

Värderingsövning

Drömlandet

Drömlandet är ett rollspel. Deltagarna får en uppgift men förutsättningarna förändrar sig efter vägen och övningen blir en annan. Övningen inleder med att ta upp svårigheten med att disponera resurser när de är knappa. Sedan går den över i att ta upp problematiken med kapital- och skatteflykt och de orättvisor det för med sig. För den här övningen krävs det att deltagarna har hört talas om kapital- och skatteflykt.

Information



Ekonomisk och social rättvisa (skatteflykt)



14 år och uppåt



Rollspel



45 minuter och uppåt



Sju småskålar per grupp och varsin stor. Post-it lappar och pennor till varje grupp. Stor skål med godis.



Instruktion till ledaren



Instruktion till gruppen



Dela upp deltagarna i mindre grupper. Varje grupp ska nu samtala om hur de tycker ett idealiskt land skulle se ut. Det är bara fantasin som sätter gränser. Vad tycker de är viktigt och vad är mindre viktigt i ett samhälle?




Sedan får grupperna sju skålar framför sig. Tillsammans ska de komma på sju områden som är viktigt att satsa resurser på i deras drömland och märka upp skålarna efter respektive område med post-it. Grupperna får själva komma in på det som de tycker är viktigt.




Är deltagarna unga kan det vara enklare att ge dem områdena men det är fortfarande viktigt att de samtalar om vad de tycker är viktigt i ett idealland innan de får förslagen.

Förslag på de sju områdena är:

- Sjukvård
- Utbildning
- Infrastruktur - vägar, bussar, tåg osv
- Företag och industri
- Energi
- Demokrati
- Kultur

 Berätta för deltagarna att nu har man fått en begränsning i sitt drömland. Varje land får 40 godisbitar vilket är deras lands pengar. De ska komma överens om hur dessa ska disponeras i de sju skålarna. Vad är det allra viktigaste? Vad är mindre viktigt? Läger man inga godisar i skålen så finns det ingenting av detta i landet, lägger man 10 godisar så är det välutvecklat och god tillgång för alla. Där emellan är det en stigande skala. Man får lägga mer än tio i en skål men har man tio är det redan mycket bra.

 Under tiden som deltagarna försöker lösa uppgiften händer saker som gör att förutsättningarna förändras. Dessa drömländer drabbas av skatteflykt och korruption. På grund av detta kommer vissa länder bli tvungna att få bistånd. Det är du som spelledare som bestämmer detta.

Skatteflykt


Ganska snart drabbas länderna av skatteflykt utan att de vet om det. Det sker genom att en eller flera spelledare som går omkring i länderna och tar godisar från länderna. Skatteflyktspersonen tar från vissa utvalda länder (som då blir allt fattigare) och ger till andra (som blir rika länder). Personen som är skatteflykt har en lapp där det står "skatteflykt" på magen och behöver inte vara speciellt diskret.

Korruption

I varje grupp finns en person som spelledaren i hemlighet har pratat med innan. Det är viktigt att man som ledare väljer en trygg person eftersom hon eller han kan hamna i en utsatt position under rollspelet. Den utvalda personen deltar som de andra i övnin- gen från början. När man har börjat disponera godiset börjar de utvalda personerna, diskret eller mindre diskret (efter deras eget val) att ta godisar från resurserna. De åter upp godis, stoppar i fickan eller gömmer. Det måste inte vara många. Kanske vänder sig deltagarna i landet emot personen eller så inspireras de att göra likadant eller så märker de ingenting.

Bistånd

Någon gång under spelet delas bistånd ut till länder som drabbats hårt. Är det ett land som blivit av med massa godis får landet en eller två från en spelledare som är Bistånd. Biståndspersonen kan också bestämma vad godiset ska gå till.

 Spelledaren bestämmer när spelet är slut. Som spelledare är det viktigt att låta spelet hålla på så pass länge att alla moment kommer med i spelet samt att deltagarna får en chans att reagera på det som händer. Man får helt enkelt känna in när spelet är slut och deltagarna känner sig färdiga. Har man en begränsad tid är det viktigt att spara ordentligt med tid till eftersnacket.

Det är viktigt att prata igenom vad man varit med om efter övningen så spara ordentligt med tid till det. Här är några förslag på frågor som kan öppna upp för samtal om vad som hände och hur verkligheten ser ut. Anpassa gärna frågorna utifrån det som hände under ert rollspel.

- Vad valde ni för kategorier på era skålar?
- Vad satsade ni mest/minst godis på? Hur tänkte ni?
- Hur upplevde ni övningen?
- Var det svårt att fördela godiset?
- Hur kändes det när skatteflykt kom in i bilden? Vad gjorde ni då?
- Vilka drabbades hårt? Vilka gynnades?
- Fick de fattiga hjälp av de rika? Varför/Varför inte?
- Hände det någonting internt i länderna? Försvann godis? Hur kändes det? Hur var det att vara den som tog?
- Hjälpte biståndet de fattiga länderna?

Övningen är framtagen av Stina Karbing för Diakonia.