

Spelet om Östersjön



Det här är ett rollspel som har inspirerats av ett regeringsbeslut från 2016 om ett utökat naturskydd i Östersjön söder om Gotland. Eleverna får i uppgift att föreslå för regeringen hur den nya gränsen ska dras. För att lyckas med uppgiften måste de kompromissa.

Det här är Spelet om Östersjön

Spelet om Östersjön innehåller faktadelar och två diskussionsmoment, se översikten på nästa sida. Faktadelarna är helt digitala och kan göras varsomhelst, medan diskussionerna är tänkta att göras i klassrummet.

Förbered Spelet om Östersjön

Dela in eleverna i tre grupper, tumlarforskare, fågelexpert och vindkraftsexpert. Varje grupp kommer ha rollen som expert inom sitt område. I det första diskussionsmomentet är det dessa grupper som ska prata ihop sig.

I det andra diskussionsmomentet ska eleverna sitta i tvärgrupper, med minst en expert av vardera alfågel, tumlare och vindkraft i varje grupp.

Ladda ner och skriv ut

- [Spelet om Östersjön - alfågelexpert.pdf](#), ett ex till varje elev som ska vara alfågelexpert.
- [Spelet om Östersjön - tumlarexpert.pdf](#), ett ex till varje elev som ska vara tumlarexpert.
- [Spelet om Östersjön - vindkraftsexpert.pdf](#), ett ex till varje elev som ska vara vindkraftsexpert.
- [Spelet om Östersjön - regeringsbeslutet.pdf](#), ett ex till varje tvärgrupp som gör slutdiskussionen tillsammans.

Genomför Spelet om Östersjön

Tidsåtgång: Totalt cirka 90 minuter.

Materialet består av fyra tydligt avgränsade delar och kan enkelt delas upp på flera tillfällen, se översikten på nästa sida för detaljer och förslag på upplägg.

Ge eleverna sina respektive expertområden. Dela ut det utskrivna materialet (karta + ordlista) och ge dem länken till Spelet om Östersjön.

www.nrm.se/spelet-om-ostersjon

Tips
Klicka igenom hela Spelet om Östersjön innan du kör det med elever. Då märker du om det är något särskilt som du behöver förbereda gruppen på.

Spelet om Österjön, översikt

I klassrummet/På annan plats (självinstruerande material), ca 30 min

Eleverna gör avsnitten *Uppdraget*, *Bli expert* (alfågel, tumlare eller vindkraft) och *Två perspektiv* enskilt. Flödesschemat längst ner på sidan visar spelets delar.

I klassrummet (diskussion), ca 20 min

Prata ihop er. Eleverna som har samma expertområde träffas och pratar ihop sig utifrån några frågeställningar. Målet är att hitta delar där de är villiga att kompromissa och delar som är viktiga för deras intressen.

Eleverna får sina instruktioner på skärmen, så minst en per grupp behöver ha sin digitala enhet med sig till diskussionen.

I klassrummet/På annan plats (självinstruerande material), ca 20 min

Politiska beslut gör skillnad. Toximetern är en visualisering av forskningsdata från Naturhistoriska riksmuseet. Den visar hur förekomsten av PCB och DDT i gråsäl, havsörn och utter har förändrats över tid. Den visar också politiska beslut som reglerar användandet av PCB och DDT har fattats under samma tidsperiod.

Eleverna ska utforska Toximetern och svara på en fråga för att komma vidare.

I klassrummet (diskussion), ca 20 min

Det stora mötet. Tvärgruppsdiskussion där representanter från alla tre expertgrupper träffas och synkar sina respektive intressen för att slutligen lämna in ett gemensamt förslag till regeringen (läraren).

Eleverna får sina instruktioner på skärmen, så minst en per grupp behöver ha sin digitala enhet med sig till diskussionen.

Regeringsbeslutet. När alla grupper har lämnat in sina förslag delar du ut regeringsbeslutet.

Det finns ingen officiell motivering till regeringsbeslutet. Gå gärna vidare och diskutera varför ni tror att det blev som det blev.

