

Verdensmål 10



Mindre ulighed

Vi skal reducere ulighed i og mellem lande.



DELMÅL 10.4

Før politik, der fremmer finansiel og social lighed.



DELMÅL 10.5

Reguler de globale finansielle markeder og institutioner bedre.



DELMÅL 10.6

Udviklingslandene skal repræsenteres bedre i finansielle institutioner.



DELMÅL 10.7

Før ansvarlig og velstyret migrationspolitik.



DELMÅL 10.A

Tag særlige hensyn til udviklingslandene (special and differential treatment).



DELMÅL 10.1

Gør uligheden i indkomst mindre.



DELMÅL 10.2

Promover større social, økonomisk og politisk inklusion for alle.



DELMÅL 10.3

Giv alle lige muligheder, og stop diskrimination.

Vi skal sikre, at alle har lige muligheder, og vi skal reducere sociale uligheder, blandt andet ved at eliminere diskriminerende love, politik og praksis. I stedet skal vi fremme passende politik, lovgivning og handlinger.



DELMÅL 10.B

Bak op om hjælp og investeringer i de mindst udviklede lande



DELMÅL 10.C

Migranter skal betale mindre i gebyr, når de sender penge hjem.

Spillet Oasen



VERDENSMÅL 10

Mindre ulighed

Delmål 10.3

Giv alle lige muligheder,
og stop diskrimination.

Et spil med uligheder

Dette spil handler om at opdage og mindske uligheder.

Målet er, at I kan

- opdage og mindske uligheder i spillet.
- ændre spillets regler, og dernæst vurdere, hvor stor en effekt ændringen har.



Materialer

En spilleplade
Spillebrikker, fx centicubes
Regnskabspapir
Forskellige terninger:
6-sidet terning,
12-sidet terning, gerne flere
Spilleregler for niveauet

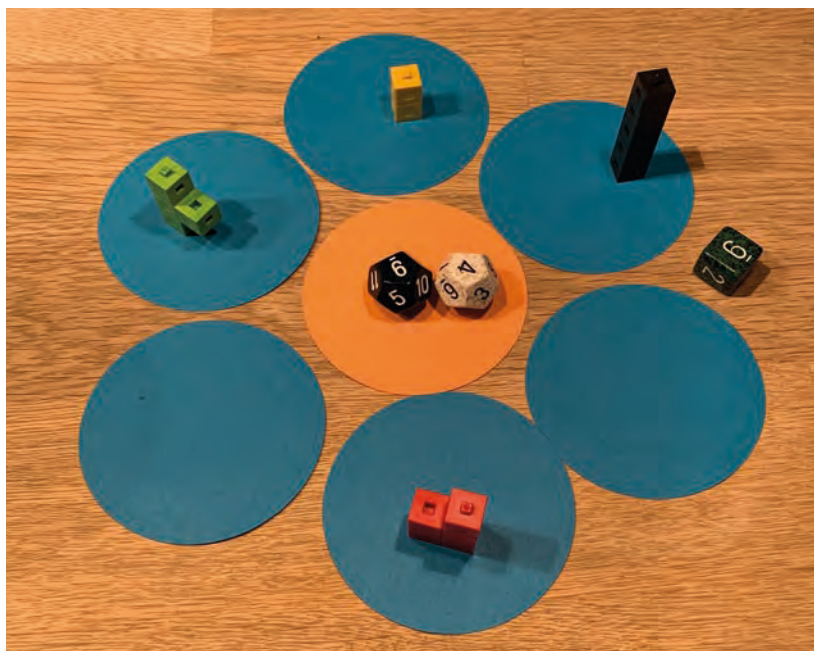


Foto: Hanne Sax

Om spillet Oasen

I dette spil skal I have fokus på, hvad der skal til for at gøre et spil mere retfærdigt.

Spillet foregår på den Afrikanske Savanne og spillerne er planteædere, der forsøger at komme først til oasen.

I spillet skal I holde øje med jeres energiforbrug, tage højde for tørke og andre uheldige situationer, og I skal passe på rovdirene.

Spillet kan spilles på flere niveauer.

Jeres opgave er at spille spillet og derefter tilrette reglerne, så spillet bliver mindre ulige og dermed nemmere at gennemføre.

Undersøg

I skal spille "Oasen" igennem en gang.

Spillereglerne findes på næste side.

Snak om spillet.

Var det let at spille?

Var det let at vinde?

Var det retfærdigt for alle?

Bagefter skal I finde ud af, hvilke ændringer i spillets regler, der skal til for at udligne uligheder.

Forklar for hinanden, hvorfor I tror, at jeres ændring giver mening. Brug ord som: "hvis vi gør sådan, så sker der..."



Ideer

I kan prøve at udvikle flere niveauer.

Her er nogle ideer til, hvilke ting, I kan ændre på:
Terningernes sider
Brikkens energiniveau
Særregler for bestemte slag

Spilleregler til Oasen



VERDENSMÅL 10

Mindre ulighed

Delmål 10.3

Giv alle lige muligheder,
og stop diskrimination.

Et spil med uligheder

Spillet er inspireret af FN's verdensmål 10, Mindre ulighed.
I skal arbejde med at opdage og udligne uligheder.

Formål

Formålet med spillet er at komme igennem de 6 savanne-felter og nå først til oasen i midten.

Spillet kan spilles på flere niveauer. Alle starter ved niveau 1 og arbejder sig højere op.

Efter hvert spil, er det meningen, at I skal snakke om ændringer, der udligner eventuelle uligheder, så det er nemmere at gennemføre spillet.

Efter ændringerne skal I spille jeres version af spillet og tage stilling til, om ændringerne udlignede ulighederne.

Før start

Du spiller som planteæder.

Du har kampstyrke (terning), du har udholdenhed (energi), du kæmper dig gennem feltets beskaftenhed (miljø og økologi) og bliver hjulpet af politiske aftaler (vedtages ved fx lige slag eller eventuelt undtagelsesslag).

Antal spillere

Spillet kan spilles af 2 eller flere spillere.

Spillepladen består af 6 savanne-felter og et oasefelt i midten.
I kan designe den på flere måder.

Energipoint

Du starter med at have en udholdenhed på 5 energipoint.

Du kan eksempelvis bygge din spillebrik med centicubes og starte med at have 5.

Mister du alle dine energipoint, dør du og træder ud af spillet.

Sidste udvej

Hvis du kun har et energipoint tilbage, når det bliver din tur, kan du vælge at hvile og vente og optjene et ekstra point.

Du kan dog også vælge "sidste udvej". Så slår du om at skyde genvej til oasen. Du skal slå med en tolvsidet terning. Hvis du slår 12, må du skyde genvej til oasen. Alle andre slag gør, at du dør.

Kom i gang

Du kan starte hvor som helst på spillepladen. Du skal gennem 6 felter, før du må gå til slutfeltet, oasen i midten.

Flere spillere kan starte samme sted.

I spiller i urets retning.

Start med at spille på niveau 1.

Hvem vinder?

Når den første spiller er i oasen, spilles runden færdig, før en vinder kan findes.

I denne slutrunde kan flere spillere komme i oasen.

Vinderen er den spiller, der er i oasen og har mest energi.

Hvis spillerne har samme energiniveau, afgøres det ved kast med valgfri terninger.



Foto: Hanne Sax



FN'S 17 VERDENSMÅL

Matematikens Dag Forlaget Matematik

Spilleregler - niveau 1 og 2



VERDENSMÅL 10
Mindre ulighed
Delmål 10.3
Giv alle lige muligheder,
og stop diskrimination.

Oasen niveau 1

Du har følgende valgmuligheder

Hvil og vent

Når det bliver din tur, kan du vente en omgang.

Det giver dig 1 energi (+1)
Turen går videre.

Gå ind på feltet

Hvordan er feltet? Slå med en 6-sidet terning.

Det koster 1 energi (-1)

1	Der er tørke.
2	Der er tørke.
3	Fint vejr, der er masser af mad.
4	Fint vejr, der er masser af mad.
5	Fint vejr, der er masser af mad.
6	Fint vejr, der er masser af mad.

Du mister 1 energi (-1)
Du mister 1 energi (-1)
Du får 2 energi (+2)
Du får 2 energi (+2)
Du får 2 energi (+2)
Du får 2 energi (+2)

Turen går videre.

Oasen niveau 2

Du har følgende valgmuligheder

Hvil og vent

Når det bliver din tur, kan du vente en omgang.

Det giver dig 1 energi (+1)
Turen går videre.

Gå ind på feltet

Hvordan er feltet? Slå med en 6-sidet terning.

Det koster 1 energi (-1)

1	Der er tørke.
2	Der er tørke.
3	Der er regntid.
4	Fint vejr, der er masser af mad.
5	Fint vejr, der er masser af mad.
6	Fint vejr, der er masser af mad.

Du mister 1 energi (-1)
Du mister 1 energi (-1)
Du mister 1 energi (-1)
Du får 2 energi (+2)
Du får 2 energi (+2)
Du får 2 energi (+2)

Bliver du opdaget af rovdyr? Slå med en 12-sidet terning.

NB: Hvis rovdynet lige har spist af sidste medspiller/dyr, lægger rovdynet sig til at sove, og du slipper fri i denne runde.

Ulige	Du bliver ikke opdaget.
Lige	Du bliver opdaget af rovdynet.

Der sker ikke mere
Rovdyret går til angreb

Angreb Du skal slå med en 6-sidet terning, rovdynet slår med en 12-sidet terning.

<	Hvis dit slag er større end rovdynet, slipper du væk.
=>	Hvis rovdynet slår det samme eller mere end dig, tager det en luns af dig.

Der sker ikke mere

Du mister 1 energi (-1)

Turen går videre.

Spilleregler - niveau 3



VERDENSMÅL 10

Mindre ulighed

Delmål 10.3

Giv alle lige muligheder,
og stop diskrimination.

Oasen niveau 3

Du har følgende valgmuligheder

Hvil og vent

Når det bliver din tur, kan du vente en omgang.

Det giver dig 1 energi (+1)

Turen går videre.

Gå ind på feltet

Hvordan er feltet? Slå med en 6-sidet terning.

Det koster 1 energi (-1)

1 Der er tørke.

Du mister 1 energi (-1)

2 Der er tørke.

Du mister 1 energi (-1)

3 Der er regntid.

Du mister 1 energi (-1)

4 Mennesker lever her. **Du skal slå med en 4-sidet terning.**

1 og 4 Menneskene har bygget et reservat til dig.

Du får 2 energi (+2)

2 og 3 Menneskene har udpint jorden

Du får kun 1 energi (+1)

5 Fint vejr, der er masser af mad.

Du får 2 energi (+2)

6 Fint vejr, der er masser af mad.

Du får 2 energi (+2)

Bliver du opdaget af rovdyr? Slå med en 12-sidet terning.

NB: Hvis rovdynet lige har spist af sidste medspiller/dyr, lægger rovdynet sig til at sove, og du slipper fri i denne runde.

Ulige Du bliver ikke opdaget.

Der sker ikke mere

Lige Du bliver opdaget af rovdynet.

Rovdyret går til angreb

Angreb Du skal slå med en 6-sidet terning,
rovdynet slår med en 12-sidet terning.

< Hvis dit slag er større end rovdynet,
flygter du og rykker et felt tilbage.

Der sker ikke mere

= > Hvis rovdynet slår det samme eller mere end dig,
tager det en luns af dig.
Bliv stående i feltet.

Du mister 1 energi (-1)

Er der to rovdyr gentages samme procedure som med et rovdyr.

Skal vi samarbejde?

Hvis der er to eller flere byttedyr i samme felt, samarbejder de.

Hvert byttedyr benytter en terning.

Det samlede antal bruges som forsvar mod rovdynene.

Alle byttedyr flyttes med videre.

Det er kun det aktive byttedyr, der modtager eller mister energi.

Turen går videre.



FN'S 17 VERDENSMÅL

Matematikens Dag Forlaget Matematik



Spillet Oasen

Klassetrin og omfang

Spillet kan spilles på alle klassetrin. Der er flere niveauer.

Alle starter med niveau 1.

De andre niveauer kan vælges efterhånden. På hvert niveau er der plads til differentiering.

Spillet er relativt enkelt i sin grundform, og det tager kort tid at spille det igennem med tre spillere.

Elevforudsætninger

Elever skal kunne spille efter spilleregler.

Eleverne må gerne have arbejdet med sandsynlighed før, men det er ikke en betingelse.

Ekstra

Det er muligt at differentiere ved at opfinde flere tilføjelser eller ændre på de eksisterende præmisser i reglerne. Eksempelvis at rovdirene kan flytte sig til andre felter.

Spillet kan spilles sammen med andre, selvom man spiller på forskellige niveauer. I alle spil går det ud på at komme gennem savannen og nå først til Oasen.

Spillet kan også spilles i skolegården med en tegnet spilleplade.

Aktiviteter

Spillet går ud på at komme igennem savannen og først til Oasen.

Når man har spillet første spil færdigt, skal man snakke om, hvilke ændringer man kan foretage, så uligheder mindskes. Fx kan man ændre på brikkens udholdenhed (energyniveau),

Forløb	Matematiske kompetencer	Problemløsning	Modellering	Ræsonnement og tankegang	Repræsentation og symbolbehandling	Kommunikation	Hjælpemidler
Spillet Oasen							
Matematiske stofområder							
Tal og algebra							
Geometri og måling							
Statistik og sandsynlighed							

Færdigheds- og vidensmål

Ræsonnement og tankegang

3. klasse

Eleven kan stille og besvare matematiske spørgsmål.

Eleven har viden om kendetegn ved matematiske spørgsmål og svar.

6. klasse

Eleven kan anvende ræsonnementer til at udvikle og efterprøve hypoteser.

Eleven har viden om enkle ræsonnementer knyttet til udvikling og efterprøvning af hypoteser.

9. klasse

Eleven kan skelne mellem enkelttilfælde og generaliseringer.

Eleven har viden om forskel på generaliserede matematiske resultater og resultater, der gælder i enkelttilfælde.

Sandsynlighed

3. klasse

Eleven kan udtrykke intuitive chancetørrelser i hverdagssituationer og enkle spil.

Eleven har viden om chancebegrebet.

6. klasse

Eleven kan undersøge tilfældighed og chancetørrelser gennem eksperimenter.

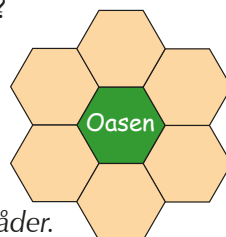
Eleven har viden om metoder til at undersøge tilfældighed og chance gennem eksperimenter.

9. klasse

Eleven kan anvende udfaldsrum og tællemaåder til at forbinde enkle sandsynligheder med tal.

Eleven har viden om udfaldsrum og tællemaåder.

brikkens styrke i kamp (ternings sider), feltets beskaffenhed og miljø, klimatiske situationer, tørke eller oversvømmelse, samt spillereglernes vedtagelser, undtagelser og "politiske" tiltag fx hvem vinder, når terningslaget er lige? Skal planteæderen have en særregel, når den fx slår 1?



Spillepladen kan designes på mange måder.

Evaluering

Det kan være vanskeligt at evaluere på et spil.

Målet med spillet er, at eleverne får en forståelse for, at man kan udligne uligheder ved at ændre et spils regler.

Inden spillet starter, foreslår vi, at man diskuterer, hvilke konsekvenser ændrede spilleregler kan få. Efter spillet diskuteres det igen, men denne gang med baggrund i elevernes erfaringer fra spillet.