som handledare ska ha lite lättare att hålla ordning på spelets poängräkning.

Det är troligt att eleverna under spelets gång blir frustrerade över den inbyggda orättvisan i spelet. Senare, under efterdiskussionen, kan ni prata om detta, men förklara inte meningen med inflytandepoängen under spelets gång.

Efterdiskussion

Be deltagarna hämta varsin stol och arrangera dessa i en ring, så att alla i gruppen kan se varandra. Även handledaren ska sitta med i cirkeln. Det är viktigt att alla sitter på samma nivå och tar lika mycket plats i rummet, för att markera att den statuskillnad som fanns i spelet inte längre gäller.

Reflekterande frågor

- ▶ Hur var det att spela spelet?
- ▶ Vad tyckte ni om de värderingar som er grupp hade?
- ▶ Hur tänkte ni när ni valde vilket alternativ ni röstade på? Var det svårt att komma överens?
- ▶ Vad tyckte ni om reglerna för beslutsfattande på Campingen? Alltså att den med högst inflytandepoäng mest att säga till om.
- ▶ Hur såg ni på de andra grupperna i spelet? *Låt grupperna i tur och ordning beskriva vad de tänkte om varandra.*
- ▶ Vad var det för skillnad mellan grupperna som hade mycket inflytandepoäng, och de som hade lite?

Tolkande frågor

- ▶ Vad hände när ni tillsist fick prata med vem ni ville?
- ▶ Valde ni att prata med dem som bodde långt bort? Vad hände?
- ▶ Alternativt: Valde ni att inte prata med avlägsna grupper? Hur kommer det sig?
- ▶ Tror ni att de beslut ni fattade under spelet var bra för Campingen? Vad händer sedan?

Generaliserande

- ▶ Vad tycker ni att det här spelet vill berätta?
- ▶ Om man istället tänker sig att Campingen är en stad med olika stadsdelar: Vilken stadsdel tror ni att er grupp hade bott i?
- ▶ Vad skulle inflytandepoängen kunna symbolisera?
- ▶ Vad tänkte ni om utvecklingskorterna? Liknar de något som sker i verkligheten?
- ▶ Är det stor skillnad mellan olika stadsdelar? Varför?
- ▶ Vad är segregation?
- ▶ Har man ofta fördomar om människor för att de bor i ett visst område?
- ▶ Vad händer när en stad blir kraftigt segregerad? Vad får det för konsekvenser?

Tillämning

Eftersom eleverna har möjlighet att påverka spelets utgång så kan olika spelomgångar se olika ut. Varje utfall ger underlag till efterdiskussionen, och kom ihåg att man även kan prata om alternativa utfall och varför saker skedde eller inte skedde.

Här är lite förslag på hur spelets innehåll kan tillämpas i efterdiskussionen:

Resursfördelning och inflytande. Även om vi i Sverige har demokrati där alla har varsin röst, är valdeltagandet i stadsdelar med låg medelinkomst är mycket lågt. Hur kommer det sig att det är så? Finns det andra sätt man kan påverka sin situation än att rösta? Varför spelar pengar roll här?

Kommunikationsregler. I större delen av spelet får fick ni bara prata med grupperna som bodde granne med er. Finns det någon likhet med hur det ser ut i en större stad? Finns det några grupper som är mer aktiva än andra i den politiska debatten? Varför, tror ni?

De olika utvecklingskorterna i spelet handlar om olika hållbarhetsproblem som uppstår i nästan alla större städer.

Utvecklingskort 1: Vägar. Alla tätbebyggda områden står inför utmaningar när det gäller att hitta sätt att transportera människor och varor. Problem som kan uppstå i samband med utbyggnad av infrastruktur är att olika samhällgrupper står inför olika problem. Någon som pendlar till jobbet tycker att tågen borde gå oftare och biljetten kosta mindre. De som bor i centrala staden tycker kanske att ljudnivån nära vägarna är för hög. Andra vill ha fler och billigare parkeringsplatser.

Utvecklingskort 2: Sophantering. Detta är ett problem som då och då aktualiseras. Vår konsumtion skapar allt mer avfall, och någonstans måste allt ta vägen. Fungerar det system vi har idag? Till exempel har det uppmärksammats hur farligt avfall exporteras till utlandet istället för att tas om hand på ett säkert sätt i Sverige.

Utvecklingskort 3: Översvämning. I takt med att vissa områden i världen får allt större regnmängder blir det vanligare med översvämningar. Trots att det är osäkert när, så är majoriteten av forskarna idag överens om att vi kommer se en höjning av havsnivån. Detta skulle innebära en stor utmaning och ett problem som drabbar centrala delar av kustnära städer.

Tips på fortsatt arbete

- ▶ Gör ett arbete där eleverna kan skriva ner sin egen version av hur de ser på den delade staden och vad som har orsakat problemet.
- ▶ Be eleverna beskriva hur de skulle vilja förändra samhället. De skulle till exempel kunna få en utskriften, förenklat karta över sin stad eller stadsdel och beskriva hur de skulle vilja planera för att göra den mer energieffektiv, miljövänlig eller trevlig att bo i.
- ▶ Låt eleverna undersöka begreppet ”integration” gentemot ”inkludering”. Vad är skillnaden? Vad innebär skillnaden när till exempel en politiker använder något dessa ord i frågan om samhällsutveckling?

Gruppkort:

Husvagnscampingen

Av alla grupper är det ni som har varit längst på campingen. Fröjdåker är en fantastisk camping dit ni vill återvända varje sommar. Här erbjuds ett fridfullt och bekvämt boende. Det enda som grämer er är att **Åkern** har varit kvar så länge. Det stör er inte, men ni misstänker att flertalet problem som uppstått och kommer att uppstå beror på att campingen nyttjas av för många personer.

Ni bor granne med och kan prata med **Familjecampingen**. De är goda grannar och bidrar till god gemenskap.

I spelets början har ni **22 inflytandepoäng**.

Gruppkort:

Familjecampingen

Fröjdåker har all potential att bli den främsta familjecampingen. Men för att det ska ske behöver ni få möjlighet att förändra saker så det blir bättre för familjerna. Familjecampingen är grundstommen bland campingens gäster och det är viktigt för Fröjdåkers framtid att ni bor och lever bra.

Ni bor granne med och kan prata med **Naturcampingen**, **Ungdomscampingen** och **Husvagnscampingen**.

Husvagnscampingen är alltid trevliga, även om det är uppenbart att de har mycket saker som ni skulle vilja ha. Hittills har ni inte haft några större meningsskiljaktigheter.

Naturcampingen är goda grannar men har lite konstiga åsikter. Ni gör ert bästa för att övertala dem och ibland lyckas ni få dem att se saker från er synvinkel.

Sen har vi Ungdomscampingen. De är lite stöjiga men det är så det är i den åldern. Flera av er har tidigare bott på ungdomscampingen, och lite lägre standard är ju bara en del av det hela. När de blir äldre skaffar de vanliga jobb och flyttar till familjecampingen, så har det alltid varit.

I spelets början har ni **11 inflytandepoäng**.

Gruppkort:

Naturcampingen

Naturcampingen är platsen där civilisationen möter skogen och naturen på lika villkor. Det är onekligen den finaste delen av Campingen.

Vad det gäller campingen som helhet, så skulle Fröjdåker kunna bli något helt unikt och verkligen en riktig naturupplevelse om de andra grupperna kunde tänka om kring en del frågor. Men många är ovilliga att förändras.

Ni bor granne med och kan prata med **Ungdomscampingen** och **Familjecampingen**.

Familjecampingen är trevliga, även om de ofta är upptagna med sitt eget. De håller sällan med er, men ni gör ert bästa för att övertala dem.

Ungdomscampingen är framtiden. De kanske är lite oansvariga just nu men så småningom är det de som kommer att förändra allt. Ni tycker om hur ungdomarna gärna lyssnar på era idéer.

I spelets början har ni **3 inflytandepoäng**.

Gruppkort:

Ungdomscampingen

Fröjdåker är den bästa platsen för unga personer att träffas och ha trevligt! Ni säger till alla era kompisar att komma hit på sommaren, men det börjar bli fullt på ungdomscampingen och många får åka hem. Ni bidrar med liv och rörelse på campingen.

Ni bor granne med och kan prata med **Åkern**, **Naturcampingen** och **Familjecampingen**.

Naturcampingen är coola fast lite flummiga. Ibland tycker ni att de har de fokus på fel saker. De verkar vilja få med er på sina idéer, men förstår inte riktigt när ni inte håller med dem.

Det är mysigt på Familjecampingen, och ni gillar dem som bor där. Många av er har föräldrar som bodde där när ni var barn. När ni blir äldre hoppas ni kunna flytta dit.

Åkern ligger precis bredvid Ungdomscampingen, längst bort från sjön. Det är inte vidare roligt att campingägaren istället för att bygga ut campingen har hyrt en åker. Ni skulle inte vilja bo så. Samtidigt kanske man inte ska bo på campingen om man inte har råd?

I spelets början har ni **6 inflytandepoäng**.

Gruppkort:

Åkern

Fröjdåker är inte en camping för alla. Ni som bor här hade tänkt er en plats vid stranden, istället fick ni en åker långt från vattnet och måste gå en jättelång omväg för att komma till sjön. Det är visserligen sant att ni inte har lika mycket pengar som de andra grupperna, men ni kunde få bättre förutsättningar. Många av er saknar arbete eller har väldigt dålig lön, och utan resurser är det svårt att påverka.

Ni bor granne med och kan prata med **Ungdomscampingen**. De som bor där verkar inte tycka att det är ok att ni har det så dåligt, samtidigt så verkar de inte göra något åt saken. Kanske för att de egentligen inte bryr sig? De har egna problem, verkar det som.

I spelets början har ni **3 inflytandepoäng**.

Utvecklingskort 1: Husvagnscampingen

Det har beslutats att det ska byggas nya vägar på campingen för att underlätta kommunikationen och användningen av olika färdssätt. Än så länge är det inte bestämt exakt vart satsningen skall läggas. Alternativen är följande:

1. Bygg en cykelväg som sträcker sig från Åkern till Husvagnscampingen.

Det skulle innebära att ni förlorar flera campingplatser, samt att er väg till stranden blir avbruten av cykelbanan. Ni vill ha lugn och ro.

- 1

2. Låt bli att göra några nya vägar, men asfaltera om dem som finns. Gör mindre parkeringar inne på campingen.

En okej lösning, men inte den bästa för er del. Ni behöver inte mer parkeringsplatser inne på campingen, ni bor så pass nära ingången.

- 1

3. Bygg en större ingång och ny parkering till campingen.

Det skulle innebära att ni får lättare att köra in och ut ur campingen. Och fler parkeringsplatser.

+1

Utvecklingskort 1: Familjecampingen

Det har beslutats att det ska byggas nya vägar på campingen för att underlätta kommunikationen och användningen av olika färdssätt. Än så länge är det inte bestämt exakt vart satsningen skall läggas. Alternativen är följande:

1. Bygg en cykelväg som sträcker sig från Åkern genom Familje- och Husvagnscampingen.

Ni är inte jättepigg på idén om en massa ungdomar och cyklister som drar förbi hela dagarna – och säkert mitt i natten också. Men samtidigt skulle en cykelväg vara bra, även inte just ni behöver den.

- 1

2. Låt bli att göra några nya vägar, men asfaltera om dem som finns. Gör mindre parkeringar inne på campingen.

Mycket bra alternativ. Ni vill gärna kunna parkera närmre era tält och husvagnar, och det innebär att ni slipper bära era saker hela vägen från ingången.

+ 1

3. Bygg en större ingång och ny parkering till campingen.

Ja, detta hade också varit en bra lösning. Inte lika bra som alternativ 2, men godtagbart. Kanske mindre miljövänligt än nummer 1 dock.

+/- 0

Utvecklingskort 1: Naturcampingen

Det har beslutats att det ska byggas nya vägar på campingen för att underlätta kommunikationen och användningen av olika färdstätt. Än så länge är det inte bestämt exakt vart satsningen skall läggas. Alternativen är följande:

1. Bygg en cykelväg som sträcker sig från Åkern genom Familje- och Husvagnscampingen.

Ja! En fullkomligt miljövänlig lösning. Ni tycker att alla borde börja cykla istället för att åka bil. Man behöver faktiskt bara ett tält för att campa.

+ 1

2. Låt bli att göra några nya vägar, men asfaltera om dem som finns. Gör mindre parkeringar inne på campingen.

Inte miljövänligt. Det blir bara mer bilar på campingen.

- 1

3. Bygg en större ingång och ny parkering till campingen.

Samma sak som förestående. Inte ett alternativ eller en hållbar lösning.

- 1

Utvecklingskort 1: Ungdomscampingen

Det har beslutats att det ska byggas nya vägar på campingen för att underlätta kommunikationen och användningen av olika färdstätt. Än så länge är det inte bestämt exakt vart satsningen skall läggas. Alternativen är följande:

1. Bygg en cykelväg som sträcker sig från Åkern genom Familje- och Husvagnscampingen.

De flesta av er har cyklar med till campingen och det hade varit mycket bättre om de byggde en ny, stor cykelväg istället för att bara gynna de som åker bil.

+ 1

2. Låt bli att göra några nya vägar, men asfaltera om dem som finns. Gör mindre parkeringar inne på campingen.

Några av er åker bil eller blir skjutsade hit. Så det hade varit ganska bra med lite parkeringar där ni kan bli avsläppta längre in på campingen och slipper att gå så långt.

+/- 0

3. Bygg en större ingång och ny parkering till campingen.

Ja, det hade säkert varit ganska bra med en större parkering, ni vet att det behövs. Och även om många av er inte har bil idag så kanske ni skaffar det senare.

+/- 0

Utvecklingskort 1: Åkern

Det har beslutats att det ska byggas nya vägar på campingen för att underlätta kommunikationen och användningen av olika färdstätt. Än så länge är det inte bestämt exakt vart satsningen skall läggas. Alternativen är följande:

1. Bygg en cykelväg som sträcker sig från Åkern genom Familje- och Husvagnscampingen.

Nästan ingen av er cyklar, utan ni åker oftast buss eller samåker till parkeringen.

+/- 0

2. Låt bli att göra några nya vägar, men asfaltera om dem som finns. Gör mindre parkeringar inne på campingen.

Detta är bäst för er del. Ni kanske inte har egen bil, men ni kommer i alla fall kunna samåka eller bli avsläppta av bussen närmre er del av campingen.

+ 1

3. Bygg en större ingång och ny parkering till campingen.

Ja, detta hade också varit en godtagbar lösning. Mer utrymme till parkering är väl bra.

+/- 0

Utvecklingskort 2: Husvagnscamping

Under sista månaden har campingen haft problem med avfallshanteringen. Problemen är många och av olika slag, men det kanske finns en lösning som gör det bättre för så många som möjligt?

1. Bygg en stor sop- och sorteringsstation vid ingången till campingen. Organiskt material kan tas om hand av en närliggande bondgård.

Lukten från en sorteringsstation skulle skrämja många campinggäster och med säkerhet göra stora ytor i närheten av ingången obebodliga. Miljövänligt kanske, men inte praktiskt. Dessutom kostar det mycket att ta hand om allt avfall separat.

- 5

2. Bygg en kompost och hönsgränd på Åkern för organiskt material. Bygg en liten sorteringsstation för metall och förpackningar vid ingången som töms månadsvis.

Detta är ju bättre än alternativ 1 i alla fall. Ni tycker det verkar vara lite omständigt och ineffektivt.

- 2

3. Anställ en firma som både tömmer soporna och tar med det till soptippen.

Bra och enkelt alternativ. Minimerar det arbete ni behöver göra på campingen och ni slipper överfulla soptunnor.

+ 1

Utvecklingskort 2: Familjecampingen

Under sista månaden har campingen haft problem med avfallshanteringen. Problemen är många och av olika slag, men det kanske finns en lösning som gör det bättre för så många som möjligt?

1. Bygg en stor sop- och sorteringsstation vid ingången till campingen. Organiskt material kan tas om hand av en närliggande bondgård.

Detta är miljövänligt och allt avfall kommer ta hand om på ett miljövänligt sätt. Det innebär högre kostnader, men ni tror det är värt pengarna.

+ 2

2. Bygg en kompost och hönsgård på Åkern för organiskt material. Bygg en liten sorteringsstation för metall och förpackningar vid ingången som töms månadsvis.

Familjecampingen eget lösningsförslag. Ni är några som gärna vill försöka att ta hand om organiskt avfall lokalt, och ni tror att det kan bidra till mer miljömedvetet tänkande på campingen.

+ 1

3. Anställ en firma som både tömmer soporna och tar med det till soptippen.

Ni tycker att det känns lite dåligt att bara skicka iväg soporna, men samtidigt så behöver problemet lösas. Ifall campingen inte kan enas kring en miljövänlig lösning kanske detta är det bästa?

+/- 0

Utvecklingskort 2: Naturcampingen

Under sista månaden har campingen haft problem med avfallshanteringen. Problemen är många och av olika slag, men det kanske finns en lösning som gör det bättre för så många som möjligt?

1. Bygg en stor sop- och sorteringsstation vid ingången till campingen. Organiskt material kan tas om hand av en närliggande bondgård.

Det enda rätta med hänsyn till miljön. Men det vore bättre om vi försökte minska vårt avfall.

+ 1

2. Bygg en kompost och hönsgård på Åkern för organiskt material. Bygg en liten sorteringsstation för metall och förpackningar vid ingången som töms månadsvis.

En lokal lösning som kommer medvetandegöra personer på det pågående slöseriet – hur mycket av det som slängs som faktiskt kan användas och komma till nytta. Kanske bättre än alternativ 1, till och med.

+ 3

3. Anställ en firma som både tömmer soporna och tar med det till soptippen.

Inte alls en hållbar lösning. Ni tycker att det vore pinsamt ifall campingen, som ändå står för ett möte med naturen och miljön, väljer en sådan lösning.

- 1

Utvecklingskort 2: Ungdomscampingen

Under sista månaden har campingen haft problem med avfallshanteringen. Problemen är många och av olika slag, men det kanske finns en lösning som gör det bättre för så många som möjligt?

1. Bygg en stor sop- och sorteringsstation vid ingången till campingen. Organiskt material kan tas om hand av en närliggande bondgård.

Enkelt och miljövänligt! Bra att alla sopor sorteras så att allt inte hamnar på soptippen. Om material källsorteras löser det också problem med överfulla soptunnor.

+ 1

2. Bygg en kompost och hönsgård på Åkern för organiskt material. Bygg en liten sorteringsstation för metall och förpackningar vid ingången som töms månadsvis.

Låter som mycket arbete. Men det kan de väl få göra ifall de vill? Verkar som en kul idé, men kommer det verkligen att lösa problemet?

+/- 0

3. Anställ en firma som både tömmer soporna och tar med det till soptippen.

Detta är den enkla lösningen, uppenbarligen. Inte så miljövänligt, fast företaget kanske sorterar själva senare? Ni är osäkra.

+/- 0

Utvecklingskort 2: Åkern

Under sista månaden har campingen haft problem med avfallshanteringen. Problemen är många och av olika slag, men det kanske finns en lösning som gör det bättre för så många som möjligt?

1. Bygg en stor sop- och sorteringsstation vid ingången till campingen. Organiskt material kan tas om hand av en närliggande bondgård.

Ni har länge haft problem med att fåglar pickar hål på soppåsar och överfulla soptunnor som inte töms pga. att det är så långt att köra. Att flytta sorteringen till ingången vore toppen.

+ 1

2. Bygg en kompost och hönsgård på Åkern för organiskt material. Bygg en liten sorteringsstation för metall och förpackningar vid ingången som töms månadsvis.

Det som ingen tänker på är att hönsgården kommer lukta väldigt illa. Det här är troligen den sämsta lösningen för er del, det kommer göra Åkern både illaluktande och väldigt smutsig.

- 2

3. Anställ en firma som både tömmer soporna och tar med det till soptippen.

Det här är både enkelt och kräver lite arbete från ert håll. Inte så miljövänligt i och för sig.

+/- 0

Utvecklingskort 3: Husvagnscampingen

Under senare delen av sommaren har regnmängderna gjort att vattennivåerna har stigit till rekordnivåer. Framför allt är det de som bor nära sjön som drabbas, men även bäcken har svämmat över i flera omgångar. Marken på Husvagnscampingen är nu så sank och vattensjuk att det inte går att bo där, och på Familjecampingen ser det inte mycket bättre ut. Ungdomscampingen har klarat sig ganska bra genom att de har flyttat tälten längre ifrån bäcken.

Enligt forskarna kommer regnet inte att avta under kommande år, utan vattennivåerna runt Fröjdåker kommer att förbli ovanligt höga, eller kommer kanske till och med fortsätta stiga. Fast man kan ju aldrig veta säkert.

1. Flytta campingens ingång till Åkern, samt köp loss några hektar skog och gör om dessa till camping. Under tiden får vi rusta upp Åkern och röja skog i närheten för att ge plats åt de som tvingas flytta.

Ni skulle förlora stora mängder utrymme på en sådan lösning. Faktum är att ni inte ens kommer att kunna bo kvar i husvagnar eller husbilar utan kommer att behöva flytta in i tält, i alla fall tills den nya campingen är klar.

- 8

2. Försöka behålla campingen där den var, men flytta Husvagnscampingen lite längre bort och fyll på med grus och flis som förhindrar att gyttjepölar bildas.

Förhoppningsvis bara en tillfällig lösning. Ni kommer att behöva samsas om mycket med Familjecampingen. Men det skulle innebära att era tidigare investeringar i alla fall inte går förlorade.

+/- 0

3. Gör en helt ny sorts camping, anpassad till de nya förutsättningarna. Bygg sommarstugor som flyter på vatten och bryggor som gör det lätt att ta sig mellan olika punkter. Erbjud sommargäster att ta med sig båt och bo på den istället för att ha husvagn eller tälta.

Det låter som en fin tanke, men hur ska det göras? Flera års arbete med förbättra campingen kommer ju vara gjort.

- 8

Utvecklingskort 3: Familjecampingen

Under senare delen av sommaren har regnmängderna gjort att vattennivåerna har stigit till rekordnivåer. Framför allt är det de som bor nära sjön som drabbas, men även bäcken har svämmat över i flera omgångar. Marken på Husvagnscampingen är nu så sank och vattensjuk att det inte går att bo där, och på Familjecampingen ser det inte mycket bättre ut. Ungdomscampingen har klarat sig ganska bra genom att de har flyttat tälten längre ifrån bäcken.

Enligt forskarna kommer regnet inte att avta under kommande år, utan vattennivåerna runt Fröjdåker kommer att förbli ovanligt höga, eller kommer kanske till och med fortsätta stiga. Fast man kan ju aldrig veta säkert.

1. Flytta campingens ingång till Åkern, samt köp loss några hektar skog och gör om dessa till camping. Under tiden får vi rusta upp Åkern och röja skog i närheten för att ge plats åt de som tvingas flytta.

Ni skulle kunna bo var i era tält men det blir trångt innan den nya campingen är klar.

- 2

2. Försöka behålla campingen där den var, men flytta Husvagnscampingen lite längre bort och fyll på med grus och flis som förhindrar att gyttjepölar bildas.

Ni kommer att kunna bo kvar där ni gör nu, och stora delar av campingen blir renoverad och ombyggd. Kanske en bra sak i det långa loppet? Så länge det inte blir fler översvämningar.

+/- 0

3. Gör en helt ny sorts camping, anpassad till de nya förutsättningarna. Bygg sommarstugor som flyter på vatten och bryggor som gör det lätt att ta sig mellan olika punkter. Erbjud sommargäster att ta med sig båt och bo på den istället för att ha husvagn eller tälta.

Intressant idé men tyvärr inte genomförbar. Ni skulle förlora så mycket plats att det inte är värt det. I och för sig skulle det vara en unik typ av camping.

- 4

Utvecklingskort 3: Naturcampingen

Under senare delen av sommaren har regnmängderna gjort att vattennivåerna har stigit till rekordnivåer. Framför allt är det de som bor nära sjön som drabbas, men även bäcken har svämmat över i flera omgångar. Marken på Husvagnscampingen är nu så sank och vattensjuk att det inte går att bo där, och på Familjecampingen ser det inte mycket bättre ut. Ungdomscampingen har klarat sig ganska bra genom att de har flyttat tälten längre ifrån bäcken.

Enligt forskarna kommer regnet inte att avta under kommande år, utan vattennivåerna runt Fröjdåker kommer att förbli ovanligt höga, eller kommer kanske till och med fortsätta stiga. Fast man kan ju aldrig veta säkert.

1. Flytta campingens ingång till Åkern, samt köp loss några hektar skog och gör om dessa till camping. Under tiden får vi rusta upp Åkern och röja skog i närheten för att ge plats åt de som tvingas flytta.

Ja, det är väl en okej lösning. Folk måste ju bo någonstans. Er egen del av campingen är också översvämmad, men ni har inga problem att samsas med andra.

+/- 0

2. Försöka behålla campingen där den var, men flytta Husvagnscampingen lite längre bort och fyll på med grus och flis som förhindrar att gyttjepölar bildas.

Och vadå? Hoppas på att det inte kommer fler översvämningar?

- 1

3. Gör en helt ny sorts camping, anpassad till de nya förutsättningarna. Bygg sommarstugor som flyter på vatten och bryggor som gör det lätt att ta sig mellan olika punkter. Erbjud sommargäster att ta med sig båt och bo på den istället för att ha husvagn eller tälta.

Här är ett verkligt intressant förslag. Det skulle anpassa Campingen till de nya förutsättningarna snarare än att försöka motarbeta det som händer.

+ 2

Utvecklingskort 3: Ungdomscampingen

Under senare delen av sommaren har regnmängderna gjort att vattennivåerna har stigit till rekordnivåer. Framför allt är det de som bor nära sjön som drabbas, men även bäcken har svämmat över i flera omgångar. Marken på Husvagnscampingen är nu så sank och vattensjuk att det inte går att bo där, och på Familjecampingen ser det inte mycket bättre ut. Ungdomscampingen har klarat sig ganska bra genom att de har flyttat tälten längre ifrån bäcken.

Enligt forskarna kommer regnet inte att avta under kommande år, utan vattennivåerna runt Fröjdåker kommer att förbli ovanligt höga, eller kommer kanske till och med fortsätta stiga. Fast man kan ju aldrig veta säkert.

1. Flytta campingens ingång till Åkern, samt köp loss några hektar skog och gör om dessa till camping. Under tiden får vi rusta upp Åkern och röja skog i närheten för att ge plats åt de som tvingas flytta.

Mycket bra och säker lösning. Garanterar att campingen kommer finnas kvar på längre sikt, samtidigt som er del av campingen blir renoverad och hamnar närmre den nya stranden.

+ 5

2. Försöka behålla campingen där den var, men flytta Husvagnscampingen lite längre bort och fyll på med grus och flis som förhindrar att gyttjepölar bildas.

Men det löser ju inte problemet! Okej, om de verkligen vill detta så kan ni gå med på det, men det är inte så långsiktigt tänkt.

+ 1

3. Gör en helt ny sorts camping, anpassad till de nya förutsättningarna. Bygg sommarstugor som flyter på vatten och bryggor som gör det lätt att ta sig mellan olika punkter. Erbjud sommargäster att ta med sig båt och bo på den istället för att ha husvagn eller tälta.

Väldigt spännande idé. Ni tror att det är något som kommer sätta campingen på kartan. Det blir en helt ny sorts camping, men de rikare grupperna kommer säkert inte gå med på det...

+ 5

Utvecklingskort 3: Åkern

Under senare delen av sommaren har regnmängderna gjort att vattennivåerna har stigit till rekordnivåer. Framför allt är det de som bor nära sjön som drabbas, men även bäcken har svämmat över i flera omgångar. Marken på Husvagnscampingen är nu så sank och vattensjuk att det inte går att bo där, och på Familjecampingen ser det inte mycket bättre ut. Ungdomscampingen har klarat sig ganska bra genom att de har flyttat tälten längre ifrån bäcken.

Enligt forskarna kommer regnet inte att avta under kommande år, utan vattennivåerna runt Fröjdåker kommer att förbli ovanligt höga, eller kommer kanske till och med fortsätta stiga. Fast man kan ju aldrig veta säkert.

1. Flytta campingens ingång till Åkern, samt köp loss några hektar skog och gör om dessa till camping. Under tiden får vi rusta upp Åkern och röja skog i närheten för att ge plats åt de som tvingas flytta.

Det här skulle vara bra för Åkern. De skulle renovera hela området för att skapa en bättre camping för alla.

+ 5

2. Försöka behålla campingen där den var, men flytta Husvagnscampingen lite längre bort och fyll på med grus och flis som förhindrar att gyttjepölar bildas.

Ni tycker att det verkar vara en ohållbar lösning att skjuta upp problemet. Ifall det kommer fler översvämningar är detta helt lönlöst.

+/- 0

3. Gör en helt ny sorts camping, anpassad till de nya förutsättningarna. Bygg sommarstugor som flyter på vatten och bryggor som gör det lätt att ta sig mellan olika punkter. Erbjud sommargäster att ta med sig båt och bo på den istället för att ha husvagn eller tälta.

En del av campingen ligger så pass högt att ni klarar er undan vattnet. Men en sådan här förändring innebär att hela Åkern skulle renoveras och byggas ut till en riktig camping och bli en slags grund som resten av campingen byggs utifrån.

+ 5



		
		
		
		
		

