

BRYT FATTIGDOMSCIRKELN

Barn som lever i fattigdom får sina rättigheter kränkta på många sätt. I den här övningen arbetar eleverna i grupper om fyra.

1. Varje grupp får en uppsättning kort. Gruppens uppgift är att placera korten i en cirkel med fattigdomskortet överst. De andra korten ordnas klockvis runt cirkeln så att man kan se vad som orsakar vad.
2. När gruppen är överens diskuterar de vad som kan göras för att bryta den onda cirkeln.
3. Fundera: Vilka insatser skulle de vilja se? Kanske väljer dina elever att införa ett program som säkerställer att alla barn får fri skolmat. Hur skulle det påverka resten av förloppet?
4. Redovisa i helklass.

Diskutera utifrån frågeställningarna:

- Vilka faktorer kan tänkas påverka fattigdom?
- Finns det fler än dem man kan läsa om på korten?
- Varför är fattigdom en ond cirkel? Varför leder det ena till det andra?
- Vilka åtgärder kom din grupp fram till?
- Räcker det med att bryta fattigdomscirkeln med en enda åtgärd?
- Vilket förslag tror ni är enklast att genomföra?
- Vad krävs för att förslagen ska kunna bli verklighet?



FATTIGDOM

Ungefär 385 miljoner av jordens barn lever i stor fattigdom vilket påverkar deras liv.
> Koppla till Globalt mål 4

SKOLA

Barn som ofta är sjuka har svårt att ta sig till skolan, eller hänga med i studierna.
> Koppla till Globalt mål 4

HUNGER.

Barn som lever i fattigdom får sällan tillräckligt med mat eller näringsriktig mat.
> Koppla till Globalt mål 2

ARBETSLÖSHET.

Barn som inte fått utbildning blir arbetslösa eller får dåligt betalda arbeten.
> Koppla till Globalt mål 8

UNDERNÄRING

Barn som inte får tillräckligt med mat blir undernärda och utvecklas inte som de ska.
> Koppla till Globalt mål 2

LÅGA LÖNER

Föräldrar som inte har arbete kan inte ge barnen mat husrum eller kläder.
> Koppla till Globalt mål 8

YRKESUTBILDNING

Barn som inte lärt sig läsa, skriva eller räkna, kan inte studera vidare.
> Koppla till Globalt mål 4

HÄLSA

Barn som är undernärda får dålig motståndskraft mot sjukdomar.
Koppla till Globalt mål 3

EGEN IDÉ?

Vad vill du undersöka?

