

# Baráttan um auð og völd

Sumir berjast fyrir draumum sínum en aðrir fyrir auði og völdum.

<b>Málefni</b>	Fátækt, mannöryggi, hnattvæðing
<b>Þyngdarstig</b>	Stig 3
<b>Hópstærð</b>	8–25
<b>Tími</b>	90 mínútur
<b>Yfirlit</b>	Í þessu verkefni er fjallað um baráttuna um auð og völd og um misrétti í heiminum. Helstu málefni sem fjallað er um: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Misskipting auðs.</li> <li>• Misskipting valds og afleiðingar hennar.</li> <li>• Óréttlæti og fátækt.</li> </ul>
<b>Tengd réttindi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jöfnuður að virðingu og réttindum.</li> <li>• Rétturinn til menntunar.</li> <li>• Rétturinn til heilbrigðis, fæðu og húsnæðis.</li> </ul>
<b>Markmið</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Að vekja skilning á því óréttlæti sem misskipting auðs og valds skapar.</li> <li>• Að líta orsakir og afleiðingar fátæktar gagnrýnum augum.</li> <li>• Að stuðla að virðingu og réttlæti.</li> </ul>
<b>Efniviður og aðstæður</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 120 smápeningar.</li> <li>• Þrjú eða fjögur sokkapör.</li> <li>• Tvær stórar pappírsarkir og merkipennar.</li> <li>• Pappír og pennar.</li> <li>• Opið rými.</li> </ul>
<b>Undirbúningur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lestu leiðbeiningarnar svo að þú fái heildarsýn yfir verkefnið. Gættu þess að verkefnið er þrískipt: 1. hluti. Baráttan (10 mínútur). 2. hluti. Framlag (10 mínútur). og 3. hluti. Unnið að efnahagslegu réttlæti (40 mínútur). Í lokin fara fram umræður. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taktu 20 smápeninga til hliðar.</li> <li>• Veldu þrjú þátttakendur til að leika farandverkamenn.</li> <li>• Búðu til veggspjald þar sem eignir þátttakenda skulu skráðar (sjá mynd).</li> <li>• Búðu til spjald með yfirskriftinni „Gjafmildir einstaklingar“.</li> </ul> </li> </ul>

## Leiðbeiningar

Segðu þátttakendum að verkefnið sé eins konar hermíleikur, þeir eigi að skipta með sér öllum auði og völdum í heiminum.

### I. hluti: Baráttan (10 mínútur)

1. Segðu þátttakendum að markmiðið sé að eignast eins marga smápeninga og hægt er. Það gildir aðeins ein regla: þátttakendum er alveg bannað að snerta hver annan (við því liggur sekt, t.d. 1 smápeningur).

**MÁLEFNI**



FÁTÆKT



MANNÖRYGGI



HNATTVÆÐING

---

**ÞYNGDARSTIG**



STIG 3

---

**HÓPSTÆRÐ**



8–25

---

**TÍMI**



90 MÍNÚTUR

**Skipting gæða í heiminum**

Í þróunarlöndunum deyr tíunda hvert barn innan fimm ára aldurs. Til samanburðar deyr eitt barn af hverjum 165 innan fimm ára aldurs í Bandaríkjunum.

Árið 1998 var staðan þannig í þróunarlöndunum að um 130 milljónir barna á skólaaldri, af alls 625 milljónum, gengu ekki í skóla. Af þeim eru 75 milljónir stúlkur. (UNICEF)

Auðugasti fimmtungur jarðarbúa nýtur 86% allrar framleiðslu og þjónustu á heimsvísu en fátækasti fimmtungurinn aðeins 1%.

**Lífslíkur nýfæddra barna á tímabilinu 1995–2000**

Árafjöldi sem vænta má að nýfædd börn lifi ef ríkjandi dánartíðni við fæðingu þeirra verður óbreytt svo lengi sem þau lifa.

**Skýrsla þróunaráætlunar Sp 2001**

Japan:	80,5
Noregur:	78,1
Írland:	79,0
Grikkland:	79,5
Tékkland:	74,3
Rússneska sambandsríkið:	66,1
Maldíveyjar:	65,4
Suður-Afríka:	56,7
Miðbaugs-Gínea:	50,0
Simbabve:	42,9
Sambía:	40,5
Síerra Leóna:	37,3

Munurinn á mestu lífslíkum við fæðingu og þeim minnstu er 43,2 ár!

2. Segðu öllum, nema þeim sem leika „farandverkamennina“, að setjast í stóran hring á gólfíð (þannig að þeir hafi nægilegt pláss).
3. Skiptu nú smápeningunum tuttugu sem þú tókst til hliðar þannig að fjórði eða fimmti hver þátttakandi fái pening.
4. Láttu fjóra aðra þátttakendur fá eitt sokkpar. Segðu þeim að klæða hendur sínar í sokkana og vera í þeim allan leikinn. Frestaðu öllum umræðum um það hvers vegna smápeningunum og sokkunum er skipt svona á milli manna þar til kemur að samantektinni.
5. Settu 100 smápeninga í hrúgu í miðjum hringnum.
6. Um leið og þú segir til eiga þátttakendur að keppast við að ná eins mörgum peningum og þeir geta. Það tekur í mesta lagi tvær mínútur!
7. Að því loknu skaltu biðja hvern og einn að tilkynna hinum hvað hann náði mörgum smápeningum. Skráðu nöfn þátttakenda á veggspjaldið og hve marga smápeninga þeir eiga.
8. Minntu þátttakendur á að peningarnir tákni auð þeirra og völd í heiminum; það fari eftir því hve mikla peninga þeir eigi hvort þeir geti séð sér fyrir nauðpurftum sínum (t.d. grunnmenntun, nauðsynlegri næringu, góðri heilbrigðisþjónustu, viðunandi húsnæði), svo og öðrum þörfum (t.d. æðri menntun, bíl, tölvu, leikföngum, sjónvarpi og öðrum munaði). Til hliðsjónar:
  - sex eða fleiri peningar – fólk á fyrir öllum „nauðpurftum“ og flestum öðrum „þörfum“.
  - þrjár til fimm peningar – fólk á fyrir nauðpurftum.
  - tveir eða færri peningar – fólk á erfitt með að komast af vegna sjúkdóma, menntunarskorts, vannæringar og ófullnægjandi húsnæðis.

**2. hluti: Framlag (10 mínútur)**

1. Segðu þátttakendum að þeir megi gefa einhverjum öðrum peninga, ef þeir vilja. En það er ekki skylda. Segðu þeim að þeir sem leggi eitthvað af mörkum verði heiðradir og að nafn þeirra verði skráð á lista yfir „gjafmilda einstaklinga“.
2. Þátttakendur fá þrjár eða fjórar mínútur til að deila út peningum ef þeir vilja.
3. Síðan skaltu spyrja gefendur um nafn og hve marga peninga þeir gáfu. Skráðu þá á spjaldið með yfirskriftinni „gjafmildir einstaklingar“.
4. Spyrðu hvort einhverjir hafi færst á milli flokka eftir að hafa gefið eða þegið peninga og sýndu breytingarnar með örvum á spjaldinu.

**3. hluti: Unnið að efnahagslegu réttlæti (40 mínútur)**

1. Skiptu þátttakendum í þrjá hópá eftir því hve marga smápeninga þeir eiga (mikið, svolítið og mjög lítið).
2. Settu svo einn farandverkamann í hvern hóp. Veittu viðbrögðum þeirra athygli, eftir því í hvaða hópi þeir lenda, en gefðu ekki kost á neinum umræðum um hvar þeir lentu fyrr en í samantektinni.
3. Afhentu pennana og blöðin. Allir hóparnir fá nú það verkefni að búa til áætlun um réttláta skiptingu peninganna (auðæfa heimsins) í því skyni að minnka bilið milli ríkra og fátækra. Áætlunin á að innihalda:
  - skýringu á því sem þarf að gera (ef um slíkt er að ræða),
  - lýsingu á því sem hópurnir ætla sér að gera og hvers vegna, og
  - síðan þarf að sýna fram á hvers vegna áætlunin er réttlát.

4. Hóparnir fá tíu mínútur til að leggja drög að áætlunum sínum. Segðu þeim að ekki þurfi að leggja mikla vinnu í áætlanagerðina, heldur skuli leggja áherslu á að sýna hvað hægt sé að gera til að vinna bug á fátækarvandnum.
5. Segðu þátttakendum að hver hópur eigi að velja sér talsmann til að kynna áætlunina fyrir hinum og svara spurningum. Skrifðu tillögur hópanna á stóra pappírsörk.
6. Tilkynntu þeim að efnt verði til atkvæðagreiðslu um það hvaða áætlun skuli fylgt. Vægi atkvæða er þannig:
  - hver þátttakandi í hópnum „mikill auður og vald“ – fimm atkvæði
  - hver þátttakandi í hópnum „svolítill auður og vald“ – tvö atkvæði
  - hver þátttakandi í hópnum „mjög lítill auður og vald“ – hálf atkvæði
7. Nú skal atkvæðagreiðslan fara fram. Skráðu atkvæðin sem hver áætlun fær á pappírsörkina. Tilkynntu svo hvaða áætlun skal fylgja.
8. Innleiddu þessa áætlun og skiptu fjármuninum á nýjan leik, ef þarf.

Tafla yfir auð

Mikill auður og völd (6 eða fleiri peningar)	Svolítill auður og völd (3-5 peningar)	Mjög lítill auður og völd (2 eða færri peningar)

## Samantekt og mat

Í fyrstu skal ræða stuttlega um verkefnið og hvað þátttakendum fannst um það. Síðan skal fjalla um það sem fram fór og hvaða lærdóm þátttakendur drógu af því. Eftirfarandi spurningar geta komið umræðum af stað:

- Hvað fannst þátttakendum um aðferðina sem notuð var til að skipta peningunum? Fannst þeim hún réttlát?
- Hvers vegna fundu sumir þátttakendur hvöt hjá sér til að gefa peninga? Var það heiðursins vegna? Voru þeir með samviskubít? Eitthvað annað?
- Hvernig leið þeim þátttakendum sem þáðu peningagjöf? Voru þeir þakklátir? Fannst þeim þeir auðmýktir?
- Hvað með þátttakendurna sem fengu sokkana? Hvers konar fólk voru þeir? Í hvaða hópi lentu þeir í lokin?
- Hvað með þátttakendurna þrjá, „farandverkamennina“, sem settir voru í hópana? Fannst þeim þeir fá réttláta meðferð? Var upplifun þeirra svipuð því sem fólk upplifir víða um heim? Hvaða fólk? Er bara tilviljun hvar við lendum?
- Að hvaða leyti voru áætlanirnar um réttláta skiptingu auðs ólíkar? Endurspegluðu þær aðstæður hópanna sem gerðu tillögurnar?
- Hvers vegna fengu sumir að greiða fleiri atkvæði en aðrir? Var þetta nákvæm túlkun á því hverjir eru með mikil eða lítill völd í heiminum?
- Eru mannréttindi fótum troðin þegar slíkur munur á auði og völdum manna blasir við? Ef svo er, hvaða réttindi?
- Hverjir eru hinir ríku og fátæku í heiminum, í landinu eða næsta nágrenni? Hvað varð til þess að þeir lentu í þessum aðstæðum?
- Ættu hinir ríku að hafa áhyggjur af því við hvernig aðstæður hinir fátæku búa? Hvers vegna? Af öryggisástæðum eða efnahagslegum, siðferðislegum eða pólitískum ástæðum? Hvers vegna láta hinir ríku fé af hendi rakna til hinna fátæku? Er það ein leið til að leysa fátækarvandann?
- Hvað geta hinir fátæku gert til að bæta eigin aðstæður? Til hvaða ráða hafa hinir fátæku gripið víða um heim og hér á landi til að vekja athygli á misskiptingu auðs og valda?
- Ætti að skipta auði og völdum öðruvísi í heiminum? Hvers vegna eða hvers vegna

**Lykildagsetning****17. október**Alþjóðabaráttudagur  
gegn fátækt

ekki? Ef svo er, hvernig ætti að standa að því? Hvað ætti að hafa að leiðarljósi við slíkar breytingar?

- Er hægt að beita mannréttindum í umræðunni um endurskiptingu auðsins?

**Ábendingar til leiðbeinanda**

Markmiðið með þessu verkefni er að gera þátttakendum ljósa misskiptingu auðs og valda í heiminum, en jafnframt er hætta á að frekari staðfesting á þessum ójöfnuði komi fram. Því þarf leiðbeinandinn að kynna sér félagslegar og efnahagslegar aðstæður þátttakenda og stýra umræðum í samræmi við það.

Reynt skal að fá þátttakendur til að lifa sig svo inn í leikinn að þeim finnist smápeningarnir vera raunveruleg auðæfi þeirra. Það má t.d. segja þeim að þeir megi eiga aurana og að verk-efninu loknu eða í kaffihléinu geti þeir „keypt“ sér eitthvað að drekka og/eða borða fyrir þá.

Brýna skal fyrir þeim að rétt eins og í raunveruleikanum, þá tapi þeir einhverju fé og forréttindum sem fjármunir veita, ef þeir gefa eitthvað af peningunum sínum.

Nota má önnur ráð en sokka-aðferðina til að sýna fram á að sumir leikmenn séu ríkari og valdameiri en aðrir. Til dæmis væri hægt að láta suma þátttakendur biðja í allt að hálfa mínútu áður en þeim væri leyft að vera með í leiknum. Önnur hugmynd er að binda aðra hönd leikmanna aftur fyrir bak – ef þeir eru réttentir ættu þeir að nota vinstri höndina og öfugt.

Spurningarnar í samantektinni eru flóknaðar og umræðurnar kunna því að dragast á langinn. Ef lítill tími er til umráða eða hópurinn stór er hægt að skipta spurningunum niður á smærri hópa. Þeir hópar ættu að vera „blandaðir“, þ.e. allir flokkarnir ættu að eiga fulltrúa í þeim. Gæta þarf þess að allir hóparnir taki þátt í lokaumræðunum svo að allir eigi kost á að heyra allar spurningarnar og segja sitt álit.

Athugið.: Þetta verkefni er byggt á verkefni frá *Economic and Social Justice: A Human Rights Perspective*, Human Rights Resource Center, University of Minnesota, 1999

**Tillögur um framhald**

Hægt er að halda áfram umræðum um málið eða biðja þátttakendur að skrifa skýrslu. Dæmi um efni:

- Hvernig snerta auður og völd möguleika einstaklingsins til að njóta mannréttinda og virðingar?
- Fylgir því ábyrgð að vera ríkur og valdamikill?

Ef þátttakendur vilja fjalla meira um fátækt og afleiðingar hennar er bent á verkefnið „Stjörnuspákort fátæktar“ á bls. 230.

**Hugmyndir um aðgerðir**

Þátttakendur gætu haft samband við félagsamtök sem sinna málefnum þeirra sem minna mega sín í samfélaginu til að komast að því hvar skórinn kreppir, og síðan lagt drög að því hvernig þeir gætu komið til hjálpar.

Stundum er hið einfalda ráð að „láta orðsporið berast“ góð leið til að hrinda af stað breytingum. Því er ein tillagan sú að þátttakendur ræði um misskiptingu auðs og valda við foreldra sína og vini.