FDF GLOBUS

Samfundsbygger for seniorvæbnere og seniorer.

Samfundsbygger

Samfundsbygger er et løb for seniorvæbnere og opefter. Gennem løbet skal deltagerne i grupper bygge deres eget samfund op. Nogle dele bygger på tilfældighed, nogle dele bygger på evner, og nogle dele bygger på valg. Til sidst kåres en vinder ud fra et pointsystem, der bygger på verdensmålene!

Aldersgruppe:	**Seniorvæbner og senior**
Inde/ude?:	**Ude eller inde**
Antal deltagere:	**4-30**
Varighed:	**Et møde**

Til lederen

Dette materiale kan måske se lidt uoverskueligt ud, men det er fordi, vi har prøvet at være så grundige som muligt! Aktiviteterne er udførligt beskrevet, og alle print-materialer følger med, men løbets succes afhænger også af, at I som ledere har brugt lidt tid forud på at sætte jer ind i materialet. God fornøjelse!

Introduktion til verdensmålet

Samfundsbygger indebærer overvejelser om flere verdensmål, men mest af alt verdensmål 10 - Mindre Ulighed. Løbet lægger op til refleksioner om, hvorfor verdens lande er så forskellige, og hvorfor nogle er fattige, mens andre er rige.

Materialeliste

Udover de materialer, der er vedhæftet i dette kompendie, skal I bruge:

- En terning
- 30 perler (eller alternativt andre små ting - kegler, papirkugler, sten, bolde, terninger, hvad der er tilgængeligt)
- Forhindringer
- Bind til øjnene
- En spade - eller andet, der er lidt tungt og besværligt
- Sisal
- Grillspyd
- Skumfiduser
- Spaghetti
- Et udprint af "Valgmuligheder til post 6" (kan findes bagerst i kompendiet i "materialer")
- Udprint af et "samfundskort" til hvert hold (findes under "materialer")
- Udprint af valgmuligheder (se "materialer" bagerst)
- Pointsystemet (findes under "materialer")
- Evt. udprint af valuta (se "materialer" bagerst)
- Evt. udprint af "hvem skal bestemme?" (se "materialer" bagerst)

Post 1: hvor skal vi bygge?

Materialer:

- En terning
- Udprint af et ”samfundskort” til hvert hold (finde under ”materialer”)

Beskrivelse

Ved den første post, skal FDF’erne tildeles et sted, hvor de skal bygge deres samfund. Som i den virkelige verden, er man ikke selv herre over, hvor man lander.

Udførelse

Introducér samfundsbygger-spillet: FDF’erne skal i løbet af spillet bygge et samfund op og undervejs både træffe svære valg og arbejde hårdt.
For at starte spillet skal holdene selvfølgelig have et sted at bygge deres samfund. Dette afgøres rent tilfældigt ved, at FDF’erne ruller med en terning. Mulighederne er som følger:

Terningeslag	Hvor hører holdet til?
1	Fladt land med floder, sumpe og moser
2	Sneklædte bjerge og store dale
3	Regnskoven
4	Ørkenen
5	Ud til havet
6	I det kolde nord

Hvert hold får at vide, hvor de skal bygge deres samfund. De får herefter et udprintet “samfundskort”. Efterfølgende får holdene lidt tid til at beslutte, hvad deres samfund skal hedde, før de bliver sendt videre.

Post 2: høsten skal ind

Materialer:

- 30 perler (eller alternativt andre små ting - kegler, papirkugler, sten, bolde, terninger, hvad der er tilgængeligt)
- Forhindringer
- Bind til øjnene
- En spade - eller andet, der er lidt tungt og besværligt

Beskrivelse

Holdene har nu fået et sted at bo og bygge deres samfund. Det er derfor blevet tid til at skaffe føde til jeres samfund. Alt efter, hvor holdene er endt henne, er deres forudsætninger for at finde mad forskellige

Udførelse

Aktiviteten kan både foregå indendørs og udendørs. Stil en lille bane op, som holdene skal navigere igennem. Der kan være lidt udfordringer undervejs - fx noget man skal over, under eller gennem. For enden af banen er et område med 30 små perler (eller lignende) - det er høsten, som holdet skal hive hjem. Holdet får nu 5 minutter til én ad gangen (som udgangspunkt) at løbe gennem banen for at hente bolde. Holdene får dog tildelt et benspænd alt efter, hvor de er ved at bygge deres samfund:

Miljø	Forklaring	Benspænd
Fladt land med floder	Landet er frugtbart og nemt at dyrke. Der er masser af både korn og frugt at høste, og man har ikke travlt	Der må ikke løbes på banen, for holdet har jo ikke travlt. Kapgang tilladt.
Bjerge og dale	På trods af det svære terræn, er det muligt at dyrke fx ris. Der er rigeligt at høste, men det er besværligt at komme til	Tilføj et par ekstra forhindringer - fx nogle ekstra stole, som man skal under
Regnskov	Naturen er frodig, og der er rigeligt med spiselige frugter, bær, dyr osv. Der er dog også masser af rovdyr i skoven, og derfor er det nødvendigt at medbringe beskyttelse	Giv holdet en skovl/spade eller noget andet besværligt, de skal have med på deres ture som beskyttelse mod vilde dyr
Ørken	Landet er hårdt, og der er meget få planter og dyr, der kan spises. Det er ikke altid, der er mad at finde	På hver 3. tur, holdet løber, må de ikke tage en frugt med tilbage
Kysten	Her lever man primært af fiskeri på det dybe vand. Det kan være farligt, og det er vigtigt, at man er flere afsted ad gangen.	For at gennemføre turen, skal en fra holdet bæres på ryggen af en anden fra holdet
Norden	Der er koldt og barskt, men det er muligt at jage forskellige dyr, fx okser, rensdyr og sæler. En stor del af året er der helt mørkt - polarnatten!	Hver 2. tur foregår med bind for øjnene - de andre på holdet må gerne guide

Brug gerne tid på at forklare holdets benspænd og begrunde det - det må gerne føles uretfærdigt! Sæt derefter holdene i gang. Når de 5 minutter er gået, tælles det sammen, hvor meget, holdet har hentet sammen, og dette bliver skrevet ind på deres "Samfundskort".

Post 3: hvad skal vi have?

Materialer:

- Evt. udprint af valuta (se “materialer” bagerst)
- Udprint af valgmuligheder (se “materialer” bagerst)

Beskrivelse

Holdet har nu fået samlet mad, og der er faktisk så meget, at noget af det kan sælges, så der kan blive råd til at opgradere deres samfund. Holdenes valg kommer til at spille en rolle for både deres muligheder senere i spillet og deres pointscore til sidst.

Udførelse

Først skal høsten fra sidste post veksles til penge. Holdet skal beholde 10 frugter/fisk/høst, så de kan klare sig igennem året. Resten af høsten kan veksles. Hver frugt/fisk/høst giver 1 skillinger. Pengene kan enten printes fysisk (find dem under “materialer”), eller lederen kan holde styr på, hvor meget der er brugt. Holdet bliver derefter stillet over for nogle valgmuligheder, som de kan købe til deres samfund (valgmulighederne findes under “materialer” og kan printes og klippes ud)

Holdet kan købe hvad end de vil for de penge, de har. Gør dem dog først opmærksomme på, at deres valg kan have konsekvenser senere i løbet. Giv holdet tid til at diskutere, hvorefter de foretager deres valg. Skriv valgene ind i “samfundkortet” og send dem videre til næste post.

Post 4: hvad skal vi have?

Materialer:

- Evt. udprint af “hvem skal bestemme?”

Beskrivelse

Denne post kan fungere som en død post - I så fald kan I printe sedlen “hvem skal bestemme?” fra “materiale” bagerst i dette kompendium og hænge et sted, hvor holdet bliver sendt hen. Har I overskud til det, er den sjovest som levende post.

Efter at have bygget store dele af samfundet op, er der kommet flere og flere indbyggere til. Indtil nu har holdet styret samfundet helt enevældigt, men efterhånden er der begyndt at komme kritik fra befolkningen. Derfor skal holdet bestemme, hvem der skal bestemme - er det stadig deltagerne på holdet? Eller skal man give noget af magten til befolkningen?

Udførelse

<u>Hvis I laver posten som en levende post:</u>
Sæt holdet ind i det valg, de står over for - som beskrevet ovenfor. Fortæl holdet, at de har to valg: de kan enten vælge fortsat at styre alene med hård hånd, eller de kan vælge at give noget af magten til befolkningen. Begge valgmuligheder kommer med konsekvenser: hvis holdet vælger enevælde, får de lettere ved at beslutte ting senere, men til gengæld risikerer de, at befolkningen gør oprør. Hvis holdet vælger at give magt til folket, bliver folket gladere, men holdet får sværere ved at beslutte ting senere i spillet.

Når holdet har truffet sin beslutning, fortæller lederen dem, hvad konsekvenserne bliver. Konsekvenserne afhænger både af holdets valg på denne post, og deres tidligere valg:

Holdets valg	**Holdets tidligere valg**	**Konsekvenser**
Demokrati	Uanset hvad holdet tidligere har gjort	Folket er glade og tilfredse med jeres valg. Fra nu af bliver det dog sværere for holdet at beslutte noget selv
Enevælde	Holdet har tidligere købt <u>mindst</u> 4 ud af disse 6 ting: • Tag over hovedet til alle indbyggere • Rindende vand til alle indbyggere • Elektricitet til alle indbyggere • Folkeskoler for børn i alderen 5-15 år • Plejehjem til de ældste • Hospitaler til de syge	Mange er utilfredse med jeres valg, men I får lov at blive siddende på magten, fordi befolkningen ellers har det godt
	Holdet har tidligere købt <u>mindre end</u> 4 ud af disse 6 ting: • Tag over hovedet til alle indbyggere • Rindende vand til alle indbyggere • Elektricitet til alle indbyggere • Folkeskoler for børn i alderen 5-15 år • Plejehjem til de ældste • Hospitaler til de syge	OPRØR! Utilfredsheden breder sig i jeres befolkning - de er fattige og kan ikke få lov at bestemme noget selv. I bliver tvunget til at afgive noget af magten til folket, samtidigt med at jeres samfund er blevet mere uroligt

Informér holdet om konsekvenserne af deres valg. Skriv det ind i deres "samfundskort" og send dem videre til næste post

<u>Hvis I laver posten som en død post:</u>
Print sedlen "Hvem skal bestemme?", som I finder under "Materiale" bagerst i dette kompendium. Hæng sedlen op et sted, og send holdet afsted for at finde den. Holdet oplyser ved den efterfølgende post (post 5), hvilket valg de har truffet. De får at vide, hvad konsekvenserne af deres valg er blevet - følg skemaet ovenfor - og får det skrevet ind i deres "samfundskort"

Post 5: klimavenlig eller ej?

Materialer:

- Sisal
- Grillspyd
- Skumfiduser
- Spaghetti

Beskrivelse

Holdenes samfund er ved at blive moderne, og store og små fabrikker og virksomheder skyder op overalt. Det er blevet tid til at beslutte, om samfundet skal blive ved med at producere som man plejer, eller om man skal prøve at gøre det på en klimavenlig måde..

Udførelse

Holdene skal bygge nye huse til deres befolkning. Holdene kan dog vælge, om de vil bygge bæredygtigt, hvilket er lidt mere besværligt og tager længere tid, eller om de vil bygge mindre bæredygtigt, hvilket til gengæld er nemmere.
Når holdet har valgt, får de udleveret deres byggemateriale. Hvis de bygger bæredygtigt, skal de bygge med grillspyd og sisal. Hvis de bygger mindre bæredygtigt, skal de bygge med spaghetti og skumfiduser.

Derudover er der et lille benspænd: hvis holdet stadig har enevælde, kan de bygge som de vil. Hvis holdet har valgt demokrati (eller har haft oprør, og dermed fået demokrati) skal alle beslutninger godkendes af alle medlemmer af holdet - dvs. at man skal bede om tilladelse før man f.eks. binder to grillspyd sammen eller sætter to skumfiduser sammen.

Giv holdet ca. 5 minutter til at bygge et enkelt hus. Huset bliver vurderet forskelligt efter, hvor holdet bor:

Miljø	**Forklaring**	**Vurderingskriterier**
Fladt land	Der bor mange mennesker i jeres samfund, og der skal være plads til alle.	Huset skal være højt og flot
Bjerge og dale	Jeres land er plaget af jordskælv, så jeres huse skal være robuste	Huset skal være robust og flot
Regnskov	Jeres huse skal også være beboelige i regntiden	Huset skal være regntæt og flot
Ørken	Der er enormt varmt i ørkenen og der er få materialer	Bygge så flot som muligt med få materialer
Kyst	Der kommer nogle gange oversvømmelser	Husets skal være hævet over jorden - og så skal det være flot
Det kolde nord	Der er rimelig koldt året rundt	Huset skal være flot og med tykke vægge

Når tiden er gået, vurderer lederen, hvor godt huset er bygget ud fra kriterierne ovenfor. Giv dem mellem 1 og 10 point, og skriv det ind i “samfundskort”.

Post 6: tid til at slappe lidt af

Materialer:

- Et udprint af “Valgmuligheder til post 6” (kan findes bagerst i kompendiet)

Beskrivelse

Efterhånden som samfundet er blevet mere effektivt har indbyggerne fået mere fritid. Det tager ikke nær så lang tid at høste, arbejde og lave mad. Men hvad skal den fritid mon bruges på?

Udførelse

Print sedlen “Fritid”, der findes bagerst i dette kompendium under “Materialer”. Klip de forskellige små sedler ud, og gem dem rundt på et begrænset område. Fortæl holdet, at de står over for at skulle vælge, hvad de vil bruge deres nyerhvervede fritid på. Rundt omkring er der gemt nogle muligheder, som de kan bruge tid på.

Udgangspunktet er, at hvert hold kan vælge i alt 5 ting at bruge deres tid på. Der er 15 ting i alt, hvilket vil sige, at holdet bliver nødt til at fravælge en masse. Derudover gælder der lidt fordele og ulemper baseret på tidligere valg:

- Hvis holdet tidligere i spillet har valgt at købe folkeskolen, har de tid til at vælge 2 ting mere, fordi de ikke selv skal passe deres børn i dagtimerne.

- Hvis holdet tidligere har valgt at købe plejehjem, har de også tid til at vælge 2 ting mere, da de ikke skal passe deres ældre familie.

- Hvis holdet tidligere har valgt demokrati (eller har haft et oprør), kan de dog ikke helt selv vælge - de kan derfor kun afvise 1 ting i træk. Derefter bliver de nødt til at acceptere den næste ting.

Holdet sender nu en afsted ad gangen for at finde én af de sedler, der er gemt. Når en seddel er fundet, kommer holdmedlemmet tilbage, og holdet skal diskutere, om de vil bruge tid på den ting, der står på sedlen. Holdet skal tage stilling, før de sender en ny afsted, og har man først afvist noget, kan man ikke få det igen senere. Legen slutter, når holdet ikke kan vælge flere ting. De ting, de har valgt, bliver skrevet ind i deres “samfundskort”.

Post 7: afrunding og refleksion

Materialer:

- Pointsystemet (findes under “materialer”)

Refleksion:

Efter et hæsblæsende løb står samfundene færdige, og pointene skal tælles op! Saml alle holdene sammen, og lad dem hver især præsentere deres samfund. Hvordan er de endt med at se ud? Lad børnene reflektere over et eller flere af disse spørgsmål:

- Har løbet været fair hele vejen igennem? Hvorfor/hvorfor ikke?
- Er I endt med det samfund, I har, fordi I er gode, eller fordi I er heldige?
- Hvorfor er der mon nogle af verdens lande, der er fattige, mens andre er rige?
- Hvorfor er det vigtigt at sikre mindre ulighed mellem lande, som verdensmål 11 siger?

Point:

Desuden skal pointene tælles op. Lederne kan enten gøre dette selv, eller også kan børnene være med - så kan man også diskutere, om pointfordelingen er fair eller ikke. For at tælle point skal I bruge de samfundskort, som holdene har haft med rundt, og så pointsystemet bagerst i kompendiet her.

Afrunding:

Slut af med at kåre en vinder og uddele Globus-mærker, hvis I har sådan nogle.

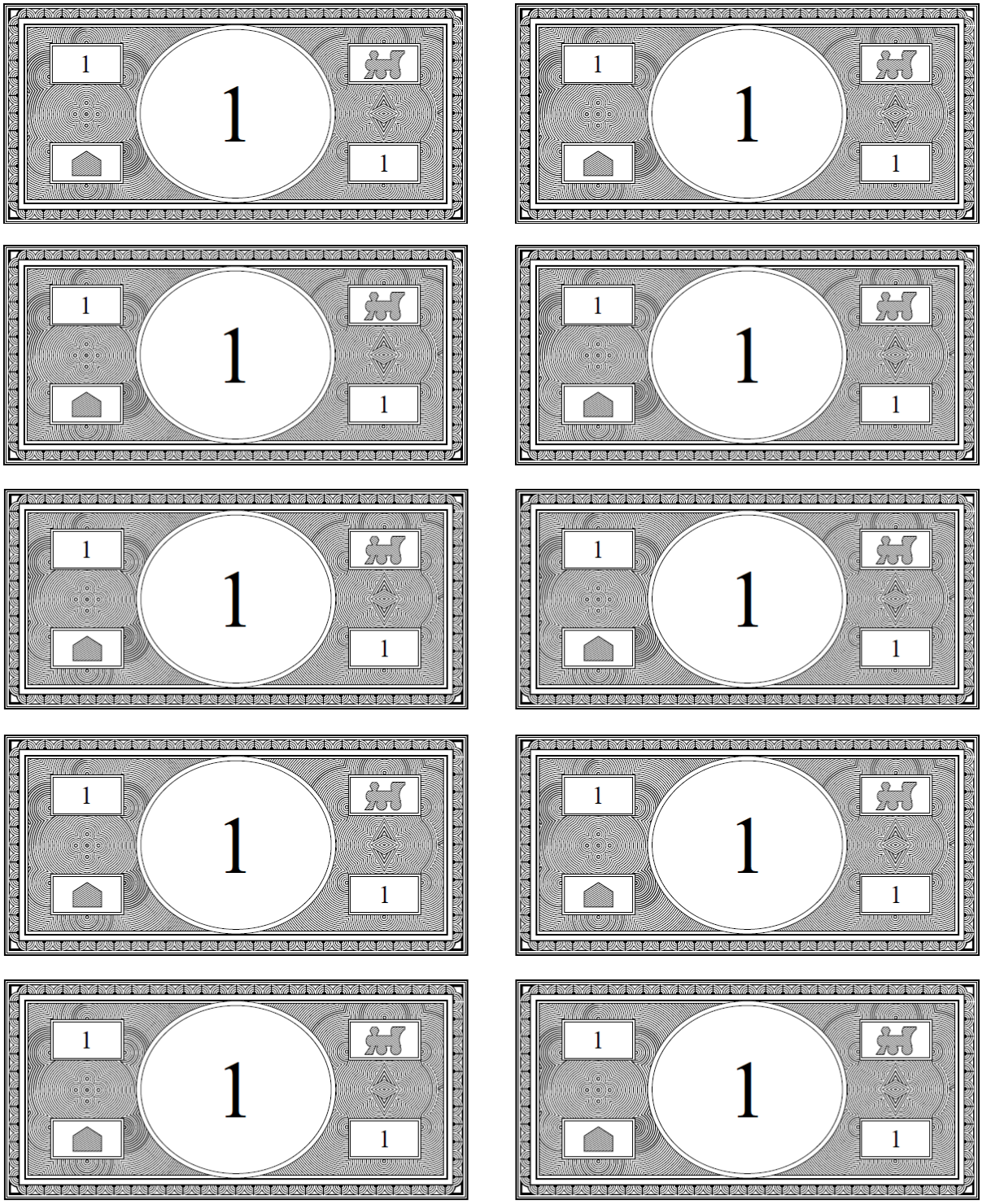
Derefter kan I eventuelt synge ‘Skal du med?’, nr. 30 i March og Lejr.

Hvis I har mere tid, kan I evt. afslutte mødet med at holde én af andagterne fra andagtsmaterialet om verdensmålene. I finder det på https://fdf.dk/nyheder/7-andagter-om-verdensmaal

Materialer:

Skillinger til post 3 (hvad skal vi have?)

Følgende skillinger kan printes og klippes ud. Der skal max bruges 20 pr. hold, og man kan genbruge.



Valgmuligheder til Post 3 (Hvad skal vi have?)

Holdet skal beholde 10 frugter, så de kan klare sig igennem året, men resten af frugterne kan veksles til disse muligheder. Hver mulighed koster 1 frugt:

Sæbe og opvaskemiddel til alle indbyggere	Biografer og teatre	Elektricitet til alle indbyggere
Telefoner til alle	Cykler til alle indbyggere	Plejehjem til de ældste
Biler til alle indbyggere	Fodboldbaner	Senge til alle indbyggere
Restauranter	Supermarkeder	Brændeovne i alle hjem
Tøj til vinteren til alle indbyggere	Ny og spændende mad fra andre lande	Gymnasier til unge i alderen 15-20 år
Komfurer til at lave mad på	Hospitaler til de syge	En lufthavn, så man kan rejse ud i verden
Folkeskoler for børn i alderen 5-15 år	Et storcenter	Tag over hovedet til alle indbyggere
Computere til alle indbyggere	Rindende vand til alle indbyggere	TV til alle indbyggere

Post 4: Hvem skal bestemme?

Hej samfundsbyggere og velkommen til denne post!

I har efterhånden fået bygget store dele af jeres samfund op, og efterhånden er der kommet flere og flere indbyggere til. Jeres samfund har vokseværk!

Indtil nu har I styret jeres samfund alene, men nu er der nogle af jeres borgere begyndt at kritisere jer. De sidste mange dage har der været folk i gaderne for at protestere, og de råber alle sammen det samme: "Vi vil også bestemme!"

I står derfor over for et svært valg: Hvem skal bestemme i jeres samfund? I har to valgmuligheder:

1: Beholde magten selv	**2: Giv magten til folket**
Fordel: • I får lettere ved at beslutte ting senere Ulempe: • Folket bliver vrede, og I risikerer, at de gør oprør	Fordel: • Folket er glade og tilfredse Ulempe: • Det bliver sværere for jer at beslutte ting senere

Tænk jer godt om. I skal beslutte jer for, hvad I vælger, før I kommer til næste post.

Valgmuligheder til Post 6 (Tid til at slappe af):

Følgende printes og klippes ud, så det kan gemmes rundt omkring på et afgrænset område:

Mere søvn om natten	Dyrke sport
Se TV	Hygge med venner
Kigge ud ad vinduet	Læse en bog
Tage i biografen eller til koncerter	Gå på aftenskole og lære noget nyt
Være kreativ	Shopping
Gå på museum	FDF
Gåture i skoven	Hygge med familien
Lytte til musik	Tage på sommerferie

Point efter hvor differentieret, man har været med sine aktiviteter

Samfundskort

POST 1: Hvilket landskab har I fået?		
Landskab:		
Post 2: Hvor meget er der samlet?		
Antal frugter:		
Post 3: Skriv, hvad der er købt:		
Post 4: Skriv valg og konsekvenser:		
Hvad har I valgt?		
Har der været oprør?		
Post 5: Point for byggeri:		
På en skala fra 1-10:		
Post 6: Hvad er der valgt?		

Pointsystem

Dette er pointsystemet, der først skal benyttes til allersidst, når løbet er slut. Indsaml holdenes samfundskort og brug disse til at udregne pointene.
Holdene skal ikke vide undervejs, hvordan pointene gives - det er hemmeligt. I kan vælge at fortælle holdene, hvordan pointene gives, når løbet er slut. Derefter kan I diskutere, om de er giver på en fair måde.

Post 1:
Her gives ingen point!

Post 2:
Her gives point efter, hvor meget der er samlet. De første 15 frugter giver ikke point. Herefter giver hver frugt 1 point. Hvis holdet fx har samlet 27 frugter, får de altså 12 point.

Post 3:
Her gives point efter, hvilke hvor gode valg, holdet har taget. Dette er selvfølgelig meget svært at vurdere, men her er vores bud på de 13 vigtigste ting blandt de 24 muligheder. Hver giver 1 point, mens alle andre valg giver 0 point:

- Sæbe og opvaskemiddel
- Elektricitet
- Cykler
- Plejehjem
- Senge
- Komfurer
- Hospitaler
- Folkeskoler
- Tag over hovedet
- Rindende vand
- Brændeovne (hvis holdet bor i Norden eller i Bjergene)
- Tøj til vinteren (hvis holdet bor i Norden eller i Bjergene)
- Gymnasie

Post 4:
Her gives 10 point, hvis holdet har valgt demokrati fra starten. Hvis holdet har valgt enevælde, får de 0 point. Hvis der har været oprør, får holdet -5 point.

Post 5:
Her er der allerede givet point fra 1-10.

Post 6:
Her får holdene point efter, hvor forskelligt de har valgt - altså om de har valgt lidt af hvert. Vi har delt valgmulighederne op i kategorier, og fra hver kategori kan holdet få max 2 point. Hvis holdet har valgt mere end 2 ting fra samme kategori, får de altså kun point for 2 ting:

Blive klogere:
Læse en bog
Gå på museum
Aftenskole

Sociale ting:
Hygge med venner
Hygge med familien
FDF
Dyrke sport

Underholdning:
Se TV
Tage i biografen eller til koncerter
Lytte til musik
Tage på sommerferie
Shoppe

Afslapning:
Mere søvn om natten
Gåture i skoven
Kigge ud ad vinduet
Være kreativ

Udregning:

Alle pointene lægges sammen, og der kåres en vinder!