



**Et rollespill om marin forsøpling
(1.-3. klasse)**

Forarbeid, rollespill og etterarbeid

**Alibier
Alibier
Alibi er**

 **NTNU**
Vitenskapsmuseet

FORORD

Alibier AS har i samarbeid med Mali Hole Skogen og NTNU Vitenskapsmuseet utviklet et undervisningsopplegg som består av rollespillet *Fuglereisen*, samt alt nødvendig for- og etterarbeid. Rollespillet er tilpasset bruk for barnetrinnet (1.-3. klasse), og er utviklet i samsvar med Miljødirektoratets tilskuddsordning: ”støtte til tiltak mot marin forsøpling”.

Marin forsøpling er en av de største miljøutfordringene vi har, og omfanget synes å øke. Avfallet gjør stor skade på dyrelivet og medfører hvert år betydelige kostnader for samfunnet. Plast er spesielt problematisk fordi det brytes svært sakte ned, og kan fragmenteres til mikroplast.

Miljødirektoratet, 2015-2016

(<http://www.miljodirektoratet.no>)

Den overordnede målsetningen med undervisningsopplegget er å bevisstgjøre elevene på hva marin forsøpling er og hvordan det oppstår, i tillegg til å gi dem et aktivt innblikk i hvilke konsekvenser marin forsøpling har for oss og marint dyreliv. I forlengelsen av dette er målet å engasjere elevene til å hindre marin forsøpling i sine egne omgivelser, og spre budskapet om hvor viktig det er å resirkulere og minske forsøplende forbruk.

INNHALDSFORTEGNELSE

Forord	2
Innholdsfortegnelse	3
Introduksjon til kursmanualen	4
<i>Læreplan i naturfag, 1.-3. trinn</i>	4
HOVEDDEL 1: FORARBEID	6
Praktisk informasjon om forarbeidet	7
Stegvis gjennomgang av forarbeidet	8
<i>Gjennomgang av presentasjon (1-4)</i>	8
<i>Gjennomgang av presentasjon (5-9)</i>	9
<i>Inndeling av elevene i de fire fuglegruppene</i>	11
<i>Gjennomgang av rollespillets regler (10-11)</i>	12
<i>Øving: Fly, fange mat, lage enkle fuglelyder</i>	13
HOVEDDEL 2: ROLLESPILLET	14
Praktisk informasjon om rollespillet	14
<i>Rollespillets gang</i>	15
<i>Nødvendige forberedelser</i>	15
Runde 1	16
Runde 2	18
Runde 3	19
Runde 4	20
Runde 5	21
HOVEDDEL 3: ETTERARBEID	23
Praktisk informasjon om etterarbeidet	24
<i>Elevenes opplevelser og kunnskap om marin forsøpling</i>	24
TILLEGGSINFORMASJON	25
Kort innføring i rollespill som læringsverktøy	25
<i>Forberedelser: Metakognitive strategier effektiviserer læring</i>	26
<i>Oppsummering og etterarbeid</i>	26
Om oss	27
VEDLEGG 1-8	28

INTRODUKSJON TIL KURSMANUALEN

Velkommen til *Fuglereisen*! Denne manualen består av tre hoveddeler som inneholder alt du trenger for å gjennomføre både forarbeidet (del 1), rollespillet (del 2), og etterarbeidet (del 3). Opplegget er spesielt tilpasset elever på barnetrinnet (1.-3. klasse), og **den totale varigheten er rundt 1,5 timer.**

Temaet for rollespillet er marin forsøpling og dens påvirkning på sjøfugler. Her fokuseres temaet inn på forsøpling av hav og strandsoner, hvor sjøfuglene rammes av menneskets forbruk. Formålet er å fremme kunnskap om marin forsøpling og bevisstgjøre barna på hva som kan gjøres for å forhindre videre forsøpling med hjelp av kildesortering, strandrydde dager og mindre plastforbruk. Rollespillet lar elevene spille ut livene til sjøfuglene langt kysten: På en leken og lærerik måte skal barna fly langt og lenge gjennom vind og skyer for å finne den beste maten havet har å by på.

Læreplan i naturfag, 1.-3. trinn

Utdanningsdirektoratets læreplan for grunnskolen gir en oversikt over hvilke mål som er satt opp for naturfagstimene for 1.-3 trinn. Videre følger en gjennomgang av de læringsmålene som ligger særskilt til grunn for dette prosjektet.

Forskerspiren (1.-2. trinn)

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne:

- **stille spørsmål, samtale og filosofere rundt naturopplevelser og menneskets plass i naturen;**
- bruke sansene til å utforske verden i det nære miljøet;
- beskrive, illustrere og samtale om egne observasjoner fra forsøk og fra naturen;
- gjenkjenne faresymbol for farlige stoffer og for farlig lys.

Forskerspiren (3.-4 trinn)

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne:

- **bruke naturfaglige begreper til å beskrive og presentere egne observasjoner, foreslå og samtale om mulige forklaringer på det man har observert;**
- bruke måleinstrumenter, systematisere data, vurdere om resultatene er rimelige, og presentere dem med eller uten digitale hjelpemidler;
- skrive rapporter og beskrivelser, revidere innhold etter tilbakemelding, vurdere innholdet i andres tekster og lage enkle digitale sammensatte tekster;
- innhente og bearbeide informasjon om naturfaglige tema fra ulike kilder og oppgi kildene.

Mangfold i naturen (3.-4 trinn)

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne:

- samtale om og sammenligne livssyklusen til noen plante- og dyrearter;
- observere, registrere og beskrive endringene som skjer med et tre eller en annen flerårig plante over tid;
- beskrive leveviset til noen utdødde dyregrupper ved å samle og systematisere informasjon fra ulike kilder;
- **fortelle om dyr i nærområdet, diskutere dyrevelferd og skille mellom meninger;**
- undersøke biologisk nedbryting og beskrive et kretsløp i naturen;
- **praktisere kildesortering og diskutere hvorfor kildesortering er viktig;**
- **beskrive hva som kan gjøres for å ta vare på naturen i nærområdet, og argumentere for omsorgsfull framferd i naturen.**

Gjennom *Fuglereisen* får barna i 1.-3. trinn være med på en naturopplevelse langs den imaginære norskekysten. De skal få et aktivt innblikk i ulike sjøfuglarter og deres livssyklus langs kysten og over havet. Barna skal få en førstehåndserfaring med hvilke virkninger forurensningen kan ha på sjøfuglene, og i forlengelsen av dette få en innføring i viktigheten av kildesortering. Rollespillet åpner opp for barnas beskrivelser, diskusjoner, og filosofiske tanker rundt deres opplevelse av rollespillet som sjøfugler.

FORARBEID

Denne delen av kursmanualen vil ta for seg forarbeidet, det vil si forberedelsene som elevene bør gjennomføre før de deltar på rollespillet.

Et grundig forarbeid vil kunne gi elevene flere knagger for opplevelsene og erfaringene de gjør seg under rollespillet, noe som kan hjelpe både elevene og lærer med å knytte rollespillet tydeligere opp mot flere relevante temaer som gjennomgås også i annen undervisning. Et mål er å fange elevenes interesse for rollespillets tematikk, og sikre et minimum av kunnskap omkring dette. Dette er også nødvendig for å forstå hvorfor man skal lære noe mer om temaet. I tillegg vil enkle øvelser og praktisk gjennomgang av regler gjøre elevene trygge på det de skal være med på.

Målet med forarbeidet er:

- å bedre elevenes forutsetninger for å forstå rollespillet og bakgrunn for deres deltakelse;
- å sikre at elevene har nødvendige forkunnskaper om tematikken for å kunne delta i rollespillet;
- å gi elevene en innføring i hva som forventes av dem og hva de kan forvente av rollespillet;
- å forberede elevene mentalt på deltakelse.

Varighet: Cirka 30 minutter

Lokale: Ordinært klasserom

Nødvendig utstyr:

- PC og prosjektor
- Presentasjon (se *alibier.no/plast*)
- Bildecollager
(se vedlegg 1-4, fire eksemplarer av hver)
- En bøtte med plast- og treklyper
- Maskeringsteip

Valgfritt:

- Korte informasjonsfilmer om temaet (se *alibier.no/plast*)
- A4-ark i fire ulike farger, et ark til hver elev
(brukes dersom elevene skal brette fuglenebb, en farge til hver fuglegruppe) + strikk/hyssing

Presentasjon og moodboards kan lastes ned fra *alibier.no/plast*. Her finnes det også en liste over ulike filmer som tar for seg tema som marin forsøpling, mikroplast, dyreliv langs kysten og i havet; i tillegg til en video som forklarer hvordan en kan brette nebb av et A4-ark. Avhengig av tiden som er tilgjengelig, kan et utvalg filmer benyttes i forarbeidet eller i annen undervisning før/etter elevene skal gjennomgå rollespillet.

Videre følger det en stegvis gjennomgang av forarbeidet. Denne inkluderer også korte forslag til manus. Presentasjonen skal gjennomgås med klassen, og elevene får øve på hvordan de skal te seg og fly som de ulike sjøfuglene, før de deles inn i fire grupper og tildeles reder i fire hjørner av rommet.

Mye av rollespillet foregår sittende på gulvet, så vi anbefaler at gulvet vaskes over før rollespillet avholdes. Før presentasjonen begynner skal det teipes opp fire reder, gjerne i hjørner, men det kan også godt være former rundt om i rommet.

Gjennomgang av presentasjon, slide 1-4

Gi elevene en introduksjon til opplegget, der det sentrale er å informere om at elevene i løpet av de neste timene skal elevene lære mer om marin forurensning og forurensning av havet, og hvordan og hvorfor det angår oss.

Gjennomgå kort hva plast er, hva det kan brukes til, om det finnes noe plast i rommet dere er i, og hvor man ellers kan finne det. Gå deretter inn på hva vi gjør med plast vi ikke lenger bruker, og gjennomgå hva kildesortering er. Sammenlikn for eksempel matavfall, som brytes ned og blir til jord, med plastavfall, som ikke brytes ned på samme måte. Dessverre kildesorteres ikke all plast – og plastsøppelet kan ende opp steder der det ikke skal være, slik som ute i havet. Nevn eksempler på hvordan plastavfall i naturen kan skade både plante- og dyreliv dersom det ikke ryddes opp.

Slide 1:

"I dag skal vi ut på en reise som sjøfugler! Dere skal få være ulike sjøfugler som flyr ut mot havet for å finne fisk, slik at dere kan spise dere mette. Problemet er at det ikke bare er fisk i havet; det er noe mer der, som vi mennesker har lagt fra oss, noe som sjøfuglene kan tro er mat – er det noen som vet hva det kan være?"

Slide 2:

"Det er plast i havet, søppel fra land som finner veien ut til havet, hvor det ikke hører hjemme. Og plast kan være veldig mye forskjellig! Er det noe plast i dette klasserommet?"

[la elevene se rundt seg og peke på/foreslå gjenstander i rommet som er laget av plast.]

Slide 3:

"Plast er mye mer enn bare flasker og godteposer: Plast blir brukt til alt mulig rart i dag, som telefoner, ledninger, pinner, drikkeflasker, kanskje til og med på sekkene deres! Men når man er ferdig med å bruke noe som er laget av plast, når du har drukket opp det som var i en plastflaske, hva gjør man da med plasten? Her i Norge, så prøver vi å kildesortere søppel. Vet dere hva som skjer når vi kildesorterer?"

Slide 4:

"Når vi kildesorterer, så bruker vi gammelt søppel til å lage noe helt nytt. Er det noen av dere som for eksempel resirkulerer matavfall hjemme? Matavfall brytes ned og blir til jord etter hvert, slik at det ikke blir liggende noe igjen som ødelegger for naturen. Men plasten, derimot, den blir ikke til jord! Plast forsvinner aldri helt, og brytes aldri helt ned. Derfor må den kildesorteres, slik at vi kan bruke den gamle plasten på nytt igjen når vi lager nye ting. Men ikke all plast og søppel blir kildesortert – noe forsvinner på veien, og kan havne i havet. Der tror både fisk og fugl at plasten er mat, og prøver å spise plasten. Men plast er ikke bra for magen! Dyrene i og rundt havet kan bli syke og veldig mange av dem kan dø hvis de får i seg for mye, eller blir fanget av noe plast som ligger og flyter."

Gjennomgang av presentasjon, slide 5-9

Nå som elevene har fått en introduksjon til plastavfall, marin forurensning og konsekvenser for dyrelivet, skal de lære mer om sjøfugler. Forklar elevene hva som skjer dersom fuglene spiser plast som de tror er mat, og hvordan dette kan være livsfarlig for fuglene.

Gå deretter gjennom rollespillets fire typer sjøfugler: **Albatross**, **havhest**, **havlire** og **stormsvale**. Det viktigste er å nevne noen av deres særtrekk, i tillegg til hvordan man flyr som de ulike fuglene. Få gjerne alle elevene til å reise seg opp slik at dere sammen kan øve kort på hvordan de flyr, enten i sirkel, eller ved at rollespillederen står foran elevene. Det er også mulig å stille elevene spørsmål etter hvert for å høre om de husker hva de har lært om de ulike fugletypene, eller lignende.

Slide 5:

"Har noen hørt om sjøfugler? Sjøfugler kan leve langs kysten, og legger egg på øde øyer ute i havet og ved kysten i på fjell og berg. Foreldre til sjøfuglene flyr ut for å finne mat til baby-fuglene, men det finnes så mye søppel i havet at noen ganger plukker de opp plastbiter. De tror plasten er mat, og mater barnet sitt med det. Da blir baby-sjøfuglene syke, og det kan være at foreldrene også blir, hvis de spiser plasten. Når sjøfugler blir syke klarer de ikke å fly – og hvis de ikke klarer å fly, klarer de heller ikke å finne mer mat. Og det er et stort problem!

I dag skal vi lære litt om fire ulike sjøfugler: Albatrossen, havhesten, havliren og stormsvalen. Først ut er albatrossen."

Slide 6: Albatrossen

"Albatrossen kan ha et vingespenn på nesten fire meter! Den stoler på sine store vinger, som gjør at den kan gli i luften i timevis av gangen, uten et eneste vingeslag. Den kan faktisk holde seg i luften i flere uker av gangen uten å lande, og det gjør at de fleste albatrosser omtrent ikke klarer å gå på land!

Nå skal vi øve oss på å fly som en albatross, så da strekker vi armene så langt ut vi bare klarer, også glir vi gjennom luften."

Slide 7: Havhesten

"Havhesten er mindre og lettere enn albatrossen, og når den strekker ut vingene sine er de cirka en meter lange. Kan dere se på bildet at de nesten likner litt på måker, men at blant annet nebbene deres er litt annerledes? De flyr ute over havet mesteparten av tiden, og er heller ikke så veldig flinke til å gå på land.

Nå skal vi øve oss på å fly som en havhest. Da må vi bøye armene 90 grader og holde de slik, så vingene blir kortere enn albatrossens, også flakser vi hardt opp og ned."

Slide 8: Havliren

"Havliren er en enda mindre fugl enn albatrossen og havhesten, og den veier mindre enn et halvt kilo! Hvis vi ser godt på bildene her, så kan vi se at den flyr veldig lavt over havoverflaten. Der flyr den og titter etter fisk og annen mat som den kan spise.

Nå skal vi øve oss på å fly som en havlire. Da må vi bøye knærne våre, slik at vi også kommer nærmere havoverflaten. Så skal vi holde albueene våre tett inntil kroppen for å lage enda kortere vinger enn tidligere, også flakser vi hardt med hendene våre."

Slide 9: Stormsvalen

"Så har vi kommet til stormsvalen. Dette er den aller minste av de fire sjøfuglene våre, og den spiser plankton, krepsdyr og småfisk som de plukker opp fra havoverflaten – akkurat som vi kan se den ene fuglen gjøre på dette bildet.

Nå skal vi øve oss på å fly som en stormsvale. Da må vi gå opp på tå, sånn at vi strekker på bena sånn som fuglen gjør på det bildet. Så holder vi armene litt ut fra kroppen, også flyr vi med litt flytende og raske vingslag."

Inndeling av elevene i de fire fuglegruppene

Del elevene inn i de fire ulike fuglegruppene, og gi hver gruppe et hjørne av klasserommet der det er markert opp et fuglerede som er deres. Deretter skal hver gruppe få utdelt noen eksemplarer av moodboardet med bilder av deres fugletype. La elevene se på bildene, mens du går rundt til hver gruppe og repeterer hvordan de flyr som sin fugletype.

→ Valgfritt: Å brette nebb

Dersom det er ønskelig, og dere har tid, kan også elevene nå brette fuglenebb. Del ut fargede A4-ark (en farge til hver fugletype), og vis hvordan de skal brettes. Disse er det også mulig å dekorere, før de festes rundt hodet med en vanlig strikk eller hyssing. En mulighet er også å brette nebb i forkant av rollespillet, pass da på at elevene deles i fire grupper og at hver gruppe har sin egen farge til nebbet.

OBS! Video med oppskrift på bretting av nebb finnes på alibier.no/plast.

Gjennomgang av rollespillets regler, slide 10-11

Gjennomgå reglene elevene må huske på når de skal være med på rollespillet:

- Når fuglene er ute og flyr, så leter de etter mat.
- Maten er treklyper, og disse er i en bøtte.
- Det finnes også plastklyper i bøtten, og dette er plast som har havnet i havet.
- Når fuglene dukker etter mat, må de være kjemperaske. De har ikke tid til å se eller kjenne etter hva det er de får tak i.
- Når en har fått tak i en klype, skal den festes utenpå klærne.
- Sjøfuglene er snille med hverandre, og dytter ikke.
- Når fuglene er i redene sine, er de helt stille.

Slide 10:

"Nå har vi lært noen fakta om sjøfuglene dere skal være i dag, vi har lært at plast og søppel er skadelig for sjøfuglene, og vi vet at dere skal ut på en Fuglereise. Når dere skal ut for å fly, så er dere på jakt etter mat – for dere vil spise dere gode og mette slik at dere også kan fly ut i morgen igjen. Når vi gir beskjed, så skal dere ut og fly for å finne fisk.

[vis frem bøtten med klypene i, og ta ut en treklype og en plastklype]

I denne bøtten er det fullt med treklyper, og en slik treklype er en fisk. Det er en sånn klype dere helst vil plukke ut av bøtten. Men etter hvert vil det også ligge noe i bøtten som dere ikke vil ha: En klype av plast. Dette er plast som menneskene har kastet i havet, og sånne kan dere bli syke av.

Når en sjøfugl stuper mot havet for å fange mat, så har den ikke tid til å stoppe for å se eller kjenne etter hva den fanger. Derfor må vi også bare stupe ned i bøtten med armen vår så fort vi kan, og plukke opp den første klesklypen vi finner. Så fester dere den på genseren deres, på denne måten."

Slide 11:

"Før vi øver på dette, så er det tre regler til som er spesielt viktige å huske på som sjøfugl: En sjøfugl er alltid snill; og den flyr seg ikke vill. I sine reder er de trøtte og gode; da er de stille og hviler sitt hode. Dette betyr at 1) sjøfugler er snille med hverandre, dytter ikke eller knuffer med hverandre; 2) når sjøfuglen skal fly hjem, så vet de akkurat hvor de skal og flyr alltid rett tilbake til redet sitt; og 3) når fuglen er i redet sitt, så er de helt stille og trøtte, for da må de hvile seg til sin neste flytur. Dette er viktig, for ellers kan det hende de andre fuglene ikke får høre når de skal ut og fly! Har dere noen spørsmål?"

Øving: Fly, fange mat, lage enkle fuglelyder

La elevene øve på å fly i sirkel rundt den som holder bøtten, på å "stupe" ned med hånden for å få tak i en klype, og på å lage enkle fuglelyder. Understrek at de må være raske med å hente klypen (blant annet for å unngå at de føler seg frem til de ulike klypene), og at de skal være stille når de har krysset teipen og kommet inn i redet sitt igjen. Sjekk at alle får tak i en klype hver, og at de fester denne på klærne sine.

Minn elevene på at de må høre godt etter på instruksene du gir dem. Rund så av forarbeidet.

"Nå skal vi forsøke å fly en runde og stupe etter mat. Husk at dere må ta hånden kjapt ned i, og ut av, bøtten, og at dere skal feste klypen dere fanger på klærne deres. Jeg kommer til å gi beskjed når de ulike fuglene skal ut for å fly.

Vi har jo lært at vi skal være stille når vi sitter i reirene våre, men når vi er ute og flyr, og fanger mat, så kan vi lage lyder. Først vil jeg gjerne at vi øver på å lage vanlige fuglelyder; hvordan høres en fugl ut? [la elevene lage fuglelyder i noen sekunder.] Bra! Nå vil jeg høre hvordan en trist fugl høres ut? [...] Hva med en glad fugl? [...] Hva med en sint fugl? [...] Supert! Da er vi straks klare for start!

- Stormsvaler og havhest prøveflyr først;
- deretter havlire og albatross.

ROLLESPILLET

Fuglereisen er et rollespill som inneholder fire elementer: Sjøfugler, mat, mennesker og plast. Fuglene flyr rundt og leter etter mat som de spiser, før de flyr hjem til sine reder. I neste runde introduseres mennesket, som kaster plastavfall i havet. Fuglene ser mat og spiser den, men noe av maten er plast, og det medfører at fuglene blir syke og gradvis mister sin evne til å fly. Det blir stadig mer plast i havet som fuglene kan spise. Vil fuglene overleve? Vil menneskene slutte å kaste søppel i havet? Det må vi nesten finne ut av sammen, med *Fuglereisen*!

Varighet: 30-45 minutter

Deltakere: Maksimalt 30 stykker.

Det anbefales at klasser med >25 elever deles i to, og at rollespillet heller kjøres i to omganger.

Lokale: Ordinært klasserom

Nødvendig utstyr:

- En bøtte
- Minst 150 klyper i to farger/materialer, som symboliserer plastavfall og fisk
- Fuglereglen (se vedlegg 6)

Valgfritt:

- PC og høyttalere til avspilling av bakgrunnslyd (eksempelvis bølger, fuglelyder, eller liknende)
- Nebb m/strikk eller hyssing til elevene (eventuelt andre kostymer)

Rollespillets gang

Rollespillet er delt inn i fem runder. I hver runde vil rollespillederen lese opp en fugleregule, som leder alle fugletypene inn i, og ut av, sin jakt etter fisk. I runde 1-3 kommer det inn et menneske som kaster mer og mer plast i bøtten. Rollespillederen (eller en kollega) har ansvar for å stå i midten av rommet, og holde bøtten og passe på at alt går riktig for seg når elevene stuper ned i den for å hente mat. Fra og med runde to mister elevene som spiser plast gradvis sin evne til å fly, og dette gjennomgås av rollespilleder underveis i rollespillet. Ved spillets slutt, når alle elevene sitter i sine reder, anbefales det å ta en håndsopprekning for å se hvor mange av elevene som har fått en eller flere plastklyper.

Nødvendige forberedelser

Før rollespillet starter, skal elevene ha **gjennomgått forarbeidet**. De har blitt delt inn i fire ulike fuglegrupper, som alle har sitt markerte rede og sin særskilte måte å fly på. Elevene har fått øve på å fly rundt, stupe etter mat, og lage fuglelyder. Alle elevene skal ha en treklype festet til klærne sine etter runden i forarbeidet.

Bøtten skal være fylt med de klesklypene som symboliserer mat. Plast-klesklypene skal være tilgjengelige, men ikke synlige for elevene.

Plasser elevene i sine respektive reder, og gjennomgå eventuelt de viktigste reglene en siste gang før rollespillet settes i gang.

Rundens gang for elevene:

1. Fly av gårde på jakt etter mat, og "stup" ned i havet (bøtten), når de får beskjed.
2. Fly tilbake til redet med fangsten.
3. Fest klesklypen (fangsten) på gensen.

Konsekvenser av å spise plast:

- 1 **plastklype** gjør at fuglen kun kan bruke en vinge til å fly med.
- 2 **plastklyper** gjør at fuglen ikke kan bruke vingene sine i det hele tatt, og i stedet må krype.
- 3 **plastklyper** medfører at fuglen ikke lenger kan fly eller krype, så den må bli igjen i redet sitt.

Runde 1

I prøverunden var det bare fisk i havet, men nå dukker det plutselig opp et menneske som kaster fra seg plast! Dermed kan det hende fuglene nå får i seg plast, i stedet for mat.

Før opplesningen av fuglereglen begynner, skal rollespillederen (eller en kollega) komme inn som et menneske som kaster plastavfall i havet. Hell cirka 1/3 av plastklypene i bøtta, og fortell samtidig at det nå kastes brukte plastflasker i havet.

Les opp **vers 1** av fuglereglen slik at fuglene våkner og får strekke på vingene sine, før **vers 2** leses opp. Da skal albatrossene og havhestene ut for å fly, og hente mat i bøtten, en og en. Mens de andre venter på tur kan de fly rundt i rommet, og når **alle** har forsynt seg med en klype, skal **vers 3** leses.

Gjenta dette for havliren og stormsvalen (**vers 4** og **5**).

*1. Sola står opp over hav og land,
Den skinner og glitrer som bølger i brann.
Solstrålene strekker seg mot fjellveggenes side;
Der sover svale, havhest, albatross og lire!
De våkner til med kvitter og strekk,
for nå skal de fly over fjell og bekk.*

*2. Først er det albatross og havhest som skal fly,
la vingene flakse og seil ut mot havet på ny.
Dykk ned med kraftfull sus,
finn maten mellom bølgenes brus.*

*3. Gode og mette, flyr dere hjem
flaks langt og lenge, ja – rett frem!
Og der var dere hjemme, mette og gode,
sett dere ned og hvil deres tunge hode.*

*4. Så er det havlire og stormsvale som skal fly,
la vingene flakse og seil ut mot havet på ny.
Dykk ned med kraftfull sus,
finn maten mellom bølgenes brus.*

*5. Gode og mette, flyr dere hjem
flaks langt og lenge, ja – rett frem!
Og der var dere hjemme, mette og gode,
sett dere ned og hvil deres tunge hode.*

Les deretter **vers 6** og **7**, og vis frem en matklype og en plastklype når disse nevnes i vers 7.

Til slutt i runden skal elevene forklares og demonstreres hva som skjer med vingene deres dersom de får i seg plast. Hvis de har fått en plastklype, kan de nå bare fly med den ene vingen.

*6. Men det er ikke bare mat i havet i dag,
det lusker noe annet som et stort bedrag.
Det er ikke sjøgress, plankton eller fisk;
det gjør deg ikke sterk, rask og frisk.*

*7. Spiser du **denne**, vokser du deg sunn og stor;
men er det **denne**, er det verre enn du tror.
Det er plast i havet – å nei, å fy!
Noen fugler blir syke, og kan ikke fly.*

”Hvis en sjøfugl nå plukker en plastklesklype istedenfor en matklype, så mister den en vinge. Da kan en bare flakse med en arm! Hvis fuglen er så uheldig at den i neste runde trekker enda en plastklype, så har den mistet begge vingene og må krype ut av redet sitt for å finne seg mat. Hvis den til sammen plukker tre plastklyper, så kan den ikke lenger verken fly eller krype, men må bli i redet sitt uten mat. Da har du fått i deg altfor mye plast, og er syk.”

Runde 2

Det er mer plast i havet enn før, og fuglene kan risikere å fange plast når de leter etter mat. Pass på at fugler med en plastklype kun bruker en vinge!

Mennesket kommer tilbake, og heller cirka 1/3 av plastklypene i bøtta. Fortell samtidig at det nå kastes brukte q-tips i havet.

Les opp **vers 1** av fuglereglen. Nå skal havhestene og havlirene ut for å fly, og hente mat i bøtten, en og en. Mens de andre venter på tur kan de fly rundt i rommet, og når **alle** har forsynt seg med en klype, skal vers 2 leses.

Gjenta dette for stormsvalen og albatrossen (**vers 3 og 4**).

Gå rundt i rommet når alle fuglene er tilbake i sine reder, les **vers 5**, og se hvem som har fått i seg plast. Forklar elevene at de med to plastklyper mister begge vingene og må krype på gulvet når de skal ut av redet.

*1. Først er det havhest og havlire som skal fly,
la vingene flakse og seil ut mot havet på ny.
Dykk ned med kraftfull sus,
finn maten mellom bølgenes brus.*

*2. Gode og mette, flyr dere hjem
flaks langt og lenge, ja – rett frem!
Og der var dere hjemme, mette og gode,
sett dere ned og hvil deres tunge hode.*

*3. Så er det stormsvale og albatross som skal
fly,
la vingene flakse og seil ut mot havet på ny.
Dykk ned med kraftfull sus,
finn maten mellom bølgenes brus.*

*4. Gode og mette, flyr dere hjem
flaks langt og lenge, ja – rett frem!
Og der var dere hjemme, mette og gode,
sett dere ned og hvil deres tunge hode.*

*5. Å nei, å se, hva har du fått i deg?
Det var ikke torsk, ørret eller sei
Det er plast i havet, å nei å fy!
Noen fugler blir syke og kan ikke fly.*

Runde 3

Det er mer plast i havet enn før, og nå er det vanskelig å fange noe annet enn plast når fuglene er på jakt etter mat. Pass på at fugler med en plastklype kun bruker en vinge, og at de med to kryper i stedet for å fly!

Mennesket kommer tilbake igjen, og kaster resten av plastklypene i bøtta. Fortell samtidig at det nå kastes brukt plastemballasje i havet.

Les opp **vers 1** av fuglereglen. Nå skal stormsvalene og havlirene ut for å fly, og hente mat i bøtten, en og en. Mens de andre venter på tur kan de fly rundt i rommet, og når **alle** har forsynt seg med en klype, skal **vers 2** leses.

Gjenta dette for albatross og havhest (**vers 3** og **4**).

Gå rundt i rommet når alle fuglene er tilbake i sine reder, les **vers 5**, og se hvem som har fått i seg plast. Forklar elevene at de med tre plastklyper ikke lenger kan verken krype eller fly, og må bli igjen i redet mens de andre flyr.

*1. Først er det stormsvale og havlire som skal fly,
la vingene flakse og seil ut mot havet på ny.
Dykk ned med kraftfull sus,
finn maten mellom bølgenes brus.*

*2. Gode og mette, flyr dere hjem
flaks langt og lenge, ja – rett frem!
Og der var dere hjemme, mette og gode,
sett dere ned og hvil deres tunge hode.*

*3. Så er det albatross og havhest som skal fly,
la vingene flakse og seil ut mot havet på ny.
Dykk ned med kraftfull sus,
finn maten mellom bølgenes brus.*

*4. Gode og mette, flyr dere hjem
flaks langt og lenge, ja – rett frem!
Og der var dere hjemme, mette og gode,
sett dere ned og hvil deres tunge hode.*

*5. Å nei, å se, hva har du fått i deg?
Det var ikke torsk, ørret eller sei
Det er plast I havet, å nei å fy!
Noen fugler blir syke og kan ikke fly.*

Runde 4

Det har aldri vært mer plast i havet enn nå, men mennesket hiver heldigvis ikke uti noe mer. Likevel er det stor fare for at fuglene får i seg plast i stedet for mat. Pass på at fugler med tre plastklyper blir sittende igjen i redene sine!

Nå har menneskene forstått at noe skjer med sjøfuglene når det er plast i havet, så denne gangen kaster de ikke mer plast.

Les opp **vers 1** av fuglereglen. Nå skal havlirene og albatrossene ut for å fly, og hente mat i bøtten, en og en. Mens de andre venter på tur kan de fly rundt i rommet, og når **alle** har forsynt seg med en klype, skal vers 2 leses.

Gjenta dette for havhest og stormsvale (**vers 3** og **4**).

Gå rundt i rommet når alle fuglene er tilbake i sine reder, les **vers 5**, og se hvem som har fått i seg plast.

*1. Først er det havlire og albatross som skal fly,
la vingene flakse og seil ut mot havet på ny.
Dykk ned med kraftfull sus,
finn maten mellom bølgenes brus.*

*2. Gode og mette, flyr dere hjem
flaks langt og lenge, ja – rett frem!
Og der var dere hjemme, mette og gode,
sett dere ned og hvil deres tunge hode.*

*3. Så er det havhest og stormsvale som skal fly,
la vingene flakse og seil ut mot havet på ny.
Dykk ned med kraftfull sus,
finn maten mellom bølgenes brus.*

*4. Gode og mette, flyr dere hjem
flaks langt og lenge, ja – rett frem!
Og der var dere hjemme, mette og gode,
sett dere ned og hvil deres tunge hode.*

*5. Å nei, å se, hva har du fått i deg?
Det var ikke torsk, ørret eller sei
Det er plast i havet, å nei å fy!
Noen fugler blir syke og kan ikke fly.*

Runde 5

Plasten flyter i havet, og mennesket har forstått at det har gjort noe galt. For å forsøke å gjøre opp for seg, kommer mennesket tilbake for å rydde litt i havet – men hjelper det fuglene? Pass på at de med tre plastklyper fortsatt blir sittende igjen i redene sine!

Les **vers 1** av fuglereglen.

Menneskene har forstått at de må gjøre noe med forsøplingen, fordi det skader fuglene. Det kommer tilbake igjen, angrende, og plukker noen plastklyper fra bøtta. Pass på ikke å ta for mange, slik at alle elevene klarer å hente en klesklype til i løpet av denne runden.

Les opp **vers 2**, så albatrossene og havlirene kommer seg ut for å fly, og hente mat i bøtten, en og en. Mens de andre venter på tur kan de fly rundt i rommet, og når **alle** har forsynt seg med en klype, skal **vers 3** leses.

Gjenta dette for havlire og stormsvale (**vers 4 og 5**).

*1. De kan ikke fly og de kan ikke synge,
de ligger bare der i en klynge.
Vi må rydde og få alt vekk;
ikke la det ligge en eneste flekk!*

*2. Først er det albatross og havhest som skal fly,
la vingene flakse og seil ut mot havet på ny.
Dykk ned med kraftfull sus,
finn maten mellom bølgenes brus.*

*3. Gode og mette, flyr dere hjem
flaks langt og lenge, ja – rett frem!
Og der var dere hjemme, mette og gode,
sett dere ned og hvil deres tunge hode.*

*4. Så er det havlire og stormsvale som skal fly,
la vingene flakse og seil ut mot havet på ny.
Dykk ned med kraftfull sus,
finn maten mellom bølgenes brus.*

*5. Gode og mette, flyr dere hjem
flaks langt og lenge, ja – rett frem!
Og der var dere hjemme, mette og gode,
sett dere ned og hvil deres tunge hode.*

Gå rundt i rommet når alle fuglene er tilbake i sine reder, les **vers 6**, og se hvem som har fått i seg plast.

Avslutt *Fuglereisen*. Be elevene rekke opp hånden (mens de fortsatt sitter i redene sine) for å vise hvor mange av fuglene som fikk i seg plast, og hvor mange som fikk så mange plastklyper at de til slutt ikke kunne fly lenger. Dersom mesteparten av/alle i en fugletype fikk tre klesklyper, kan man si at den fuglearten nå er utrydningstruet/utdødd.

Led deretter elevene over i etterarbeidet, gjerne sittende i en sirkel på gulvet. Be alle ta av klypene og putte disse tilbake i bøtten. Dersom gruppen er stor og dere er flere voksne, kan dere med fordel dele gruppen mellom dere for å få en mer ryddig oppsummering.

6. Å nei, å se, hva har du fått i deg?

Det var ikke torsk, ørret eller sei

Det er plast I havet, å nei å fy!

Noen fugler blir syke og kan ikke fly.

"Nå er Fuglereisen over! Jeg vil gjerne se hvor mange av fuglene som fikk i seg plast. Kan alle dere som fikk minst en plastklype rekke opp hånden? (...) Var det mange av dere som fikk tre, eller enda flere, plastklyper? (...)

Rist av dere vingene og putt klypene deres tilbake i bøtten vår, for nå er Fuglereisen slutt.

Før vi avslutter helt skal vi samle oss i en sirkel her på gulvet som oss selv, ikke som sjøfugler.

Her vil jeg at vi skal snakke litt sammen om reisen vi har vært på, for jeg er nysgjerrig på hva dere har opplevd og hvordan dere synes det har vært!"

ETTERARBEID

For å oppnå de ønskede effektene ved å benytte seg av et pedagogisk rollespill, er det viktig med et godt etterarbeid der elevene gis mulighet til å bearbeide egne erfaringer, i tillegg til at disse overføres også til andre områder utenfor rollespillet. Ved å være aktive deltagere i opplæringen kan elevene få praktisk erfaring med å reflektere rundt egne holdninger og atferd, og til å stille kritiske spørsmål til egne opplevelser, og til rollespillets design.

Denne delen av manualen inneholder spørsmål og tema vi anbefaler at tas i bruk etter at elevene har vært med på rollespillet. Målet er at de skal få fortelle om sine egne opplevelser, samtidig som opplevelsene deres rammes inn og kontekstualiseres: Hva er det jeg har vært med på? Hva har skjedd? Hva kan det bety, for meg, og for de rundt meg, for naturen? Lærer står fritt til å følge vår mal, eller gjennomføre etterarbeidet på egen hånd.

Målet med etterarbeidet er:

- elevene skal kunne diskutere og filosofere om marin forurensning, og hva det er;
- elevene skal kunne forklare hvorfor og hvordan man resirkulerer, og hva kildesortering er;
- elevene skal kunne fortelle kort om en eller flere sjøfugler;
- elevene skal kunne forklare hva som skjer med sjøfugler når det er plast i havet.
- elevene skal kunne reflektere over hvordan egen atferd påvirker naturen, og diskutere egne tiltak som kan forbedre situasjonen for sjøfuglene.

Varighet: 20-30 minutter

Lokale: Ordinært klasserom

Valgfritt:

- Korte informasjonsfilmer om temaet (se alibier.no/plast)
- PC og prosjektor for visning av eventuelle filmer
- Tips til spørsmål/ressursliste for gruppediskusjon (se vedlegg 7 og 8)

Elevenes opplevelser og kunnskap om marin forsøpling

Be elevene rekke opp hånden og fortelle om noe de opplevde i rollespillet, eller hvordan de synes det var å være med. Gjennomgå både det å få tak i matklype og plastklype, og hør om det var noen forskjell på hvordan det opplevdes – og hvordan tror elevene at fuglene har det hvis de fanger og spiser plast, når de tror det er fisk?

Spør elevene hvordan all plasten havnet i havet, og bistå dem gjerne til også å nevne at avfallet kan havne der både gjennom utslipp fra båter, fabrikker, renseanlegg og folk som kaster søppel i naturen. Hvis det er tid, og noen av elevene har opplevd å finne søppel i naturen eller liknende relevante historier, kan et par slike gjennomgås som en del av oppsummeringen.

Til slutt skal gruppen snakke om hva de tror vil skje hvis vi ikke slutter å kaste søppel i havet, og hva vi kan gjøre for å hjelpe sjøfuglene. Relevante poeng her vil være alt fra å resirkulere/ikke kaste søppel i naturen, si i fra til andre man ser kaster søppel på bakken, plukke opp søppel hvis man er ute og går tur, melde seg på strandryddedag med venner eller familie, og å en dag bli forsker eller finne opp en maskin som kan rydde havet for søppel slik at fuglene overlever. Appeller til elevenes omtanke for natur og dyreliv, og forklar at hvis fuglene fortsetter å dø av plastavfall, vil det også få store konsekvenser for næringskjeden. Det er et mål at elevene får tro på at de kan gjøre en forskjell!

Rund av *Fuglereisen*, og takk elevene for at de har deltatt.

TILLEGGSINFORMASJON: KORT INNFORING I ROLLESPILL SOM LÆRINGSVERKTØY

Rollespill som læringsverktøy er engasjerende, en alternativ metode for informasjonsformidling, og inviterer til en prosess der elevene selv ansvarliggjøres, må ta aktivt stilling til den tematikken som rollespillet omhandler, og utfordres til holdningsendringer. Dette skjer fordi en gjennom rollespill kan skape situasjoner vi vanligvis ikke ville opplevd, og fordi vi inngår en *rollespillkontrakt* som gir oss *alibi* for å delta innenfor disse alternative rammene. Vi blir enige om at handlinger som finner sted i spillet ikke skal få konsekvenser for spilleren når spillet er over, og vi skal heller ikke dømme rollen etter hvem som spiller den. Avstanden mellom eleven og rollefiguren kan gjøres større ved å gi bakgrunnshistorier, rekvisitter og instruksjoner for interaksjon i rollespillet, og dette skaper et deltakeralibi.

Deltakeralibiet er viktig, fordi det flytter ansvaret vekk fra en elev og over på rollen: Det var ikke du som tapte diskusjonen, det var rollen din! Likeledes kan rollen gi eleven en “unnskyldning” til å prøve noe nytt (som å holde en tale foran et titalls andre, fordi rollen er en dyktig taler), fordi den opplevde risikoen forbundet med det å feile føles mindre enn vanlig. Gjennom rollespill kan elever få bruke ferdigheter de ellers ikke får vist frem, og de “glemmer” noen av de begrensningene de vanligvis kan sette på seg selv. I tillegg bryter rollespill med klassisk klasseromsundervisning, noe som kan være svært befriende for elevene.

Det å ta på seg en ny rolle kan i seg selv være hjelpsomt for å forstå hvordan ting gjøres, i tillegg til at man gjennom rollespill får et alibi til å be om hjelp (“det er ikke du som ikke forstår, det er rollen din”). Rollespillet er med andre ord med på å utvide elevenes *nære utviklingszone*, nærmere bestemt det de klarer ved hjelp av andre – og opplevd mestring skaper motivasjon for læring.



Den nære utviklingssonen →

Endringslæring krever i tillegg at eleven er medvillig til å endre perspektiver, og bruk av pedagogiske rollespill tar utgangspunkt i omstillingsteorien *unfreeze, change, refreeze*: *Unfreeze* innebærer at elevene forstår at den eksisterende oppfatningen de har om et emne er utilstrekkelig – det kan være kunnskap, antakelser, vaner, og lignende.

Gjennom rollespill kan elevene stilles overfor utfordringer som må tas stilling til, der de som respons utvikler nye perspektiver (*change*). De nye perspektivene og den nye mestringen som følger av *change* må deretter integreres med elevenes personlighet, identitet og eksisterende kunnskap (*refreeze*). Dette innebærer at elevene tar eierskap over det de har lært, og fasiliteres ofte i en etterarbeidsprosess der opplevelsene fra rollespillet kontekstualiseres for å forhindre at rollespillet kun blir en enkeltstående opplevelse for elevene.

Forberedelser: Metakognitive strategier effektiviserer læring

- Å kunne forutse og forberede seg på det som kommer;
- Å kunne stille seg selv de rette spørsmålene underveis;
- Å kunne fortløpende oppsummere og memorere ting;
- Å kunne trekke slutninger om sammenhenger underveis;
- Å kunne sette læringen i sammenheng med det større bildet og tingene man kan fra før.

Å få en innføring i hva rollespillet går ut på og hvordan det skal spilles, vil kunne gjøre det lettere for elevene å strukturere egne opplevelser i løpet av rollespillet. Å vite hva det er man skal lære noe om, er en forutsetning for å lære, og derfor er forarbeidet viktig. I tillegg kan det gjøre elevene tryggere på at de er kompetente nok, slik at de bekymrer seg mindre for egen prestasjon i løpet av rollespillet.

Oppsummering og etterarbeid

Læringsutbyttet elevene har av rollespill, vil i svært stor grad avhenge av etterarbeidet som blir gjort. Uten skikkelig *kontekstualisering* dette blir deltakelsen i rollespillet fort stående som en løsrevet opplevelse. Det vil alltid være noen elever som klarer å kontekstualisere opplevelser på egenhånd, men det er aldri like effektivt som et strukturert etterarbeid.

TILLEGGSINFORMASJON: OM OSS

Alibier AS er et konsulentfirma som spesialiserer seg på rollespill og kollaborative metoder. Rollespill har et stort potensial som verktøy for å fremme forståelse, utforske handlingsalternativer og åpne dører til ny innsikt. Utbyttet av rollespill som metode avhenger av hvordan det integreres og gjennomføres, og Alibier AS ønsker å bidra til at flere skal kunne bruke rollespill, simulering og deltakende metode for å nå sine mål.

Mali Hole Skogen er marinbiolog og har tidligere jobbet med vitenskapsbasert turisme i Nord-Norge, og som fagrådgiver i WWF. I WWF jobbet hun med marine forvaltningsplaner, miljøsamarbeid med Nordvest-Russland og marin forsøpling[2].

NTNU Vitenskapsmuseet er ett av Norges seks universitetsmuseer, og en del av Norges Teknisk-Naturvitenskapelige Universitet, NTNU. Vitenskapsmuseet har fire seksjoner: Nasjonallaboratoriene for datering, seksjon for naturhistorie, seksjon for arkeologi og kulturhistorie, og seksjon for formidling. Hver seksjon har sine egne ansvarsområder, samt et overordnet mål om å utvikle og kommunisere kunnskap om natur, kultur og vitenskap. Dette oppnås gjennom å forske, formidle og undervise med spesielt utgangspunkt i deres vitenskapelige samlinger.



VEDLEGG 1-4: Bildecollager

1: Albatross

2: Havhest

3: Havlire

4: Stormsvale

VEDLEGG 5: Tall og fakta om plast

Denne informasjonen kan benyttes i tillegg til presentasjonen.

- Årlig blir cirka 500 milliarder plastposer brukt, noe som utgjør mer enn en million poser i minuttet.
- 50% av plasten vi bruker, brukes bare en gang før det kastes.
- Plast utgjør 10% av det totale søppelforbruket, og produksjonen av plast bruker rundt 8% av verdens oljeproduksjon.
- 80% av alt marint avfall kommer fra land.
- Hvert år kaster vi nok plast til å rekke fire ganger rundt jordkloden!
- Å bryte ned plast tar mellom 450 og 1000 år, blant annet avhengig av hva det utsettes for vind og vær. Foruten den lille brøkdelen plast som har blitt brent, finnes nesten hver eneste bit av plast som noen gang er laget, igjen i dag i en eller annen form.
- 46% av all plast flyter, og milliarder av tonn med plast kan drive rundt i flere år før det eventuelt samler seg i havstrømvirvelområder.
- Utenfor kysten til California finnes *The Great Pacific Garbage Patch*, den største havsamlingen av søppel i verden. Man antar denne flytende massen av plast er fire ganger størrelsen av Norge, og inneholder mer plast enn levende sjøorganismer.
- Kjemiske stoffer i plast kan også bli absorbert av mennesker: 93% av alle amerikanere fra seks år og oppover har testet positivt for BPA (et kjemisk stoff som finnes i plast).
- Noen av de kjemiske stoffene som finnes i plast, er påvist å forandre hormoner eller ha andre potensielle negative helseeffekter for oss mennesker.

VEDLEGG 6: Fuglereglen

For å få variasjon, kan rekkefølgen de ulike fuglene flyr ut på endres i de forskjellige rundene.

Kun runde 1:

Sola står opp over hav og land / Den skinner og glitrer som bølger i brann. Solstrålene strekker seg mot fjellveggenes side / Der sover svale, havhest, albatross og lire! De våkner til med kvitter og strekk / For nå skal de fly over fjell og bekk.

Alle runder:

1. Først er det albatross og havhest som skal ut og fly / la vingene flakse og seil ut mot havet på ny. Dykk ned med kraftfull sus / finn maten mellom bølgenes brus.

2. Gode og mette, flyr dere hjem, flaks langt og lenge, ja – rett frem! Og der var dere hjemme, mette og gode, Sett dere ned og hvil deres tunge hode.

3. Så er det havlire og stormsvale som skal ut og fly / la vingene flakse og seil ut mot havet på ny. Dykk ned med kraftfull sus / finn maten mellom bølgenes brus

4. Gode og mette, flyr dere hjem, flaks langt og lenge, ja – rett frem! Og der var dere hjemme, mette og gode, Sett dere ned og hvil deres tunge

Etter runde 1 og vers 4:

Men det er ikke bare mat i havet i dag, det lusker noe annet som et stort bedrag. Det er ikke sjøgress, plankton eller fisk, det gjør deg ikke sterk, rask og frisk.

Spiser du **denne** vokser du deg sunn og stor / men er det **denne**, er det verre enn du tror. Det er plast i havet – å nei, å fy! / Noen fugler blir syke, og kan ikke fly.

Hver runde etter runde 2 og vers 4:

Å nei, å se, hva har du fått i deg?
Det var ikke torsk, ørret eller sei
Det er plast I havet, å nei å fy!
Noen fugler blir syke og kan ikke fly.

Ved starten av runde 4:

Sjøfugler blir syke, hva er det som skjer?
Er det plast eller søppel som vi ikke ser?
Vi må slutte å kaste og heller resirkulere!
Da blir de kanskje bedre og bedre og enda flere?

Ved starten av runde 5:

De kan ikke fly og de kan ikke synge;
de ligger bare der i en klynge.
Vi må rydde og få alt vekk –
ikke la det ligge en eneste flekk!

VEDLEGG 7: Spørsmål som kan benyttes i etterarbeidet

Om temaene marin forsøpling, resirkulering og sjøfugler:

- Hva er forsøpling? Og hva er marin forsøpling?
- Hva er resirkulering? Hvordan resirkulerer vi?
- Hva husker dere om de ulike sjøfuglene?
- Hva mener dere om forsøpling av havet og strender?
- Har dere noen gang resirkulert noe? Hva i så fall?
- Hvilke ulemper kan forurensing ha på dyrelivet og verden?
- Hva tror dere kan komme i veien for at resirkulering ikke skjer?
(Latskap? Tid? Lite kunnskap?)
- Hvordan kan vi hjelpe og gjøre en forskjell?

Om rollespillet:

- Hvorfor tror dere at vi gjorde dette rollespillet?
- Hva syntes du var det beste/morsomste med rollespillet?
- Hva syntes du var det verste/kjedeligste med rollespillet?

Om omtanke og ansvar:

- Hvordan var det å ikke kunne fly lenger når du hadde fått for mye plast på deg?
- Hvorfor var det trist? Hvorfor tror dere vi gjorde slik at dere ikke kunne fly når dere hadde for mange plastklyper på dere?
- Hvordan tror dere at sjøfugler har det i virkeligheten?
- Vil du at vi skal fikse på problemet? Hvorfor ja/nei?
- Hva kan vi gjøre for at dette ikke skal fortsette å skje?
- Hva tror dere kommer til å skje om vi fortsetter å kaste søppel i havet?
- Burde man gi beskjed til voksne om å resirkulere? Hvorfor ja/nei?
- Hvilke andre ting kan vi gjøre?

VEDLEGG 8: Ressursliste – hva kan du gjøre?

- "Choose to reuse" – gjenbruk!
- Ikke bruk eller ta i mot enkel serveringsemballasje, overflødig emballasje, sugerør og annen disponibel plast. Ta med bestikk når du skal ut på camping eller skal spise take-away.
- Reduser hverdagsplast som sandwichemballasje og juicebokser, ved å erstatte dem med gjenbrukbare lunsjbokser/-bager og termoser.
- Ta med egen kopp for kaffe, smoothie, og andre drikkevarer for å minske forbruket av plastkopper, plastlokk og lignende.
- Bruk handlenett og -poser i stoff, i stedet for å få med deg plastposer fra butikken.
- Resirkuler! Hvis du må bruke plast, prøv å velge de tryggeste og mest resirkulerbare.
- Spre ordet! Snakk med familien og venner om hvorfor det er så viktig å redusere eget plastforbruk i hverdagslivet, fortell om konsekvensene av plastforurensing.
- Det er lov å si ifra hvis man ser andre kaste søppel i naturen!
- Hvis man ser søppel i naturen, kan man hjelpe til med å rydde det opp. Dette kan man gjøre når man går til skolen, er ute på tur med venner og familie, og man kan melde seg som frivillig til strandrydding.