



UPPGIFTER FÖR LEKTIONEN

Uppgifterna är avsedda för lektioner under öppet hus -dagen eller för en vanlig lektion, om skolan har valt att ordna föräldramöte kring temat.

1. Gissa vilken familj?

Repetera först erfarenheterna från rollspelet med eleverna. Skriv upp beskrivningar av familjerna på tavlan. Lägg spelkorten Neuvokkaat (20 st.) i en hatt, box eller påse. Dela in klassen i grupper om 4-5. Varje grupp plockar i tur och ordning ett spelkort ur påsen. Gruppen sätter ihop ett kort skådespel kring den aktuella figurens födelsedag. De gäster som bjuds in till kalaset liknar födelsedagsbarnet när det gäller preferenser och levnadssätt. De övriga eleverna får gissa vilken familj det är fråga om. De beskrivningar av familjer som skrivits upp på tavlan används som hjälp.

Eleverna kan också fundera över vad som behöver skaffas för kalaset, hur mycket det kostar, vilken present som ska skaffas, vem ska besluta om inköpen, vad ska man göra under kalaset, med vilka transportmedel anländer gästerna till platsen etc.

Skaffa lämplig rekvisita med tanke på rollspelet så att eleverna kan leva sig in i sina roller.



2. Hur mycket kostar jag?

Klassen delas in i flickor och pojkar. Grupperna diskuterar och tar reda på

- av vilka delar en omgång kläder för en flicka/pojke i genomsnitt består?
- vad annat har eleverna med sig till skolan (mobiltelefon, musikspelare etc.)?
- hur många omgångar kläder har eleverna i genomsnitt?
- priser på kläder och varor från olika kataloger eller reklam
- vad spenderar eleverna pengar på under skoldagen eller spenderar de alls?

När man studerar reklamen bör man diskutera syftet med reklamen och det faktum att katalogerna och det övriga materialet inte finns med på lektionen för att göra reklam för något.





3. Den virtuella eleven i vår klass

Hur mycket kostar jag? -uppgiften fortsätter så att man skapar en gemensam virtuell elev för klassen.

Detaljer som ska beslutas i fråga om eleven:

- kön och ålder
- vilka kläder och saker ska köpas för eleven och varför behövs dessa
- vad kostar inköpen
- hur länge ska de saker som har köpts användas
- diskussion kring vad inköpen kostar per dag
- om vilka saker skulle den virtuella eleven kunna gräla med föräldrarna



När den virtuella eleven är färdig delar man in sig i två grupper: den ena av grupperna representerar föräldrarna och den andra den virtuella eleven.

Läraren visar eleven skyltar på vilka det skrivits saker som tidigare under diskussionen lett till tvister. Den grupp som spelar rollen av virtuell elev beslutar hur eleven ska reagera och vad den ska säga till föräldrarna. Den grupp som spelar rollen av föräldrar å sin sida bestämmer vad föräldrarna ska svara.

När rollspelet har pågått tillräckligt länge diskuteras följande frågor:

- Hur kändes det att vara förälder?
- Varför agerade föräldrarna så som de gjorde?
- Varför agerade den virtuella eleven så som den gjorde?
- Man gör en bedömning av den virtuella elevens konsumtionsvanor och diskuterar om dessa skulle kunna ändras genom att minska på konsumtionen.

Avslutningsvis diskuteras sambandet mellan konsumtionsvanorna och penninganvändningen.

Om skolan valt modellen med öppet hus, kan eleverna ges tillfälle att efter avslutad skoldag delta i de diskussionsgrupper som ordnas för föräldrarna.

