

Kompendium - Fællesprogram - Vork E16

Intro

På FDF Seniorkursus Vork i Efterårsferien 2016 handlede alt ugens fællesprogram om FN's 17 verdensmål for bæredygtig udvikling. Gennem ugen stiftede de over 100 deltagere bekendtskab med de 17 verdensmål og et særligt 18. dansk verdensmål, diskuterede deres egen rolle i dem, var på poster og aktiviteter med tema om dem samt planlagde selv poster eller aktiviteter om verdensmålene.

Man kan læse mere om de 17 verdensmål på: www.verdensbedstenyheder.dk

De bedste hilsner

FællesProgramFolket (FPF) på Vork i Efteråret 2016

Anna Nissen, Søren Rejkjær og Anna Berg

Intro	1
Kompetencemodul	2
Gudstjenesten	3
Oplevelsesmodul	3
Post 7. Pålidelig og bæredygtig energi	4
Post 11. Bæredygtige byer og samfund	6
Post 4. Adgang for uddannelse til alle	6
Post 8. Anstændigt arbejde og økonomisk vækst	7
Post 9. Industri, innovation og infrastruktur	9
Post 16 - Fred, retfærdighed og stærke institutioner	11
Post 12. Bæredygtigt forbrug og produktionsformer	12
Planlægningsmodul	13
Afviklingsmodul	13
Post 2: Stop sult	14
Post 3: Sundhed og sygdom	15
Post 14: Livet i havet	16
Post 5: Ligestilling mellem kønnene	17
Post 6: Vand og sanitet	18
Post 15 – Livet på land	19
Post 1 – Afskaf fattigdom	20
Post 13 - klimaindsats	21
Post 10 Reducere ulighed	22

Kompetencemodul

Kompetencemodulet var 2 timers modul omkring det særlige 18. danske verdensmål, der handler om unges engagement og inddragelse i arbejdet med verdens udvikling. Modulet var opbygget således at 4-6 deltagere og 1-2 instruktører var sat sammen, for at diskutere hvad de troede de 17 verdensmål handlede om (ud fra korte keywords) samt hvilke der gav bedst mening i deres privatliv og i deres "FDF-liv". På den måde blev nedenstående skabelon udfyldt i gruppen med valg af mål, diskussion af delmål samt handlinger og det hele mundede ud i en beslutning om en handling for både kategorien privat og kategorien FDF for hvad gruppen ville arbejde for at gøre. Disse kan også ses nedenfor som billeder. En stor version af arbejdsarket til download kan hentes i idebanken.

Privat

1 20 min
Diskuter, hvad I tror de forskellige verdensmål handler om. I inspiration kan I bruge de keywords, som står på kortene.

2 10 min
Vælg de tre verdensmål, som I mener passer bedst ind i jeres eget liv/hverdag. Sæt dem ind i rødderne nedenfor:

3 20 min
For hver af jeres tre verdensmål, I har valgt, skal I nu skrive tre delmål. Det vil sige ting, som man kan sætte sig af undermål inden for hver af disse store overskrifter:

4 15 min
Vælg nu et af jeres delmål og find på tre handlinger til hver af dem. Det vil sige, hvad kan laves i hverdagen helt konkret for at opnå det valgte delmål:

5 5 min
Vælg nu et hovedmål, et tilhørende delmål og en tilhørende handling, som I vil vælge at prøve at udføre. Skriv det nedenfor i kasserne:



FDF

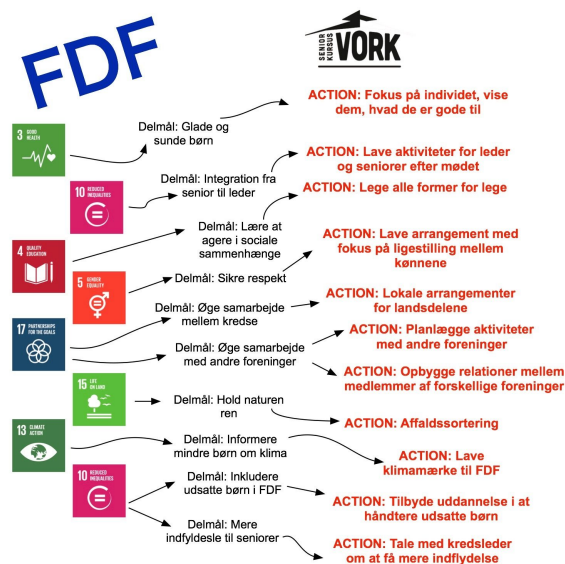
1 20 min
Diskuter, hvad I tror de forskellige verdensmål handler om. I inspiration kan I bruge de keywords, som står på kortene.

2 10 min
Vælg de tre verdensmål, som I mener passer bedst ind i en FDF sammenhæng. Det kan være i kredsen, i jeres hytte, på sommerlej eller på kursus. Sæt dem ind i rødderne nedenfor:

3 20 min
For hver af jeres tre verdensmål, I har valgt, skal I nu skrive tre delmål. Det vil sige ting, som man kan sætte sig af undermål inden for hver af disse store overskrifter:

4 15 min
Vælg nu et af jeres delmål og find på tre handlinger til hver af dem. Det vil sige, hvad kan laves i hverdagen helt konkret for at opnå det valgte delmål:

5 5 min
Vælg nu et hovedmål, et tilhørende delmål og en tilhørende handling, som I vil vælge at prøve at udføre. Skriv det nedenfor i kasserne:



Gudstjenesten

Gudstjenesten på kurset omhandlede det 16. verdensmål: Partnerskaber for handling. Det handlede således om hvordan man i fællesskab kunne hjælpe andre med at opnå deres mål og om hvordan man nogle gange også har behov for at bede om hjælp og tage imod hjælpen eks. ved en bøn som det gjaldt for Jonas, da han var inde i den store fisk. På den måde hang det også sammen med resten af ugens andagter, i tråd med temaet mål.

Oplevelsesmodul

Alle deltagerne blev opdelt i 9 hold der så kom ud på 7 poster, som instruktørerne var fordelt på. Hver periode eller runde varede 10 minutter og 2 af posterne var man således 2 runder på.

Posterne er på de næste sider. En post på hver side, lige til at printe. Postnumrene passer til det nummer verdensmål, de er lavet til.

Post 7. Pålidelig og bæredygtig energi

Formål: Vi skal sikre at alle har adgang til pålidelig, bæredygtig og moderne energi til en overkommelig pris

Efterspørgslen på elektricitet stiger fortsat og hver 5. person i verden mangler adgang til elektricitet. Dermed stiger behovet for produktionen af vedvarende energi også – en energi som både skal være bæredygtig, pålidelig og til en overkommelig pris. På denne post skal vi sørge for at elektriciteten kommer hele verden rundt

Materialer:

- Lampe
- Forlængerledninger
- Kabeltromler
- Minestrimmel + pløkker
- Snor/ gaffa

Instruktøropgaver:

- 2 instruktører

Idé:

- Holdet skal nå at fragte strøm til lampen, så den kan lyse
- Udgangspunkt i minestrygerleg

Regler for selve posten:

1. Hver deltager får påsat en forlængerledning på armene med tape/ snor
2. Deltagerne løber skiftevis op til verdenskortet og prøver at finde et sikkert felt (deltageren må både bevæge sig frem/ tilbage, højre/ venstre og skråt)
3. Når deltagerne har fundet dette, bliver han/ hun stående, klar med ledningen, sådan at når næste deltager finder det næste sikre felt, kan de to deltagers ledninger kobles sammen.
4. Hver gang en deltager rammer et bombefelt, løber denne tilbage til startfeltet
5. Holdet må kun snakke sammen når de står ved startfeltet
6. Strømmen bliver først tændt, når alle ledningerne er forbundet til elkedlen
 - a. Ved flere deltagere end 10, skal de resterende agere energikilde ved at sjippe mens de andre sender elektriciteten rundt. Ved 9 rykkes lampen til felt nr. 9

Tidsplan:

- 3 minutters kort intro til selve verdensmålet + regler og fordeling/ påsætning af ledninger
- 7 minutters leg
- Efterfølgende sendes holdet til post 11 (urets retning)

				0 (strøm)	
			1		
		2			
	4	3			
		5	6	7	
				8	
			9		
			10 (lampe)		

Post 11. Bæredygtige byer og samfund

Bæredygtige byer og samfund udspringer af, at verden bliver mere og mere urbaniseret. Derfor skal byerne vokse. Dette ønsker man sker på en bæredygtig måde således at ressourcer ikke spildes. Derudover handler målet også om at opbygge bæredygtige samfund i den forstand at vores sociale kapacitet skal øges og dermed styrkes et lokalsamfund. Denne post kigger meget direkte på dette mål. Man skal bygge en bro fordi det handler om opbygning af byer mm. Derudover er ordet bæredygtigt, taget meget bogstaveligt idet de skal bygges så de kan bære en vægt.

Materialer:

- Blomsterpinde
- Papir
- Tape
- Lod (ca. 1 kg)
- Tømmestok/målebånd

Instruktøropgaver:

- 2 instruktør

Idé:

- Deltagerne skal bygge BÆREDYGTIGE byer. Det vises ved at lave en bæredygtig brokonstruktion.

Regler for selve posten:

1. Deltagerne får udleveret 4 blomsterpinde, samt alt det papir og tape de vil bruge
2. De skal nu bygge en bro med et 1/2 meter spænd, som på midten skal kunne bære loddet på ca. 1 kg.

Tidsplan:

- 2 minutters kort intro til selve verdensmålet.
- 18 minutters opgave

Efter denne post skal de videre til post nr. 4.

Post 4. Adgang for uddannelse til alle

Verdensmål nr. 4 handler om at sikre alle lige adgang til kvalitetsuddannelse og fremme alles muligheder for livslang læring.

Efterhånden er det lykkedes at få 90 % af alle verdens børn i skole. Desværre udgør en stor del af de 10 % der ikke kommer i skole, børn med handicaps.

Derfor lyder et af delmålene for verdensmål nr. 4: at sikre lige adgang til alle uddannelsesniveauer og erhvervsuddannelse for folk i sårbare situationer og fx handicappede

På denne post skal I prøve at have nogle handicaps, så I kan opdage hvor meget sværere det bliver, at løse en opgave når der ikke tages hensyn til handicaps

Materialer:

- LEGO
- Kikkertbriller + plastikkrus briller
- Hørevern
- Snor + gaffa
- Dunk med vand

Instruktøropgaver:

- 2 instruktører

Idé:

- Deltagerne skal nå at bygge en identisk LEGO- figur inden tiden er gået - dog med forskellige handicaps

Regler for selve posten:

1. Deltagerne løber skiftevis ned og kigger på LEGO- figuren
2. Når de kommer tilbage må de sætte en brik på den endelige model
3. Hvis en brik sættes forkert og skal tages af, tæller det som en tur
4. Handicaps:

4 deltagere med dårligt syn (kikkertbriller + plastikkrus briller) +1 ved stor gruppe

2 deltagere der er døve siamesiske tvillinger (bundet sammen i ben og arm + hørevern)

1 deltager der er gravide (løber med kæmpe vanddunk om livet)

3 deltagere med kun et ben (begge ben bundet sammen med film) +1 ved stor gruppe

Tidsplan:

- 2 minutters kort intro til selve verdensmålet.
- 8 minutters opgave
- Efterfølgende sendes holdet til post 8 (urets retning)

Post 8. Anstændigt arbejde og økonomisk vækst

Materialer:

- Casedokumenter

Instruktøropgaver:

- 1 instruktør

Idé:

- Klassisk caseopgaveleg. Del 1 læses højt, deltagerne vælger mellem svarmulighederne, dernæst læses nummer to og deltagerne vælger nu igen osv. I mellem hver runde kan man spørge ind til, hvorfor de har valgt som de har.
- Det er en kontinuert historie, så man skal altid vælge med de tidligere spørgsmål og valg in mente.

Regler for selve legen:

1. Case 1 læses
2. Deltagerne vælger svar
3. Der spørges ind til valget
4. Næste case læses
5. Deltagerne vælger svar igen, men også med de tidligere cases in mente
6. Der spørges ind til deres valg og hvordan den nye information har ændret deres syn

Tidsplan:

- 2 minutters kort intro til selve verdensmålet.
- 8 minutters cases

Efter denne post skal de videre til post nr. 9.

Post 9. Industri, innovation og infrastruktur

Målet om industri, innovation og infrastruktur handler om at skabe gode forhold for virksomheder. Det skal blive lettere at være virksomhed, det skal blive lettere at transportere varer og viden.

På posten skal de prøve at være en virksomhed som skal transportere vare. Undervejs vil det være udfordringer som symboliserer de udfordringer et transportfirma har, efterhånden som en rute er etableret vil det nok blive lettere at transportere i fremtiden.

Materialer:

- Mælkekasser
- Planker
- Spørgsmål (Bezzewizzer)
- Minekort
- "Penge"
- Prislister

Instruktøropgaver:

- 1 instruktør

Idé:

- Man skal kæmpe sig fra den ene ende af banen ved at transportere sig fra kasse til kasse.
- Det gælder om at have flest penge ved slutningen.

Regler for selve posten:

Gruppen kan købe lægter. De skal nu via dem ned til den anden ende med deres fragt. Undervejs er der forskellige udfordringer som gør det svære for dem.

De må selvfølgelig ikke ramme jorden og hele holdet begynder forfra hvis det sker, man må ikke hoppe mellem øerne. Det gælder om at komme i mål med så mange penge som muligt. Man får penge ved at transportere fragt, det koster penge at købe svar på spørgsmål, lægter og oplysninger om minefeltet.

Man starter med 700 kr.

Reglerne er som følgende:

Område 1:

Her må de bare gå der hvor lægterne kan nå.

Område 2:

Her kan de ikke se hvor de kan gå, det er et minefelt. I hvert område kan der være en ø (kasse) eller der kan være ingenting, eller en mine.

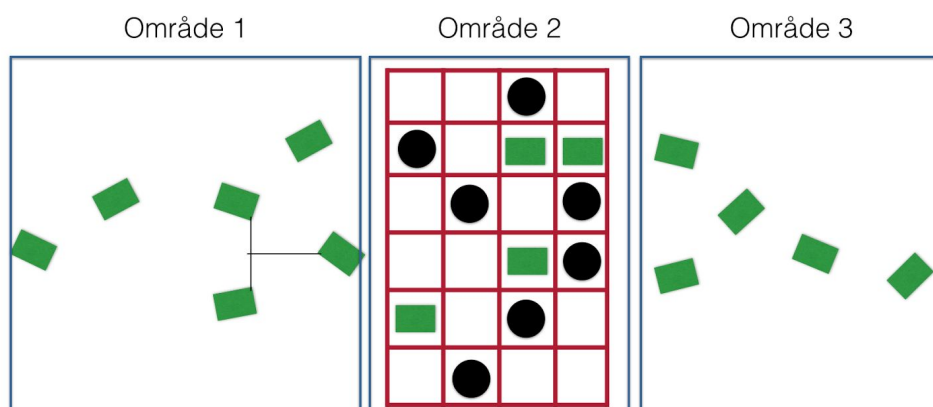
Ved en kasse kan de gå videre, ved ingenting kan de bare prøve igen, ved en mine skal de starte forfra.

De kan købe sig til at se dele af området. Et felt koster 50 kr og de kan købe sig til så mange de vil.

Område 3:

Hver gang man betræder en ny ø skal man svare rigtigt på et spørgsmål. Hvis man svarer rigtigt kan man bruge øen. Hvis man svarer forkert skal man betale 50 kr for at få lov til at bruge øen. Gruppen kan altid vælge at vende rundt og gå en anden vej.

På kortet kan de forskellige områder ses. De sorte pinde viser hvordan man kun lige netop skal kunne løse bane sådan. De sorte cirkler er miner, de grønne kasser er mælkekasser (I område 2 kan de kun se felterne i minestrimmel)



Prisliste:

Ting	Pris (negativ= de betaler, positiv = de tjener)
Lægter	- 200
Forkert spørgsmål	- 50
Kend et felt	- 50
Lille fragt	+ 100
Mellem fragt	+ 200
Stor fragt	+ 300

Tidsplan:

- 2 minutters kort intro til selve verdensmålet.
- 8 minutters cases

Efter denne post skal de videre til post nr. 16, som er i gården.

Post 16 - Fred, retfærdighed og stærke institutioner

Fred, retfærdighed og stærke institutioner handler om, at vi skal støtte fredelige og inkluderende samfund. Give alle adgang til retssikkerhed og opbygge effektive, ansvarlige og inddragende institutioner på alle niveauer. Reducere vold, korruption, menneskehandel og mishandling; bekæmpe organiseret kriminalitet og sikre offentlig information.

Materialer:

- Kedeldragter, pengesedler, golfbolde og reb til at markere områder

Instruktøropgaver:

- 1 verdensmålsinstruktør (introducerer og sætter det næste hold i gang)
- 3 patruljerende FN-soldater
- 3 dealere/pushere

Idé:

- Klassisk smuglerleg dog med den finte, at politiet kan tjene penge ved at bruge korruption og det handler således om at få flest penge til sidst.

Regler for selve legen:

1. Golfbolde kan købes ved grænsen til nabolandet og kan således smugles enten indtil storbyen eller ud på landet, hvor det kan sælges dyrere.
2. Priserne både ved grænsen og ved salgssteder er meget svingende, går op og ned, og vil i perioder afhænge af om smugleren er pige eller dreng, høj eller lav osv.
3. Politiet tjener penge ved at konfiskere smuglernes gods samt udstede bøder for at gå på det nyslåede græs, råbe, være samlet i forsamlinger osv. Politiet kan også sætte smuglere i fængsel i op til 4 minutter, men smuglerbanden kan dog forsøge at købe personen ud af fængslet med penge. Politiet kan også (hvis ikke FN-soldaterne ser det) kidnappe en smugler og sælge mennesket videre ved at bære personen til grænsen og få en stor sum penge for det dér.
4. Politiet kan dog også få store bødestraffe, hvis FN-soldaterne opsnapper at de har forbrudt sig mod konventionerne (eks korruption og menneskehandel).
5. Smuglerne skal således smugle godset fra grænsen til salgssted og forhandle sig til den højest mulige pris dér. Man må ikke gemme godset i undertøjet.

Tidsplan:

- 2 minutters kort intro til selve verdensmålet samt opdeling i $\frac{1}{3}$ politi og $\frac{2}{3}$ smuglere.
- 1 minuts regler: (Politiet får regel 1 og 3-5 at vide; Smuglerne får regel 1, 2 og 5 at vide)
- godt 15 minutters leg i alt
- 2 minutters check-ud omkring verdensmålet

De skal gå videre til post nummer 12.

Post 12. Bæredygtigt forbrug og produktionsformer

Hvert år smider de danske husstande ca. 260.000 ton mad ud hvilket koster 11,6 mia. kr. Tilsvarende sulter en stor del af menneskene i både u-, men også i- landene. Et af FN's udviklingsmål er at sikre et bæredygtigt forbrug og netop halvere det globale madspild pr. indbygger. På denne post skal vi forsøge at mindske madspildet på Vork

Materialer:

- Æble (1)
- Rød sodavand (0,5 l)
- Melorme (1 pr mand)
- Løg (1")
- Mariekiks (1/2 rulle)
- Sild i lage (5 stykker sild + evt lage)
- Marmelade (1 glas)
- Skåle

Instruktøropgaver:

- 1 instruktør

Idé:

- Madstafet (intet mad skal gå til spilde)

Regler for selve posten:

1. Deltagerne deles op i to lige store hold, der hver sætter sig i et futtog
2. Den forreste i hvert futtog, får udleveret en madvare som sendes igennem futtoget efter man har spist så meget/ lidt som man lyster
3. Maden må ikke sendes fremad igen, så sidstemanden skal spise det resterende, hvis der er noget tilovers
4. Der er selvfølgelig ikke noget mad, der må gå til spilde, så næste madvare sendes først igennem, når alt er spist (alt eksklusiv emballage, men inkl. f.eks. sildelagen)
5. Det hold der først har spist alt deres mad har vundet!

Tidsplan:

- 3 minutters kort intro til selve verdensmålet + regler og holdinddeling
- 7 minutters leg
- Efterfølgende sendes holdet til post 7 (urets retning)

Planlægningsmodul

Efter et par timers oplevelser rundt på poster, var opgaven for deltagerne i de 9 grupper selv at finde på en post eller aktivitet til et lignende løb for dem selv den næste dag.

Der var meget frie rammer og det var derfor også meget forskelligt, hvad deltagerne lavede af poster. Der var et par instruktører på i starten til at støtte gruppen, ellers var ideprocessen meget åben.. De 9 poster, som deltagerne fik lavet kan ses under næste overskrift.

Afviklingsmodul

Under afviklingsmodulet onsdag morgen, klarede deltagerne sig fuldstændigt selv. Gruppen var opdelt, så de skiftevis stod for at forklare deres egen post og skiftevis var ude at opleve de andre gruppers poster. På den måde fik alle udfordringen om at prøve poster og afvikle poster.

Posterne er på de næste sider. En post på hver side, lige til at printe. Postnumrene passer til det nummer verdensmål de er lavet til.

Post 2: Stop sult

Dette verdensmål handler meget om at stoppe sult men også at sikre fair og lige fødevareproduktion, så maden kan fordeles bedre til verdens beboere frem for at stå opmagasineret i store fødevarelagre inden for EU. Spørgsmålet er hvordan vi eks. i Danmarks landbrugsproduktion kan konkurrere med eks. asiatiske eller afrikanske bønder på fødevareproduktion?



Idé:

- at illustrere hvordan det er at være en fattig familie der skal kæmpe for at skaffe mad nok til alle.

Regler for selve posten:

- Første opgave:
 - vælge om holdet vil have korn eller kvæg, begge ting er illustreret med nogle tunge ting, som holdet skal have med fremover på posten
- Anden opgave:
 - hente vand, vælge mellem
 - filtrere vand fra brønd med rør
 - flytte vand med sugerør fra floden
- Tredje opgave:
 - løbe stafet over åen for at få det hele med hjem til familien.



Post 3: Sundhed og sygdom

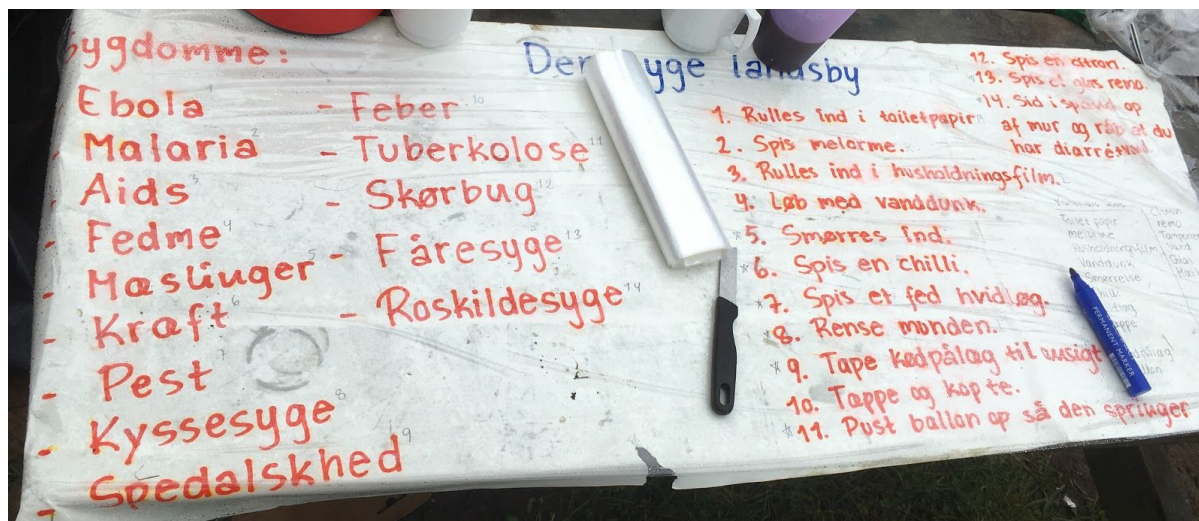
Dette verdensmål har i høj grad fokus på sundhed og trivsel både i u-lande med eks. mødredødelighed og børnedødelighed, men også mod de industrielle lande med eks. mental sundhed, alkohol, fertilitetsplanlægning, for tidlige dødsfald osv.. Alle målene er i forhold til de nuværende forhold i det pågældende land, så i Danmark skal antallet af døde og sårede på grund af trafikuheld halveres i forhold til hvordan det er i dag.

Idé

- Man skal trække en sygdom, og så modtage en behandling som er en form for udfordring.

Regler:

- Velkommen til den syge landsby
- Nu er I alle blevet syge, og alle på holdet skal trække en forfærdelig sygdom, som man er blevet ramt af, og som der kun er en behandling for.
- Behandlingen aflæses på skema (se nedenfor) hos doktoren.
- Den enkelte person skal så tage behandlingen og kan ikke bare give den videre.



Post 14: Livet i havet

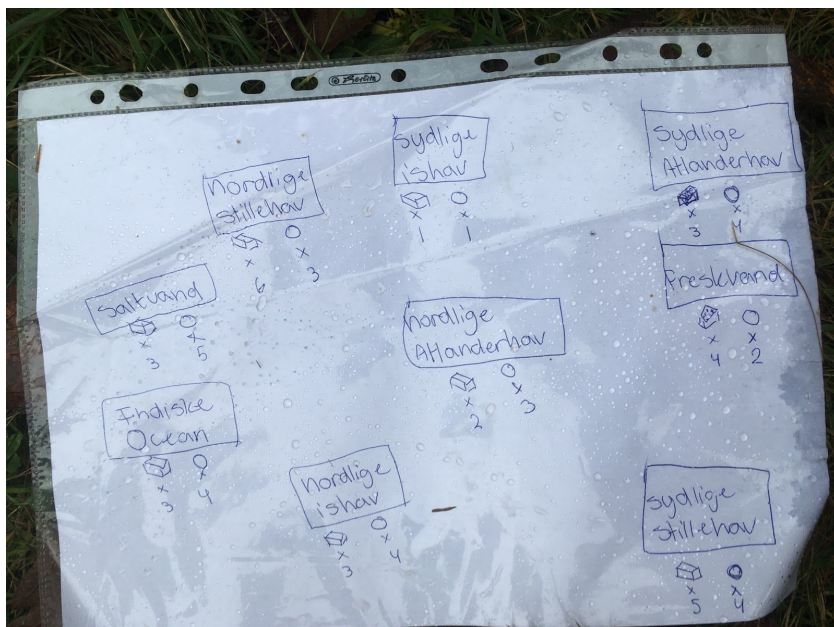
Verdensmål nummer 14 handler om at vi skal bevare og sikre bæredygtig brug af verdens have og deres ressourcer.

Idé

- Rense verdenshavene og sikre at fiskebestandene passer med kvoterne.

Regler:

- En masse spande med vand og mærkater på (Der siger hvilket hav det er) er placeret på græsset
- Spandene indeholder forskellige materialer:
 - Golfbolde = skaldyr
 - Lego = fisk
 - Perler = mikroplast
 - Affald = affald
- Første opgave er at rense alle verdenshavene for affald og mikroplast der puttes i affaldsspandene.
- Anden opgave er så at sikre at fiskebestandene passer til kvoterne for de enkelte have
- To af spandene hedder bare ferskvand eller saltvand og man skal således smage sig frem til hvilken fordeling af skaldyr og fisk disse indeholder
- Vandet i spandene har forskellige temperaturer afh. af om det er ishavet eller stillehavet.



Post 5: Ligestilling mellem kønnene

Verdensmål nummer 5 handler om, at vi skal opnå ligestilling mellem kønnene samt styrke kvinders rettigheder og muligheder. Der er stadig store uligheder på arbejdsmarkedet, kvinder udsættes for seksuel vold og udnyttelse, ulige fordeling af husligt arbejde samt diskrimination i offentlige beslutningsprocesser - en ligestilling mellem kønnene er nødvendig for at fremskynde en bæredygtig udvikling

Ide:

- illustrere forskelle mellem kønnene og dyste på tværs af dem via en pige/dreng stafet

Regler:

- Opdeling i to hold (såvidt muligt piger mod drenge)
- En ad gangen skal man løbe ud til den første post, løse den og løbe tilbage, så løber den næste ud til anden post, løser den og løber tilbage. Når alle poster er løst, har holdet vundet.
- Poster:
 - hugge brænde
 - tage to kjoler på
 - drikke vand på tid
 - flette hår
 - slå søm i



Post 6: Vand og sanitet

Verdensmål nummer 6 handler om, at vi skal sikre at alle har adgang til vand og sanitære forhold - dette skal forvaltes bæredygtigt. Over 40 % af verdens befolkning er påvirket af vandmangel - et alarmerende tal som kun forventes at stige i takt med klimaændringerne og de stigende globale temperaturer. Det er et problem som påvirker alle kontinenter. I 2050 forventes det, at hver fjerde er påvirket af tilbagevendende vandmangel.

Ide:

- transportere vand og illustrere forskellige trin i rensnings- og filtreringsprocessen



Regler:

- Transportere urent vand i stor murebalje til rensningsanlægget så det kan drikkes med lifestraw,
- Bane, hvor det skal transporteres med
 - rør med huller
 - gennem nedløbsrør
 - gennem rør, der skal holdes med hænderne for at transportere vandet
 - undervejs akvadukt fra bjerget til filtreringscentret
 - I filtreringscentret, skal det drikkes via lifestraw.

Post 15 – Livet på land

Verdensmål nummer 13 handler om, at vi skal beskytte, genoprette og støtte bæredygtig brug af økosystemer på land, fremme bæredygtigt skovbrug, bekæmpe ørkendannelse, standse udpining af jorden og tab af biodiversitet

Idé

- Sikre det gode liv på land ved at udføre 3 opgaver

Regler:

1. Bekæmp tørke/ørkendannelse
 1. Vandstafet, 2 mugge til at fylde en spand med hul i. Hvis vandet ikke når op til strengen, når tiden er gået, så får det konsekvenser i opgave 2.
2. Udligne forurening
 1. En vippe er lavet, hvor de skal udligne forureningen ved at finde naturlige materialer i naturen. Man kan også vælge en spand med farlig kemi til at udligne vippen og klare opgave 2, men så får det konsekvenser i opgave 3
3. Beskytte de truede dyr
 1. Bodyguard-legen med krybskytte der vil skyde det truede dyr, som bliver beskyttet af 2 bodyguards der holder "dyret" i hånden. Krybskytten skal således prøve at røre dyret og der byttes roller.



Post 1 – Afskaf fattigdom

Dette verdensmål har mest fokus på de fattigste i verden, men antallet af danskere under den danske fattigdomsgrænse skal også halveres, så på den måde er der bestemt også noget at arbejde med i Danmark. I 2013 blev der af regeringen sat en fattigdomsgrænse på under 100.000 om året (studerende var undtaget), denne grænse har socialministeren dog afskaffet i september 2015.

Idé:

- bygge højeste tårn af forskellige materialer med uretfærdighed indbygget via forskellige kompetencer

Regler:

- opdeling i 2 hold.
- Det ene hold er rig og det andet er fattigt.
- På det fattige hold, er det kun den ældste der må snakke, da de andre på holdet ikke har haft råd til undervisning.
- Opgaven er således at bygge det højeste tårn af forskellige materialer

Post 13 - klimaindsats

Verdensmål nummer 13

handler om, at vi skal handle hurtigt for at bekæmpe klimaforandringer og deres konsekvenser.

Idé

- memory med spande med forskellige materialer

Regler:

- Memory med spande der er vendt på hovedet der indeholder forskellige materialer:
 - træ, metal og genbrug
- En ad gangen vender to spande
 - hvis de indeholder ens materialer tages materialerne og lægges i den rigtige kasse.
 - hvis de indeholder forskellige materialer sættes spandene på igen og personen der har vendt pande skal så tage et sæt klædudtøj på fordi det jo bliver varmere (global opvarmning) hvis vi ikke skynder os.
- Så er det den næstes tur.

Post 10 Reducere ulighed

Verdensmål nummer 10 handler om at vi skal forsøge at reducere uligheden både mellem lande, men også i landene internt. Uligheden landene imellem er stor og det ses - eksempelvis er chancen for at femårige fra fattige familier (20 % fattigste) dør, tre gange så stor som chancen er for femårige fra mere velhavende familier. Uligheden skyldes primært økonomiske forskelle bl.a. pga. en stigende ulighedsindkomst både global og internt

Idé:

- at skabe ligevægt på vippen, der er lavet af paller på olietønder



Regler:

- først opdeling i to hold
- herefter vælge 2 personer pr. hold
- herefter må alle fra holdet som stafet 1 ad gangen på 30 sekunder hente så meget som muligt fra en bunke af ting.
- der er forskellige tyngde på tingene i bunkerne, den ene bunke er med tunge ting, den anden bunke kun med lette ting.
- herefter skal de 2 personer fra holdet stille sig på hver sin ende af vippen og opgaven er så via tingene at skabe først ligevægt. Man må max sætte 3 ting på for at skabe ligevægt.