

# Klimadiplomaterne



## 4 DIGITALE KLIMAROLLESPIL MED FOKUS PÅ EU

Målgruppe: 20-30 elever med samfundsfag i 1.g – 3.g

# Klimarollespil med fokus på EU

Verden er i en klimakrise, og der skal handles nu. Det står efterhånden klart. Men hvordan? Og hvem har ansvaret for at gøre det?

Vejen mod at indfri klimamålene er kompleks og kræver fælles løsninger, for hverken drivhusgasser eller klimaforandringer respekterer landegrænser. Selvom der er meget, der kan gøres i de enkelte lande i forhold til klimapolitikken, kan klimakrisen ikke løses nationalt. Men krisen rammer også forskelligt – også indenfor EU's grænser. Og de politiske prioriteringer og interesser er vidt forskellige fra land til land, så hvordan skal EU lykkes med en fælles klimapolitik?

Noget så uoverskueligt og komplekst som den globale klimakrise kan gøre de fleste både ængstelige og handlingslammede. Især blandt de unge er der udbredt bekymring om klimakrisen, og *klimaangst* er efterhånden et velkendt begreb. Der er derfor behov for at opbygge en kapacitet til at prioritere i klimaudfordringerne, inspirere til nysgerrighed og motivere til aktiv deltagelse i klimadebatten. Klimaproblematikken fylder allerede meget på uddannelsesinstitutionerne, men det står klart, at der er fortsat stort behov for didaktisering af klimastoffet, så det afspejler elevernes og undervisernes virkelighed.

Med projektet *Klimadiplomaterne* ønsker vi at gøre klimaudfordringerne konkrete og håndgribelige i klasselokalerne på landets ungdomsuddannelser. Vi har produceret 4 dilemmabaserede rollespil med fokus på klima og EU med dertilhørende forberedelsesmateriale, der giver eleverne indsigt i:

- Aktuelle EU-relaterede klimadilemmaer
- Nationale perspektiver på klimakrisen
- Forhandlingsprocessen når magthavere i vidt forskellige EU-lande sammen skal forsøge at tackle klimaudfordringerne
- De svære prioriteringer i virkelighedens klimapolitik, og de mange forskellige interesser, der er på spil
- Et udsyn ud over landets grænser til andre aktører og institutioner, der påvirker vores handlemuligheder i den grønne omstilling

Eleverne introduceres gennem videoer og rollekort til fire autentiske og aktuelle klimadilemmaer, som EU og Verden står overfor netop nu. De opdeles i 8 landegrupper og indtager i debatten rollen som delegerede klimadiplomater. Lande så vidt forskellige som Danmark, Frankrig, Holland, Italien, Polen, Spanien, Tyskland og Ungarn skal nu forsøge at nå til enighed om mulige løsninger på klimakrisen og den grønne omstilling.

Elevernes personlige oplevelse med at skulle forhandle om løsninger på EU's klimaudfordringer efterfølges af 1) en outro-video, der giver eleverne indsigt i, hvordan det er gået med det specifikke dilemma i den virkelige verden og 2) en mini-dokumentar der portrætterer unge klimaaktivister. Håbet er at give eleverne et realistisk indblik i, hvordan man som ung kan engagere sig i kampen mod klimaforandringerne.

Klimadiplomaterne



4 DIGITALE  
KLIMAROLLESPIL  
MED  
FOKUS PÅ EU

Målgruppe: 20-30 elever med samfundsfag i 1.g - 3.g

Lærervejledning

**DEO**  
UNDERVISNING



**MELLEMFOLKELIGT  
SAMVIRKE** act:ionaid

**Hvem står bag projektet?**

Undervisningsmaterialet er udviklet af DEO, Travers Media og Mellemfolkeligt Samvirke i samarbejde med didaktiske og faglige konsulenter: Lone Holm, der underviser i samfundsfag, historie og tysk på Kruses Gymnasium samt Anders Agersnap, der underviser i samfundsfag og historie på Frederiksborg Gymnasium & HF.

Redaktører, DEO: Amanda Hersbøll og Kasper Tonsberg Schlie

Projektet har modtaget tilskud fra Villumfonden

**VILLUM FONDEN**





# De 4 rollespil



## Rollespil 1: Kan EU reducere kødforbruget? (sværhedsgrad: 1/4)

I dette spil skal eleverne debattere, hvordan EU-landene skal forholde til europæernes kødforbrug. Skal de indføre en særlig klimaafgift på kødprodukter eller reducere EU's landbrugsstøtte til kødproducenter? Spillet er oplagt til et tværfagligt forløb med samfundsfag og biologi.

## Rollespil 2: Hvem skal bære det grønne læs i EU? (sværhedsgrad: 3/4)

I dette spil skal eleverne debattere, hvordan EU-landene skal forholde sig til EU's mål om CO<sub>2</sub>-reduktioner. Skal de reducere lige meget, eller skal de vedtage en socialt retfærdig model, der betyder, at de rigeste EU-lande skal reducere mest? Spillet er oplagt til et tværfagligt forløb med samfundsfag og matematik.



## Rollespil 3: Hvem skal betale EU's klimatold? (sværhedsgrad: 4/4)

I dette spil skal eleverne debattere, hvordan EU-landene skal forholde sig til EU's nye klimatold for varer, der importeres fra lande, der ligger udenfor EU. Skal de indføre en klimatold på alle varer, uanset hvor de importeres fra, eller skal klimatolden variere alt efter, om varen importeres fra et rigt eller et fattigt land? Spillet er oplagt til et tværfagligt forløb med samfundsfag og matematik.



## Rollespil 4: Hvem skal betale for tab og skader? (sværhedsgrad: 2/4)

I dette spil skal eleverne debattere, hvordan EU-landene skal forholde til sig en nyligt etableret klimafond, der skal sikre økonomisk støtte til de fattigste lande i det globale syd, der er hårdest ramt af klimaforandringer. Skal der findes helt nye penge til klimafonden, og skal de rigeste lande betale, eller skal pengene findes i EU-budgettet? Spillet er oplagt til et tværfagligt forløb med samfundsfag og historie og/eller geografi.



### Rollespillene består af:

- Denne lærervejledning
- 1 generel introvideo
- 1 dilemmaspecifik introvideo
- 8 rollekort med udgangspunkt i EU-lande
- 1 PDF med løsningspakker
- 1 forhandlingsside med mulige interventioner
- 1 efterbehandlingsside

Spillene kan bruges uafhængigt af hinanden og kan gennemføres i en klasse med 20-30 elever, og 1 rollespil varer i sin fulde længde 3-4 lektioner. Rollespillene faciliteres digitalt og er frit tilgængelige på [www.klimadilemma.dk](http://www.klimadilemma.dk)



# Spillets drejebog



## 1. Forbered eleverne

Vi anbefaler, at rollespillene indgår i et forløb om EU, og at man som underviser vælger det dilemma, der synes mest relevant eller interessant for eleverne. Som forberedelse til rollespilsdagen anbefaler vi, at man bruger cirka to lektioner på at gennemgå en af DEO's temapakker, der er udarbejdet til formålet:

- [Temapakke om EU's landbrugspolitik](#)  
(som forberedelse til Rollespil 1:  
Kan EU reducere kødforbruget?)
- [Temapakke om Fit for 55](#)  
(som forberedelse til Rollespil 2:  
Hvem skal bære det grønne læs i EU?)
- [Temapakke om EU's klimatold](#)  
(som forberedelse til Rollespil 3:  
Hvem skal betale EU's klimatold?)
- [Temapakke om Tab og skader](#)  
(som forberedelse til Rollespil 4:  
Hvem skal betale for tab og skader?)

Vi har desuden udarbejdet begrebslister med begreber relateret til de 4 rollespil, som man med fordel kan introducere eleverne til forud for spildagen. Begrebslisterne findes sidst i lærervejledningen.

## 2. Praktisk forberedelse

### Rollefordeling:

Fordel roller ud på klassens elever. Der er 8 rollekort inddelt i følgende 8 EU-lande: Danmark, Frankrig, Holland, Italien, Polen, Spanien, Tyskland og Ungarn. Eleverne er delegationer af klimadiplomater fra disse lande.

### Anden forberedelse:

Man kan som underviser med fordel forberede 8 skilte med hvert af de 8 lande, der kan stilles foran delegationerne af klimadiplomater.

## 3. Forberedelse på spildagen

- 1) Klassens borde stilles i en hestesko
- 2) Landeskiltene stilles ud for de pågældende delegationer af klimadiplomaterne
- 3) Eleverne har deres computere tændte og åbner [www.klimadilemma.dk](http://www.klimadilemma.dk)
- 4) Underviseren tænder projektor, åbner [www.klimadilemma.dk](http://www.klimadilemma.dk) og vælger rollespil
- 5) Læreren er debatmoderator

## 4. Gameday

Eleverne gør sig klar. *Tidsforbrug: 5 min.*

## 5. Spillet begynder

Introduktion ved moderatoren. *Tidsforbrug: 10-15 min.*

Debatmoderatoren byder velkommen, kridter banen op og viser 2 introvideoer: 1 generel introvideo samt 1 dilemmaspecifik introvideo. Derefter gennemgås i plenum de to mulige løsningspakker, som dagens debat skal handle om.

## 6. Forberedelse i landegrupper

Eleverne forbereder sig til dagens debat i de 8 landegrupper. *Tidsforbrug: 30-45 min.*

Eleverne skal læse deres rollekort og forberede sig til dagens debat. Der er tilknyttet 2 rollekort til hvert land: 1 der introducerer til de klimarelaterede udfordringer, hvert enkelt land står overfor, og 1 der introducerer eleverne til, hvad der er på spil for landet i forhold til det specifikke dilemma. Rollekortene rummer baggrundsinfo om landet, relevante bilag og uventede 'indspark' i form af pop-ups, der dukker op på skærmen og introducerer eleverne for forskellige interesser, der kan trække dem i den ene eller den anden retning i forhold til løsningspakkerne. Indsparkene skal tydeliggøre for eleverne, at de skal navigere i et komplekst landskab af aktører med mange forskelligrettede interesser.

I rollekortene får eleverne besked om, at de skal gøre følgende:

- Læse deres rollekort, der 1) giver dem en introduktion til, hvad det er for et land, de repræsenterer og hvilke udfordringer, det står overfor i forhold til klimaforandringer generelt og 2) giver dem et overblik over, hvad der er på spil for deres land i forhold til dagens dilemma.
- Beslutte sig for, hvilken af de to mulige løsningspakker, de synes er bedst og vil argumentere for ved dagens debat.
- Skrive en kort tale på 1 minut om deres land og de største klimarelaterede udfordringer, deres land står over for.
- Forsøge at skabe alliancer med andre EU-lande og overbevise dem om, at det er deres foretrukne løsningspakke, der er den bedste.

## 7. Pause

## 8. Åbningstaler

Landegrupperne holder åbningstaler. *Tidsforbrug: 10-15 min.*

Eleverne skal nu sidde på deres pladser i landegrupper i hesteskoen med landeskiltene foran sig.

Fremgangsmåde:

- Debatmoderatoren byder velkommen til debattens deltagere
- Åbningstaler fra de 8 landegrupper
- Debatmoderatoren opfordrer til klap efter hver åbningstale.

## 9. Debat om løsningspakke 1

Debat om løsningspakke 1. *Tidsforbrug: 10-15 min.*

Fremgangsmåde:

- Hver landegrupper præsenterer deres argumenter for eller imod løsningspakke 1
- Eleverne opfordres til at knipse/klappe hvis de er enige i et argument eller buhe (moderat), hvis de er uenige.

## 10. Debat om løsningspakke 2

Debat om løsningspakke 2. *Tidsforbrug: 10-15 min.*

Fremgangsmåde:

- Hver landegrupper præsenterer deres argumenter for eller imod løsningspakke 2
- Eleverne opfordres til at knipse/klappe hvis de er enige i et argument eller buhe (moderat), hvis de er uenige.

## 11. Foreløbig afstemning

Foreløbig afstemning. *Tidsforbrug: 5 min.*

Fremgangsmåde:

- Debatmoderatoren går til forhandlingssiden på hjemmesiden
- Hver landegruppe tilkendegiver, hvilken løsningspakke, de ville stemme på før den frie debat
- Eleverne opfordres til at knipse/klappe eller buhe (moderat) alt efter, om de er tilfredse eller utilfredse med resultatet af den foreløbige afstemning.

## 12. Fri debat

Fri debat. *Tidsforbrug: 15-30 min.*

Fremgangsmåde:

- Debatmoderatoren holder styr på talerlisten og modererer debatten
- Hver landegruppe markerer, hvis de vil sige noget
- Eleverne opfordres til at knipse/klappe hvis de er enige i et argument eller buhe hvis de er uenige (moderat).



## 13. Endelig afstemning

Endelig afstemning. *Tidsforbrug: 5 min.*

Fremgangsmåde:

- Hver landegruppe tilkendegiver, hvilken løsningspakke, de ville stemme på
- Eleverne opfordres til at knipse/klappe eller buhe (moderat) alt efter, om de er tilfredse eller utilfredse med resultatet af den endelige afstemning.

## 14. Nedlæg/outro

Nedlæg/outro. *Tidsforbrug: 5 min.*

Fremgangsmåde:

- Debatmoderatoren går til efterbehandlingssiden på hjemmesiden
- Debatmoderatoren afspiller nedlægs-/outrovideoen, der giver eleverne indsigt i, hvordan det er gået med det specifikke dilemma i den virkelige verden.

## 15. Mini-dokumentar

Dokumentar. *Tidsforbrug: 10 min.*

Debatmoderatoren afspiller mini-dokumentaren, der giver eleverne indsigt i unges klimaaktivisme og måder, hvorpå man kan engagere sig i kampen mod klimaforandringer.

Ønsker man at dykke yderligere ned i landespecifikke klimaproblematikker, kan man med fordel besøge DEO's projekt-hjemmeside [www.climateperspectives.eu](http://www.climateperspectives.eu), der knytter sig til Erasmus+-projektet European Climate Change Curriculum. Hjemmesiden rummer frit tilgængeligt undervisningsmateriale med læsestof og opgaver om klimaproblematikker i Danmark, Serbien, Holland og Spanien.

# Dynamikken i de 4 rollespil

Dette afsnit er tænkt som en hjælp til underviseren i forhold til, hvilken debatdynamik, vi har forsøgt at bygge op i hvert af de 4 rollespil. I alle rollespillene er debatten struktureret omkring 2 mulige løsningspakker relateret til det specifikke dilemma. Alle rollekortene er skrevet sådan, at der for det enkelte land ikke er ét indlysende valg i forhold til, hvilken løsningspakke, man skal gå efter; rollekortene rummer informationer, der kan trække

landet i begge retninger. Det er givetvis umuligt at forudse, hvordan debatten vil udfolde sig – det afhænger blandt andet af elevernes faglige niveau og styrken på deres argumenter og evne til at overbevise de andre lande. Dog har vi en formodning om, hvordan landene umiddelbart kunne fordele sig i forhold til de mulige løsningspakker.

<b>Rollespil 1</b>	<b>Løsningspakke 1</b>	<b>Løsningspakke 2</b>
Danmark	X	
Frankrig	X	
Holland	X	
Italien		X
Polen		X
Spanien		X
Tyskland	X	
Ungarn		X
<b>Rollespil 2</b>	<b>Løsningspakke 1</b>	<b>Løsningspakke 2</b>
Danmark	X	
Frankrig	X	
Holland	X	
Italien		X
Polen		X
Spanien		X
Tyskland	X	
Ungarn		X
<b>Rollespil 3</b>	<b>Løsningspakke 1</b>	<b>Løsningspakke 2</b>
Danmark		X
Frankrig		X
Holland		X
Italien	X	
Polen	X	
Spanien	X	
Tyskland		X
Ungarn	X	
<b>Rollespil 4</b>	<b>Løsningspakke 1</b>	<b>Løsningspakke 2</b>
Danmark		X
Frankrig		X
Holland		X
Italien	X	
Polen	X	
Spanien	X	
Tyskland		X
Ungarn	X	

# Begrebslister

De følgende begrebslister er tænkt som en hjælp til forberedelsesarbejdet forud for spildagen.

Hver begrebsliste består af 10 begreber relateret til de 4 rollespil, som man med fordel kan introducere eleverne til forud for spildagen.



Rollespil 1: 10 vigtige begreber	
Kødindtag	Typisk den samlede mængde kød der indtages på et år. EU-borgerne spiser dobbelt så meget kød som det globale gennemsnit.
EU's landbrugsstøtte	De midler EU støtter medlemslandenes landbrug med.
CO2-afgift	En afgift/skat, som pålægges alle virksomheder, husholdninger og nationer, som udleder CO2.
Globalisering	Udvikling, hvor verden bliver mere og mere forbundet økonomisk, politik og kulturelt.
Landbrugspolitik	Enkelte landes eller EU's fælles politik indenfor landbrugsområdet.
Regulering	En stats eller EU's mulighed for at bestemme ved lovgivning forholdene indenfor bestemte områder – for eksempel indenfor landbrug.
EU's budget	Kommissionen kommer med forslaget til EU-budgettet, og vedtagelsen sker efter én behandling i både Europa-Parlamentet og Ministerrådet.
Folkesundhed	En hel befolknings samlede sundhed. Her er kost et centralt element.
Animalske produkter	Alle produkter der anvendes fra dyr – for eksempel kød, mælk og æg.
Nudging	Påvirkning af menneskers adfærd i en særlig retning. For eksempel i retning af mindre kødforbrug.

Rollespil 2: 10 vigtige begreber	
Suverænitet	En stats selvbestemmelsesret.
Integration	I EU-sammenhæng: Graden af juridisk, politik og økonomisk integration medlemslandene imellem.
CO2-afgift	En afgift/skat, som pålægges alle virksomheder, husholdninger og nationer, som udleder CO2.
Energipolitik	Et lands eller EU's fælles energipolitik, herunder favorisering af bestemte former for energi gennem økonomisk støtte og begrænsning af andre gennem afgifter mm.
Forskellige energiformer	Oftest opdelt i bæredygtige overfor fossile former: for eksempel olie, kul og gas overfor vind og sol. Atomkrafts status er omdiskuteret.
Klimalov	Findes i enkelte lande og i EU. Typisk en målsætning om at reducere udledningen en bestemt mængde CO2 inden et bestemt år.
Social retfærdighed	Social retfærdighed udtrykker som begreb den idé, at det er muligt at bringe et samfunds fordelingsmønstre i overensstemmelse med et sæt af retfærdighedsprincipper.
Innovation	Introduktionen af et nyt eller væsentligt forbedret produkt.
Grøn omstilling	Overgangen fra en samfundsøkonomi baseret på fossile energiformer til bæredygtige energiformer.
Fit for 55	EU skal i 2030 som samlet blok have reduceret deres CO2-udledning med 55% ift. niveauet i 1990.



<b>Rollespil 3: 10 vigtige begreber</b>	
Suverænitet	En stats selvbestemmelsesret.
Bæredygtig udvikling	Udvikling, hvor man ikke forringer fremtidige generationers muligheder ved at ødelægge naturen igennem overforbrug.
Klimapolitik	Politik, der regulerer udledningen af drivhusgasser, så den globale opvarmning mindskes.
Kvotordning	Ordning, som sætter loft over fx udledning af CO2 ved at udstede et begrænset antal kvoter.
Konkurrenceevne	Evnen til at få afsat sine varer og tjenesteydelser i konkurrencen med andre lande eller virksomheder.
Protektionisme	Beskyttelse mod udenlandsk konkurrence, for eksempel i form af told.
Lavindkomstlande	Baseret på BNP pr. indbygger har Verdensbanken fastlagt, at lande med en BNP pr. indbygger på under 1.135 dollar er lavindkomstlande. Det er for eksempel afrikanske lande som Mozambique og Eritrea.
CO2-afgift	En afgift/skat, som pålægges alle virksomheder, husholdninger og nationer, som udleder CO2.
Klimatold	En afgift, som er pålagt CO2-tunge varer, som for eksempel importeres til EU fra lande udenfor EU.
Fattigdomsgrænse	Der skelnes mellem absolut og relativ fattigdom. Grænsen for absolut fattigdom er fastsat af FN og Verdensbanken til 1,90 dollar om dagen, og denne fattigdom ses mest i lavindkomstlande. Grænsen for relativ fattigdom er i Danmark sat til 50% af medianindkomsten.

<b>Rollespil 4: 10 vigtige begreber</b>	
Suverænitet	En stats selvbestemmelsesret.
Klimafond	En institution med egen formue, der for eksempel anvendes til at give økonomisk støtte til lande, der oplever tab og skader i forbindelse med klimaforandringerne.
Globalisering	Udvikling, hvor verden bliver mere og mere forbundet økonomisk, politik og kulturelt.
Udviklingsland	Der findes ikke én klar definition af begrebet udviklingsland. FN har for eksempel opstillet en liste over lande baseret på graden af menneskelig udvikling målt som kombinationen af økonomisk købekraft pr. indbygger, forventet levealder og uddannelsesniveau. Verdensbanken definerer derimod et udviklingsland som et land med et årligt BNP pr. indbygger på under 9.265 dollar.
Det globale syd	En anden måde at omtale de økonomisk mindre udviklede lande, som oftest ligger på den sydlige halvkugle.
EU-budget	EU's indtægter og udgifter for det kommende år. EU's budget skal godkendes af både EU-Parlamentet og Ministerrådet.
Kompensation	Erstatning – for eksempel for tab og skader relateret til klimaforandringer.
Konkurrenceevne	Evnen til at få afsat sine varer og tjenesteydelser i konkurrencen med andre lande eller virksomheder.
Klimaretfærdighed	Klimaretfærdighed handler om, at lande, som har det største historiske ansvar for udledninger af drivhusgasser, også har det største ansvar for at løse de problemer, der er forbundet med klimaforandringer.
COP	COP står for "Conference Of the Parties" og er FN's klimakonferencer.

