



Social och ekonomisk rättvisa

Rollspel:

DRÖMLANDET

People
Change
the World

Diakonia

I den här övningen får deltagarna på ett kreativt sätt fundera över frågor som rör skatteflykt, korruption och bistånd.

Drömlandet är ett rollspel. Deltagarna får en uppgift till en början, men under spelets gång förändras förutsättningarna. Övningen inleder med att ta upp svårigheten med att planera hur resurserna i ett land fördelas när resurserna är knappa. Sedan går den över i att ta upp problematiken med skatteflykt och de orättvisor det för med sig. För den här övningen krävs det att deltagarna har hört talas om skatteflykt. Läs igenom övningen noggrant och kom ihåg att dela ut rollerna "Skatteflykt", "Korruption", och "Bistånd" innan övningen börjar.

Övningen

Del 1

Dela upp deltagarna i mindre grupper. Varje grupp ska nu samtala om hur de tycker att deras drömland skulle se ut. Det är bara fantasin som sätter gränser. Vad tycker de är viktigt och vad är mindre viktigt i ett samhälle? Varje grupp har sju skålar framför sig. Tillsammans ska de komma på sju områden som är viktiga att satsa resurser på i drömlandet. Låt dem märka upp skålarna efter respektive område med post-its. Grupperna får själva komma in på det som de tycker är viktigt. Är deltagarna unga kan det vara enklare att ge dem förslag på områden, men det är fortfarande viktigt att de samtalar om vad de tycker är viktigt i ett drömland innan de får förslagen.

Information



Social och ekonomisk rättvisa



10 år och uppåt



Rollspel



45 minuter och uppåt



Sju små skålar och en stor per grupp. Post-it lappar och pennor till varje grupp. Stor skål med godis (40 godisbitar per grupp, plus några utöver det)

 Ladda ned fler övningar

Skatteflykt

innebär att företag, men även individer, undviker att betala skatt. Varje år förlorar världens länder hundratals miljarder dollar på grund av skatteflykt.

Skatteflykt drabbar människor som lever i fattigdom hårdast, och särskilt kvinnor och flickor. [Läs mer om skatteflykt på vår webb.](#)



Rollspel:

DRÖM-LANDET

Förslag på sju områden:

- 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, det är landets pengar. De ska komma överens om hur dessa ska delas upp 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. Läger 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. Drömländerna 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.

Del 2

Skatteflykt

Ganska snart drabbas länderna av skatteflykt utan att de vet om det. Det sker genom att en eller flera spelledare går omkring 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 du 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 övningen 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 äter upp godis, stoppar i fickan eller gömmer. Det måste inte vara många. Kanske vänder sig deltagarna i landet emot personen, kanske 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. Även de rika länderna kan hjälpa de fattiga om de väljer att göra det.

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. Du får helt enkelt känna in när spelet är slut och deltagarna känner sig färdiga. Har ni en begränsad tid är det viktigt att spara ordentligt med tid till eftersnacket.

Del 3

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. Här är exempel på frågor:

- 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? Forsvann 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.