

Campingen

Urbana spel har utvecklat spelet Campingen som är ett textbaserat rollspel anpassat för att spelas i ett klassrum och som lämpar sig för gymnasieelever. Spelet handlar om en camping där eleverna delas in i grupper som har väldigt skilda ekonomiska förutsättningar och möjligheter att påverka sin situation. Spelet belyser kopplingen mellan social-ekonomisk och ekologisk hållbarhet.



Spelet utspelar sig på Fröjdåker som 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.

Fem grupper med olika förutsättningar

Spelarna delas in i fem grupper som representerar olika delar av campingen, en grupp är Husvagnscampingen, en annan är Familjecampingen osv. 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.

Grupperna ställs inför olika problem

Ett problem som grupperna ställs inför är att det ska byggas nya vägar till campingen för att underlätta kommunikationen och användningen av olika färdssätt. Det är inte bestämt ännu vart satsningen ska läggas; en cykelväg från åkern till familjecampingen, asfaltera om befintliga vägar eller bygga en större ingång och parkering till campingen är alternativen. De olika grupperna röstar om vilket alternativ som ska väljas men de har olika inflytelsepoäng, alltså olika mycket att säga till om. De olika alternativen påverkar gruppernas inflytelsepoäng positivt eller negativt. Inför nästa problem som campingen ställs inför ser alltså inflytandet annorlunda ut. Spelet avslutas med en diskussion.

Syfte

Syftet med spelet är 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. I instruktionerna står det bland annat om hur spelet är kopplat till kursplanen, instruktioner till handledaren och det förarbete som krävs.



Fakta om spelet:

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

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