



# Ábyrg neysla í hlýnandi heimi

Kennsluspil fyrir nemendur í umhverfisfræðum

María Skúladóttir

Lokaverkefni til B.Ed.-prófs

Deild faggreinakennslu



HÁSKÓLI ÍSLANDS  
MENNTAVÍSINDASVIÐ



# **Ábyrg neysla í hlýnandi heimi**

Kennsluefni fyrir nemendur í umhverfisfræðum

María Skúladóttir

Lokaverkefni til B.Ed.-prófs í grunnskólakennarafræði

Leiðbeinandi: Eggert Lárusson

Deild faggreinakennslu  
Menntavísindasvið Háskóla Íslands  
Maí 2018

Greinargerð með spilinu *Ábyrg neysla í hlýnandi heimi*.

Ritgerð þessi er 10 eininga lokaverkefni til B.Ed.-prófs  
í grunnskólakennslu með áherslu á náttúru og upplýsingatækni við  
deild faggreinakennslu, Menntavísindasviði Háskóla Íslands.

© María Skúladóttir 2018

Óheimilt að afrita ritgerðina á nokkurn hátt nema með leyfi höfundar.

## Ágrip

Greinargerð þessi fylgir með spilinu *Ábyrg neysla í hlýnandi heimi* og í henni eru borin rök fyrir því hvers vegna spilið var búið til fyrir það fyrsta. Mikill skortur er á íslensku námsefni sem fjallar um ábyrga neyslu og úr varð kennsluspilið sem hér um ræðir. Spilinu er ætlað að vekja nemendur til umhugsunar um sína eigin neysluhegðun og hvað mætti betur fara í eigin neysluvenjum. Farið var yfir íslenskt kennsluefni fyrir grunnskóla á bókasafni Stakkahlíðar og á vefnum Leitir.is í leit að námsefni sem fjallar um umhverfismennt eða ábyrga neyslu og var þar lítið sem ekkert að finna. Ef aðalnámskrá grunnskóla er skoðuð er ljóst að í henni er ætlast til að nemendur læri að taka ábyrgð á eigin umhverfi og áhrifum á umhverfi sitt en kennsluefni skortir um slík efni. Í greinargerðinni er farið yfir grænfánaverkefni Landverndar sem eru fremst á landinu í umhverfisfræðslu og sjálfbærni og einnig hvernig námsspil- og leikir eiga erindi sem kennsluaðferð fyrir bæði börn og unglinga.

## Efnisyfirlit

<b>Ágrip</b> .....	<b>3</b>
<b>Formáli</b> .....	<b>6</b>
<b>1 Inngangur</b> .....	<b>7</b>
<b>2 Spilið</b> .....	<b>8</b>
2.1 Hvernig á að spila? .....	8
2.2 Markmið spilsins .....	8
2.3 Spurningar og flokkar .....	9
<b>3 Umhverfisfræðsla í grunnskólum</b> .....	<b>10</b>
3.1 Umhverfisfræðsla í aðalnámskrá .....	10
3.2 Umhverfisfræðsla og náttúran.....	11
3.3 Heimsmarkmiðin.....	12
<b>4 Græna fátíða verkefni landverndar</b> .....	<b>14</b>
<b>5 Leikur sem kennsluáferð</b> .....	<b>16</b>
5.1 Leikir í aðalnámskrá .....	16
5.2 Leikir í skólastofunni .....	16
<b>6 Lokaorð</b> .....	<b>18</b>
<b>Heimildaskrá</b> .....	<b>19</b>
<b>Viðauki 1: Persónur</b> .....	<b>20</b>
<b>Viðauki 2: Spurningar</b> .....	<b>23</b>



## Formáli

Umhverfismál eru eitt af þeim stóru málum sem heimurinn er að kljást við í dag. Jörðin okkar er komin í vandræði og því langaði mig upphaflega að skrifa hér ritgerð sem fjallar um hvernig við erum að kenna börnum og unglingum í okkar samfélagi að verða ábyrgir neytendur í heimi sem fer hlýnandi eða að minnsta kosti að skoða hvort það sé yfir höfuð verið að kenna þeim um ábyrga neyslu og sjálfbærni. Eggert Lárusson, leiðbeinandinn minn, benti mér þá á að það er skortur á íslensku efni sem kennir nemendum að vera ábyrgir neytendur og hvaða áhrif neysla þeirra getur haft á umhverfi þeirra. Við skoðuðum kennslu bókasafnið í Háskóla Íslands, Stakkahlíð, þar sem kennsluefni fyrir grunnskólana er geymt og skoðuðum hvað væri þar að finna um umhverfisfræðslu, ábyrga neyslu og sjálfbærni. Þar var ekki mikið að finna, sérstaklega ekki á íslensku og við sammæltumst þá um að verkefni þetta fengi nýjan búning og úr varð kennsluspilið *Ábyrg neysla í hlýnandi heimi*.

Ég vil þakka Dagbjörtu Dúnu Rúnarsdóttur, samnemanda mínum, fyrir mikla aðstoð í hugmyndavinnu við verkefnið og hefði spilið aldrei orðið að veruleika ef ekki hefði verið fyrir hennar aðstoð. Einnig vil ég þakka fjölskyldu minni og vinum fyrir mikla þolinmæði og stuðning á meðan á verkefnavinnu stóð.

Þetta lokaverkefni er samið af mér undirritaðri. Ég hef kynnt mér *Síðareglur Háskóla Íslands* (2003, 7. nóvember, <http://www.hi.is/is/skolinn/sidareglur>) og fylgt þeim samkvæmt bestu vitund. Ég vísa til alls efnis sem ég hef sótt til annarra eða fyrri eigin verka, hvort sem um er að ræða ábendingar, myndir, efni eða orðalag. Ég þakka öllum sem lagt hafa mér lið með einum eða öðrum hætti en ber sjálf ábyrgð á því sem missagt kann að vera. Þetta staðfesti ég með undirskrift minni.

Reykjavík, \_\_\_\_\_.\_\_\_\_\_ 20\_\_

---



## 1 Inngangur

Umhverfisfræðsla hljómar fyrir sumum eins og eitthvað sem fara ætti fram í náttúrufræðikennslu hjá nemendum í 1. til 10. bekk í grunnskólum og jafnvel alveg niður í leikskóla. Umhverfið okkar er alls staðar í kringum okkur og því ættum við öll, sem mannfólk, að vera nokkuð meðvituð um umhverfi okkar. Við erum í okkar eigin umhverfi alla daga og sjáum gras, gangstéttir, tré, vegi og alls konar hluti sem hægt er að kalla náttúru og umhverfi á nánast hverjum degi. Umhverfisfræðsla snýst þó ekki aðeins um það að sjá það sem er beint fyrir framan augun á okkur á hverjum degi heldur líka um að skilja umhverfið okkar. Hvernig umhverfið hefur áhrif á okkur og hvernig við höfum áhrif á það.

Nemendur í grunnskólum á Íslandi í dag fá náttúrufræðikennslu og þar er þeim kennt ýmislegt um líffræði, vistfræði, efnafræði, eðlisfræði og svo mætti lengi telja um fræði innan náttúrufræðikennslunnar. Þó verður að segjast að ekki virðist sem nein sérstök áhersla sé lögð á neysluvenjur nemenda og hvaða áhrif sú neysla getur haft á umhverfi þeirra. Ætla má að nemendur í grunnskólum geri sér enga grein fyrir því að með því að kaupa sér nýjan síma, nýja peysu eða að borða kjöt geti þeir haft eins gríðarleg áhrif á umhverfið og þeir gera.

Í spilinu eru nemendur fengnir til að taka ákvarðanir fyrir persónur sem þeir hafa dregið í upphafi spilsins og fá stig fyrir hverja ákvörðun sem tekin er. Því fleiri stig sem ákvörðun gefur því verri var sú ákvörðun fyrir jörðina. Nemendur fá ekki að sjá stigagjöfina fyrr en eftir að þeir hafa tekið ákvörðunina og þá opnar stigagjöfin augu nemenda vonandi fyrir því hversu mikil áhrif ein ákvörðun getur haft á jörðina. Markmið þeirra sem eru að spila *Ábyrga neyslu í hlýnandi heimi* er að reyna að fá sem fæst stig og þar með hafa sem minnst áhrif á jörðina. Þannig geta nemendur vonandi fengið hugmynd um það hvernig þeirra neysla hefur slæm áhrif á jörðina og hvernig hver ákvörðun sem þeir taka í sambandi við neyslu sína hefur áhrif.

## 2 Spilið

### 2.1 Hvernig á að spila?

Leikmenn geta verið allt frá tveimur og upp í 16 að spila saman. Séu leikmenn fleiri en átta þurfa þeir að para sig saman og vinna saman sem lið. Hver leikmaður (eða lið) dregur eina persónu úr bunkanum og les baksögu persónunnar og hversu mörg stig persónan er með. Leikmenn kasta tening og fara áfram um þá reiti sem teningurinn segir til um. Hver reitur hefur ákveðið þema og lit. Leikmaður dregur þá spjald í sama lit og reiturinn sem hann lenti á segir til um og les spurninguna upphátt ásamt valmöguleikum og velur það svar sem honum þykir líklegast að gefi fæst stig eða það sem hann telur vera rétta ákvörðun fyrir umhverfið. Þegar leikmaður hefur tekið ákvörðun snýr hann spjaldinu við og skoðar hversu mörg stig hann fékk fyrir sína ákvörðun. Leikmaður skilar spurningunni aftur í kassann og skrifar niður hversu mörg stig hann fékk fyrir spurninguna. Leikmenn skiptast á að kasta teningunum og svara spurningum þangað til þeir eru komnir á endareit. Þegar allir leikmenn eru komnir á endastöð reikna nemendur saman stigin sín og bæta við stiginum sem persónan hans var með í byrjun spilsins. Sá leikmaður (eða það lið) sem fær fæstu stigin í lok spilsins stendur uppi sem sigurvegari.

### 2.2 Markmið spilsins

Kennsluspilið *Ábyrg neysla í hlýnandi heimi* er ætlað nemendum á mið- og unglíngastigi í grunnskólum. Spilið var hannað með það að markmiði að gera nemendur meðvitaða um eigin neyslu og fá þá til að gerast ábyrgir á eigin neyslu. Í spilinu má finna spurningar sem beinast að hversdagslegum hlutum sem hafa áhrif á jörðina. Spurningar í spilinu eiga að vekja nemendur til umhugsunar um hversu mikil áhrif ein lítil ákvörðun eins og að taka strætó í skólann frekar en að láta skutla sér getur haft á jörðina. Í spilinu má finna átta mismunandi persónur sem allar hafa mismunandi bakgrunn og eru þær allar 20 ára þegar spilið hefst. Persónurnar í spilinu byrja með mismunandi stigafjölda eftir því hvernig þær hafa lifað lífi sínu fram að því þegar spilið hefst og þátttakendum gefst tækifæri til að breyta neysluvenjum persónanna til hins betra eða hins verra. Nemendur lesa baksögu sinnar persónu og þurfa að huga að hvernig persónan hefur hagað lífi sínu hingað til þegar þeir taka ákvörðun fyrir hana (allar persónur spilsins er að finna í viðauka 1).

### 2.3 Spurningar og flokkar

Spilið skiptist upp í fimm flokka af spurningum. Flokkunin einfaldar nemendum að átta sig á hversu fjölbreytt umhverfisáhrif geta verið. Flokkarnir eru **heimilið, samgöngur, matur, tíska** og **lífið** (allar spurningar í spilinu er að finna í viðauka 2). Óvíst er að nemendur geri sér endilega grein fyrir því áður en spilið er spilað að til dæmis ákvarðanir inni á heimilinu eða í fatavali geti verið óhollar umhverfinu okkar. Líklegt er að flestir nemendur viti að bílar gefi frá sér mengun og að flestir hafi heyrt af gatinu á ósonlaginu, sem kom af því að allir voru að menga svo mikið. Óvíst er til dæmis að almenningur geri sér grein fyrir því hvaðan mengunin í ósonlaginu komi en það er klór (Cl) frumeindin sem veldur hvað mestri eyðingu á ósoni ásamt bróm (Br). Þessi efni voru saman sett í svokallaða klórflúorkarbon gastegund og var fundin upp af mönnum og notuð í ýmis konar kælibúnað og slökkvitæki sem olli gríðarlegri eyðingu á ósonlaginu (Sigrún Karlsdóttir, 2003). Mikilvægt er að fræða bæði nemendur, kennara og foreldra að neysla mannsins skiptir miklu máli og mikilvægi þess að velja þann kost sem veldur jörðinni sem minnstum skaða svo að komandi kynslóðir geti lifað sem bestu lífi á jörðinni sem við skiljum eftir handa þeim.

Hver spurning í spilinu inniheldur aðstæður sem geta komið fyrir hjá hverjum sem er og í hverri spurningu má finna þrjár leiðir sem viðkomandi þátttakandi getur valið sér að fara. Hver og ein leið gefur mismunandi stig og gefa mismunandi spurningar mis mörg stig. Sumar spurningar bjóða ekki upp á annað en að velja skaðlega leið fyrir umhverfið en þá þarf að hugsa sig vel um áður en svarað er, hvaða ákvörðun gæti valdið minnsta skaðanum af þremur skaðlegum valkostum. Spilið snýst um ákvarðanatöku nemenda en nemendur geta verið óheppnir ef þeir lenda á spurningu sem getur ekki haft góð áhrif á jörðina sama hvernig nemandi velur að snúa sér í leiknum. Enginn getur lifað án þess að skilja eftir sig spor á jörðinni, svo mikið er víst. Með því að velja leiðir í lífinu sem valda jörðinni sem minnstum skaða og gera sitt besta til að velja rétt er verið að minnka áhrifin sem hver og ein manneskja hefur til muna. Ef allir eru meðvitaðir um eigin neyslu og áhrif hennar á jörðina gæti mannkyninu tekist að komast hjá þeirri gríðarlegu hlýnun sem gæti átt sér stað á næstu áratugum og gert lífið bærilegra fyrir þá sem á eftir okkur koma.

### 3 Umhverfisfræðsla í grunnskólum

#### 3.1 Umhverfisfræðsla í aðalnámskrá

Mikilvægt er að umhverfisfræðsla í grunnskólum sé góð og náí til nemenda. Nemendur þurfa á fræðslu að halda sem opnar augu þeirra fyrir áhrifum mannsins á jörðina og þeir taki ábyrgð á eigin neyslu og hegðun gagnvart jörðinni. Í aðalnámskrá grunnskóla segir um menntagildi og megintilgang náttúrugreina að Íslendingar þurfi, sem hluti af samfélagi þjóða, að vera meðvitaðir um að tækni, mannlegar ákvarðanir og gjörðir hafa áhrif á sameign allra jarðarbúa, nú og til framtíðar. Allir eigi að geta tekið virkan þátt í samfélagi, þar sem umræður og ákvarðanir hversdagsins grundvallist á upplýstum og gagnrýnum viðhorfum. Í náttúrugreinum þurfi þekkingu, leikni og hæfni til að svo geti orðið (Aðalnámskrá grunnskóla, 2013). Til að efla þekkingu nemenda og gera þá að virkum samfélagsþegnum þarf að kenna þeim hvernig þeir hafa áhrif á umhverfi sitt og hvernig umhverfi þeirra hefur áhrif á þá. Nemendur þurfa að læra að neysla þeirra hefur áhrif á umhverfi þeirra og til þess að taka sem bestu ákvörðunina þurfa nemendur að vera meðvitaðir um hvað neysla hefur mikil áhrif á umhverfi. Kennarar og foreldrar þurfa þá sjálfir að vera upplýstir um áhrif neysluvenja á jörðina til að geta kennt börnum og unglingum í verki hvernig á að vera ábyrgur neytandi. Það er í verkahring allra að vera meðvitaðir og taka ákvarðanir varðandi eigin neysluvenjur sem eru sem bestar fyrir jörðina. Það er þó ekki nóg að það standi bara í aðalnámskrá, það þarf líka að fara eftir því og það þarf að gera það vel. Nemendur þurfa verkefni í umhverfisfræðslu sem tengjast raunverulegum aðstæðum sem nemendur geta séð sjálfa sig í og geti þannig tekið upplýstar ákvarðanir sem gera umhverfinu gott, eða að minnsta kosti þá leið sem er minna skaðleg fyrir jörðina en önnur.

Umhverfismennt heyrir undir náttúrugreinar samkvæmt Aðalnámskrá grunnskóla, en náttúrugreinar eiga að flétta saman efnisþætti náttúrugreina og viðmið er varða eflingu til ábyrgðar á umhverfinu, vinnubrögð og gildi náttúrugreina, nýsköpun og hagnýtingu þekkingar og getu til aðgerða (Aðalnámskrá grunnskóla, 2013). Samtvinning undirgreina náttúrufraeðinnar getur verið gagnleg leið til að efla umhverfisfræðslu innan grunnskólanna og fá þannig meiri umhverfisfræðslu í leiðinni fyrir nemendur sem hafa ekki verið að fá eins mikla umhverfisfræðslu og væri óskandi. Til dæmis er auðvelt að blanda saman líffræði og umhverfismennt ef áhugi er fyrir því. Líffræðin bíður upp á marga möguleika, vistkerfi dýra er til dæmis hægt að tengja við vistkerfi mannsins og

hvernig vistkerfi mannsins hefur verið raskað af manninum sjálfum með stóriðju, byggingum og fjöldaframleiðslu dýra. Umhverfismennt er í raun og veru hægt að flétta inn í hvaða fag sem er svo lengi sem kennarar hafa hugmyndaflugið til að skapa fræðslu um umhverfið fyrir nemendur sína. Ábyrgðin liggur hjá þeim sem eldri eru og vitrari að fræða þá sem yngri eru og koma boðskapnum áleiðis. Það verður að gera nemendum grein fyrir þeim áhrifum sem óábyrg neysla hefur á umhverfið okkar og hvernig við getum reynt að gera betur.

### 3.2 Umhverfisfræðsla og náttúran

Joseph Cornell skrifaði leiðarþók fyrir kennara og foreldra sem ber heitið *Sharing Nature With Children* og þar er kafli sem fjallar um hvernig á að vera góður náttúru leiðbeinandi og hvaða hlutverki kennari eða foreldri gegnir sem leiðbeinandi fyrir börn við skoðun náttúrunnar. Hér að neðan verður farið yfir fimm reglur sem Cornell telur vera lykilatriði í góðum leiðbeinanda í útiveru með börnum:

- *Fyrsta regla er að kenna minna og deila meira.* Auk þess að segja börnum hreinar staðreyndir um náttúruna vill hann deila með nemendum innri tilfinningum gagnvart náttúrunni. Börn bregðist frjálssar við þegar rætt er við þau um tilfinningar gagnvart náttúrunni en þegar lesið er beint upp úr kennslubókum.
- *Önnur regla er að vera móttækileg.* Að vera móttækileg í þeim skilningi að hlusta og vera meðvituð. Útiveran færi nemendum ósjálfráðan eldmód sem auðvelt er að stýra í átt að lærdómi. Vertu næmur fyrir spurningum, athugasemdum og upplifun nemenda og nýttu til samskipta.
- *Þriðja regla er að leggja áherslu á athygli barnanna án hiks.* Fáðu alla til að taka þátt eins mikið og mögulegt er, til dæmis með því að spyrja spurninga og benda nemendum á áhugaverð fyrirbæri eða hljóð. Reyndu að finna hluti sem nemendum gæti þótt áhugaverðir.
- *Fjórdá regla er sú að horfa og upplifa fyrst, tala svo.* Fylgist með drekaflugu pumpa blóði í vængina sína eða hjartardýri fá sér að borða í skóginum, leyfðu nemendum að verða eitt með náttúrunni. Nöfn og heiti á fyrirbærum skipta minna máli en upplifun.
- *Fimmta regla er leyfðu gleði að lita upplifunina.* Börn eru móttækilegri fyrir lærdómi ef upplifun þeirra er góð og sama má segja um andann í ferðinni.

Mundu að þinn eigin eldmóður er smitandi, sem er mögulega þín dýrmætasta eign sem kennari.

(Joseph Cornell, 1979).

Cornell lýsir þarna hvernig hægt er að háttá menntun í umhverfisfræðslu og þarna er góð leið til að nemendur læri að tengjast umhverfi og náttúru á yndislegan máta. Nemendur fara með kennurum eða öðrum leiðbeinendum í vettvangsferðir og njóta náttúrunnar á eigin hendi. Það virðist sem kennsluefni í umhverfismennt einskorðist við útiveru og beina tengingu við það sem í daglegu tali er kallað náttúran (gras, blóm, tré, fjöll, steina, vötn, ár og svo mætti lengi telja). Tenging við neyslu er lítil þegar kennsluefni fyrir umhverfismennt er skoðað og þarf greinilega að bæta þar í. Það er auðveldlega hægt að fara með nemendur í slíka ferð og fá þá til að þykja vænt um náttúruna, jörðina eins og hún er og nýta svo þá reynslu til að fá þá til að vilja vera ábyrgir neytendur sem vilja ekki skemma slíka fegurð með því til dæmis að henda rusli á víðavangi, endurvinna ekki pappír svo fleiri tré þurfi að fjúka fyrir pappírsgerð og aðrar slíkar ákvarðanir varðandi neysluvenjur sem hafa áhrif á jörðina. Þó tilgangur Cornells árið 1979 hafi ekki verið að tönglast á neysluvenjum með því að kynna nemendur fyrir fallegum fyrirbærum náttúrunnar er hægt að nýta hans aðferðir í sambland við þær áherslur sem eiga við í dag.

### 3.3 Heimsmarkmiðin

Umhverfismál í dag snúast að miklu leyti um neyslu fólks og til þess að geta spornað við hlýnun jarðar þarf mannfólkið að endurhugsa neysluvenjur sínar til muna. Neysluvenjur Íslendinga eru samkvæmt rannsókn sem Sigurður Eyberg Jóhannesson gerði, þær verstu í heiminum. Niðurstöður rannsóknar Sigurðs segja að útflutningur landsins sé 3,530,586 jarðhekturum meiri en innflutningur, vistfræðilegur afgangur sé enginn en þjóðin neiti 10,160,200 jarðhekturum meira en landið gefi af sér, sem hlutfallslega er 2.53 sinnum meira. Ef neysla allra jarðarbúa væri í samræmi við Íslendinga þyrfti 27.14 jarðir til að standa undir neyslunni (Sigurður Eyberg Jóhannesson, 2010). Í heimsmarkmiðunum 17 á vegum sameinuðu þjóðanna er meðal annars að finna markmiðin ábyrg neysla, ekkert hungur, heilsa og vellíðan, verndun jarðarinnar, líf í vatni og líf á landi sem hægt er að tengja við umhverfismennt, sjálfbærni og ábyrga neyslu. Með því að stunda ábyrga neyslu erum við að vernda jörðina, lífið í vatni og á landi sem og að stuðla að minna hungri, betri heilsu og vellíðan.

### **Heimsmarkmiðin 17:**

1. Engin fátækt
2. Ekkert hungur
3. Heilsa og vellíðan
4. Menntun fyrir alla
5. Jafnrétti kynjanna
6. Hreint vatn og salernisaðstaða
7. Sjálfbær orka
8. Góð atvinna og hagvöxtur
9. Nýsköpun og uppbygging
10. Aukinn jöfnuður
11. Sjálfbærar borgir og samfélög
12. Ábyrg neysla
13. Verndun jarðarinnar
14. Líf í vatni
15. Líf á landi
16. Friður og réttlæti
17. Alþjóðleg samvinna

Í heimsmarkmiðunum, í kaflanum um ábyrga neyslu, er eitt af markmiðunum að eigi síðar en árið 2030 hafi sóun matvæla á smásölu- og neytendastigi minnkað um helming á hvern einstakling og dregið hafi út glötuðum matvælum í framleiðslu- og birgjakeðjum, þar með talinn missir eftir uppskeru (Félag sameinuðu þjóðanna, e.d.). Þó að heimsmarkmiðin séu mörg hver svo metnaðarfull að hvert mannsbarn myndi fyllast vonleysi yfir að geta ekki lagt sitt af mörkum til að ná þeim þá er markmið númer 12 um ábyrga neyslu eitt af því sem allir geta tileinkað sér, þá sérstaklega með tilliti til matarsóunar. Það er ekki ómögulegt markmið að setja sér að nýta þann mat sem til er á heimilum og sleppa því að kaupa matvörur sem nýtast ekki eða eru nú þegar til.

## 4 Grænfánaverkefni Landverndar

Skólar á grænni grein eru eitt af verkefnum Landverndar, sem eru umhverfisverndarsamtök á Íslandi. Sjálfbærni og fræðsla um náttúruvernd eru hluti af áherslum Landverndar. Skólar á grænni grein eru alþjóðlegt verkefni sem menntar milljónir nemenda í 51.000 skólum í 67 löndum um allan heim í bæði sjálfbærni og umhverfisvernd. Skólar á grænni grein fylgja sjö skrefa ferli sem eflir vitund nemenda, kennara og allra annarra starfsmanna skólans um umhverfismál. Verkefnið hefur víðtæk áhrif og taka skólar ábyrga afstöðu í málum sem snerta umhverfið. Grænfánaverkefnið er með háleit markmið fyrir skólana eins og að bæta umhverfi skólans, minnka úrgang og notkun á vatni og orku, efla samfélagskennd innan skólans og að auka umhverfisvitund, styrkja lýðræðisleg vinnubrögð og veita nemendum menntun og færni til að takast á við umhverfismál (Landvernd, e.d.). Grænfánaverkefnið er í mörgum skólum á Íslandi og hefur nýst bæði nemendum og kennurum ýmislegt um það hvernig á að vera sem umhverfisvænasti skólinn. Inni á vef Landverndar er verkefnakista með fjöldanum öllum af verkefnum til að mennta nemendur í umhverfismálum. Þar er til dæmis hægt að velja ýmis þemaverkefni eins og til dæmis vatn, orku, úrgang, neyslu og loftslagsbreytingar svo eitthvað sé nefnt (Landvernd a).

Skólar á grænni grein eru ekki þeir einu sem geta nálgast efnið á vef Landverndar heldur er hann opinn öllum. Á vefnum er ýmislegt sem hægt er að nýta til umhverfismenntar og vonandi eru allir kennarar á Íslandi meðvitaðir um vefinn og hversu auðvelt er að nálgast fræðslu og verkefni fyrir börn og unglinga um sjálfbærni, flokkun og annað efni sem eflir umhverfisvitund. Á vefnum er til dæmis að finna handbók, sem ber heitið *Á Grænni Grein* og er eftir Katrínu Magnúsdóttur og var gerð í samstarfi við Landvernd. Í bókinni fer Kristín yfir skrefin sjö sem Grænfánaverkefnið fylgir og verður þeim útlistað hér að neðan í stuttu máli.

### Skref 1: Umhverfisnefnd

Í henni sitja fulltrúar frá breiðum hópi nemenda og starfsmanna skólans. Nemendur eiga að mynda kjarna nefndarinnar og stýra sem mest því sem fer fram þar í Umhverfisnefndinni.



### **Skref 2: Mat á stöðu umhverfismála**

Meta þarf stöðu umhverfismála í upphafi hvers grænfánatímabils (á um það bil tveggja ára fresti). Umhverfisnefndin sér um matið en gott ef aðrir nemendur og starfsmenn koma líka að því á einhvern hátt.

### **Skref 3: Áætlun um aðgerðir og markmið**

Skólarnir útbúa áætlun um aðgerðir og markmið út frá umhverfismatinu og hægt er að nálgast markmiðasetningaeyðublað á vef landverndar.

### **Skref 4: Eftirlit og endurmat**

Skólar sinna reglulegu eftirliti og endurmati á markmiðum og aðgerðum. Gott að nota markmiðasetningaeyðublaðið til að styðja við endurmatið.

### **Skref 5: Námsefnisgerð og tenging við aðalnámskrá**

Lög sérstök áhersla á að allir nemendur fái verkefni sem tengjast með einhverjum hætti þeim þemum sem skólinn er að vinna með hverju sinni. Mælt er til þess að skóla tengi verkefni sex grunnþáttum menntunar í aðalnámskrá en þau eru lýðræði og mannréttindi, heilbrigði og velferð, jafnrétti, læs, sköpun og sjálfbærni.

### **Skref 6: Að upplýsa og fá aðra með**

Skólar í verkefninu gegna mikilvægu hlutverki í því að fræða og upplýsa alla nemendur, alla starfsmenn, foreldra, forráðamenn og aðra sem að skólastarfinu koma um það sem fram fer í sjálfbærni- og umhverfismálum innan skólans. Einnig skulu skólar setja sig í samband við íbúa og stofnanir í nærsamfélagi og nágrenni skólans.

### **Skref 7: Umhverfissáttmáli**

Allir skólar í verkefninu þurfa að setja sér umhverfissáttmála. Í umhverfissáttmálanum er tjáning eða loforð sem lýsir anda skólans í verkefninu og heildarstefnu í sjálfbærni og umhverfismálum. Nemendur verða að koma að gerð sáttmálans.

Þessi sjö skref eru mikilvægur þáttur í því að verða hluti af grænfánaverkefni Landverndar og verða allir skólar sem taka þátt að fylgja þeim gaumgæfilega (Kristín Magnúsdóttir, 2017). Landvernd og grænfánaverkefnið þeirra eiga stóran þátt í því hversu umhverfisvænir margir skólar á Íslandi eru og eru að verða. Það má auðvitað alltaf gera betur þegar kemur að umhverfismálum og vonandi mun grænfánaverkefnið halda áfram að styrkja og leiðbeina skólum á Íslandi í vegferð þeirra að umhverfisvænni skólum. Það væri frábært ef neysla kæmi sterk inn á næstu misserum og fleiri verkefni myndu bætast við tengd henni á vef Landverndar.

## 5 Leikur sem kennsluáferð

### 5.1 Leikir í Aðalnámskrá grunnskóla

Í Aðalnámskrá grunnskóla er fjallað um leiki sem sjálfsprottna leið til náms- og þroska. Í grunnskólum sé mikilvægt að viðhalda þessari aðferð í skólastarfi sem og að þróa hana eftir því sem nemendur eldist. Í henni segir að leikur sé jafn árangursík leið til þroska og skilnings hjá 15 ára gömlum nemanda og sex ára gömlum nemanda. Í aðalnámskránni stendur að leik megi koma við innan allra námsgreina og námssviða í fjölbreyttu náms- og starfsumhverfi í félags – og tómsundastarfi. Í aðalnámskránni segir einnig að leikur sé mikilvæg námsáferð og hún opni margar víddir þar sem sköpunargleði barna og ungmenna geti notið sín. Með því að finna hæfileikum sínum farveg og fá að njóta sín finni nemendur fyrir hamingju og gleði sem einstaklingar og sem hluti af heild. Þar stendur að sköpun sé mikilvægur grunnur að því að horfa til framtíðar og móta sér framtíðarsýn og tengir aðalnámskráin leiki og sköpun saman sem mikilvæga námsáferð (Aðalnámskrá grunnskóla, 2011).

### 5.2 Leikir í skólastofunni

Leikir hafa lengi gengt mikilvægu hlutverki í skólastofunni. Ingvar Sigurgeirsson segir í bók sinni, Skólastofan, frá því hvernig viðurkennt sé að leikir séu eðlilegur og mikilvægur þáttur í þroska og í raun órjúfanlegur hluti af tilveru barnsins. Hann segir að fjölmargir sálfræðingar, félagsfræðingar, mannfræðingar, dýrafræðingar og heimspekingar hafi glímt við að athuga gildi leikja. Til þess að styrkja mál sitt kemur Ingvar með þessar fullyrðingar sem eru niðurstöður úr rannsóknum margra fræðinga:

- Börn þjálfá ýmsa leikni í leikjum sem gæti nýst síðar í lífinu.
- Leikir felast í því að athafnir barna samsvara hegðun sem hefur líffræðilega og félagslega þýðingu.
- Útrás fyrir bældar tilfinningar
- Leikir eru mikilvægir fyrir félagsmótun og þróun siðgæðisvitundar.
- Sköpunargáfur og frjó hugsun örvuð.
- Barnið prófar ýmsa þekkingu og leikni sem það hefur öðlast. Leikurinn verður óaðskiljanlegur þáttur í aðferð barnsins við að skilja og skipuleggja umhverfi sitt.

Ingvar segir að það sem þessar, annars ólíku niðurstöður, eigi sameiginlegt sé að þær feli í sér viðurkenningu á þroskagildi leikja. Hann segir möguleikana til að nota leiki í skólastofunni vera óþrjótandi. Nú þegar hafi verið nefnd dæmi um leiki og aðstöðu þeirra í skólastofunni og bent hafi verið á leikkróka, námsspil, brúðuleiki, aðstöðu til skapandi leikja með kubba, vatn og sand eða leikföng (Ingvar Sigurgeirsson, 1981). Leikir hafa verið hluti af þroska barna alla tíð og munu sennilega alltaf vera það. Þegar hægt er að gera námsefni að leik gerir það námsefnið meira spennandi og eru spil þar engin undantekning.

Námsspil og námsleikir hafa verið hluti af kennsluaðferðum í langan tíma en Ingvar listar í bók sinni Litróf kennsluaðferðanna fjöldann allan af kennsluaðferðum og þar talar hann meðal annars um námsspil og námsleiki sem kennsluaðferðir en námsspil og námsleikir falla undir þulunáms og þjálfunaræfingar en með þeim er markmiðið að kanna þekkingu nemenda og festa hana í minni eða þjálfaleikni og efla færni. Námsleikir og námsspil ásamt öðrum kennsluaðferðum eins og vinnublaðakennslu, töflukennslu og margar fleiri aðferðir eiga að stuðla að þeim markmiðum sem þulunám og þjálfunaraðferðir er ætlað. Ingvar segir að ýmsa leiki mega nota eins og ratleiki eða spurningakeppni. Námsspil eins og Scrabble eða krossgátuspil er einnig hægt að nota og mörg önnur spil og aðlaga að námsefninu sem á við (Ingvar Sigurgeirsson, 1999).

## 6 Lokaorð

Í þessari greinargerð var spilið *Ábyrg neysla í hlýnandi heimi* kynnt fyrir lesandanum ásamt því að útlistaðar voru hugmyndir um hvers vegna væri nauðsyn á slíkum verkefnum á íslenskum markaði fyrir nemendur á Íslandi. Mikilvægt er að nemendur fái fræðslu um það hvað það er að vera ábyrgur neytandi og hvers vegna það er mikilvægt að vera ábyrgur neitandi í samfélaginu sem við búum við í dag. Eins og kom fram í greinargerðinni eru Íslendingar neyslufrekasta þjóð í heimi samkvæmt rannsókn Sigurðar Eyberg Jóhannessonar og er það mikið áhyggjuefni að svo lítil þjóð sem Íslendingar eru að umhverfisáhrifin vegna neyslu séu eins mikil og þau eru. Við hljótum öll að geta sammælst um það að við höfum öll gott af því að líta í eigin barm varðandi neyslumynstur okkar og getum öll bætt okkur á einhvern hátt. Þó ekki nema væri bara að eiga gamlan síma þangað til hann virkar ekki lengur eða nota fötin sem við eigum þar til þau eiga ekki meira eftir. Það er mikilvægt að vera fyrirmyndir fyrir börnin okkar og nemendur og sýna það í verki hvernig hægt er að taka meiri ábyrgð á neysluhegðun sinni.

Spilinu er ætlað að hafa áhrif á nemendur til lengri tíma, en hvort það verði raunin er tilefni til langtíma samanburðar rannsóknar á neysluhegðun unglunga sem hafa spilað spilið og sem hafa ekki spilað spilið. Sú rannsókn gæti orðið ansi forvitnileg og alltaf er hægt að gera ráð fyrir að fleiri breytur komi til sögu hjá nemendum en bara hvort þeir hafi spilað þetta einstaka spil. Breytur eins og áhugi foreldra á umhverfismálum, áhugi nemandans á umhverfismálum og jafnvel áhugi kennara sem nemendur hafa á umhverfismálum. Sem höfundur spilsins *Ábyrg neysla í hlýnandi heimi* væri helsta óskinn sú að nemendur tækju spilið til sín og breyttu neysluhegðun sinni eftir því og gætu haft áhrif á nærumhverfi sitt á sama hátt og spilið hafði á þau.

## Heimildaskrá

Aðalnámskrá grunnskóla 2011: Almennur hluti /2011

Aðalnámskrá grunnskóla: Almennur hluti 2011: Greinasvið 2013/2013.

Félag Sameinuðu þjóðanna. (e.d.). Ábyrg neysla. Sótt af  
<https://www.un.is/heimsmarkmidin/abyrg-neysla/>

Ingvar Sigurgeirsson. (1981). *Skólastofan*. IÐUNN: Reykjavík

Ingvar Sigurgeirsson. (1999). *Litróf kennsluaðferðanna*. Æskan ehf: Reykjavík.

Katrín Magnúsdóttir. (2017). *Á grænni grein*. Landvernd: Reykjavík

Landvernd. (e.d.). Grænfáninn. Sótt af <http://graenfaninn.landvernd.is/>

Landvernd. (e.d. a). Verkefnakista. Sótt af <http://graenfaninn.landvernd.is/Verkefnakista>

Joseph Cornell. (1979). *Sharing nature with children*. Nevada: Dawn Publications.

Sigrún Karlsdóttir. (2003). Hvað er langt í að ósonlagið þynnist það mikið að það verði hættulegt að vera úti? *Vísindavefurinn*. Sótt af  
<http://visindavefur.is/svar.php?id=3278>

Sigurður Eyberg Jóhannesson. (2010). *Vistspor Íslands* (óútgefin meistararitgerð). Sótt af  
<http://hdl.handle.net/1946/5384>

## Viðauki 1: Persónur

### Persónur

Persónur eru allar 20 ára og koma frá mismunandi bakgrunni og byrja með mismunandi stigafjölda eftir því hvernig þær hafa lifað lífi sínu hingað til. Dragðu eina persónu og hjálpaðu henni að taka ákvarðanir fyrir komandi tíma sem minnka áhrifin sem hún hefur á umhverfi sitt með neysluvenjum sínum. Hver ákvörðun sem leikmaður tekur fyrir persónuna sína mun hafa áhrif á hvernig hún hefur áhrif á umhverfi sitt. Sá leikmaður sem fær fæst stig í lok spilsins stendur uppi sem sigurvegari. Því fleiri stig sem leikmaður fær, því meiri áhrif hefur neysla hans á umhverfi hans og jörðina og sá leikmaður sem fær flest stig hefur tapað spilinu.

**Jóhann** – Fæddur og uppalinn í Vesturbænum. Borðar ekki kjöt, býr ennþá hjá mömmu og pabba. Á ekki bíl og hjólar allt sem hann fer, líka á veturna. Jóhann er í Menntaskólanum í Reykjavík á félagsfræðibraut og ætlar að fara í sálfræði í Háskólanum.

**Jóhann byrjar með 30 stig.**

**Katrín** – Fædd og uppalin í sveit á Norðurlandi. Katrín býr á Akureyri í leiguhúsnæði meðan hún klárar Verkmenntaskólann á Akureyri. Katrín er á náttúrufræðibraut og stefnir á hjúkrunarfræði í Háskólanum á Akureyri að loknu námi. Katrín vinnur sem þjónn á Greifanum á Akureyri meðfram náminu til að geta borgað leigu og mat. Katrín notar bílinn sinn til að komast í skólann, vinnuna og til að heimsækja mömmu og pabba í sveitina um helgar. Katrín fær alltaf kjöt hjá mömmu og pabba til að eiga í frystinum heima svo hún þurfi ekki að versla það sjálf.

**Katrín byrjar með 70 stig.**

**Hlynur** – Fæddur í Reykjavík en flutti mikið með foreldrum sínum sem barn. Hlynur hefur búið í Reykjavík, Akranesi, Danmörku og Svíþjóð og er nýfluttur aftur til Reykjavíkur til að hefja nám í Ferðamálafræði við Háskóla Íslands. Hlynur býr á stúdentagörðum við hliðina á skólanum og þarf þess vegna sjaldan að nota bílinn

sinn. Hlynur tekur námslán til að framfleyta sér í náminu og nýtir allan afgang pening sem hann á í að heimsækja mömmu og pabba í Svíþjóð.

### **Hlynur byrjar með 65 stig.**

**Margrét** – Fædd og uppalin á Selfossi. Margrét er í Fjölbrautaskóla Suðurlands á málabraut til stúdentsprófs og tekur hestabraut samhliða henni. Margrét hefur mikinn áhuga á hestamennsku en foreldrar hennar sýna áhugamáli hennar ekki mikinn skilning svo hún þarf að borga leigu á hesthúsi og kaupa hey sjálf fyrir hestinn sem hún keypti sér fyrir ferminga peningana þegar hún var 14 ára. Margrét býr hjá foreldrum sínum svo að allur aur sem hún vinnur sér inn meðfram náminu á kaffihúsinu Kaffi Krús fer í að fjármagna hestamenskuna. Margrét elskar hestinn sinn svo mikið að hún gat ekki ímyndað sér að leggja slíkan vin sér til munns svo hún hefur nú verið vegan í 4 ár. Margrét notar bílinn sinn til að komast upp í hesthús alla daga og einnig fyrir einstaka bæjarferðir með vinkonum sínum.

### **Margrét byrjar með 40 stig.**

**Flóki** – Fæddur og uppalinn í Breiðholti. Flóki stundar nám í Borgarholtsskóla við bílvirkjun. Flóki á fjóra bíla, hver annarri meiri druslan og geymir þá í innkeyrslunni heima hjá foreldrum sínum þar sem hann býr (foreldrum hans til mikils ama). Flóki getur ekki ímyndað sér hvernig það væri að þurfa að sitja fastur í strætó alla daga þegar þú getur átt gamlan bíl, gert hann upp og keypt í hann hátalara sem sprengja næstum í fólki hljóðhimnurnar. Flóki reykir sígarettur í meira magni en Steindi Jr. og þykir hann vera flottastur á svæðinu þegar hann mætir í skólann drullugur upp fyrir haus af olíu og öðrum bílaúrangi. Uppáhaldsmaturinn hans Flóka er allt sem kemur úr bílalúgu og kostar minna en 2000 kr (varahlutir kosta nefnilega sitt).

### **Flóki byrjar með 80 stig.**

**Jónína** – Fædd og uppalin á Fáskrúðsfirði. Jónína hætti skóla beint eftir grunnskólann, byrjaði ekki í framhaldsskóla fyrr en hún varð 20 ára og vinnur nú sem hundasnyrtir á Fáskrúðsfirði ásamt því að vera að rembast við að klára stúdentspróf sem fjarnemi frá Menntaskólanum á Egilsstöðum. Fólk af öllum austfjörðum tekur sér tíma til að keyra á Fáskrúðsfjörð fyrir hundasnyrtingu hjá Jónínu. Jónína er með aðstöðu í þvottahúsinu á litlu íbúðinni sem hún leigir í kjallaranum hjá foreldrum sínum. Jónínu dreymir um að opna sína eigin stofu með

starfsfólki sem hún ræður til sín á Egilsstöðum. Jónína keyrir um á litlum jeppling þar sem er pláss fyrir hundana og búrin í skottinu og ferðast mikið til Reykjavíkur til að fara á hundasýningar.

**Jónína byrjar með 50 stig.**



## Viðauki 2: Spurningar

### Heimilið:

**Það var verið að auglýsa íbúð til leigu á 100.000 kr á mánuði við hliðina á vinnunni þinni, hvað gerir þú?**

- A) Tek þessa íbúð, er komin með ógeð af mömmu og pabba **20 stig**
- B) Æj ég verð bara hjá mömmu og pabba í allavega 5 ár í viðbót, það er svo ódýrt **-10 stig**
- C) Ég bý í fullkominni íbúð nú þegar **0 stig**

**Þú ert að taka til og þrifa heima, hvað notar þú til að skúra gólfíð?**

- A) Nota vatn og uppvottalög, tími ekki að kaupa hreinsiefni fyrir gólf. **5 stig**
- B) Nota vatns og edik blönduna hennar Sólrúnar Diego. **0 stig**
- C) Ég nota HG Wash and Shine, fæst í BYKO. **5 stig**

**Það er útsala í ELKO og öll sjónvörp eru á 50% afslætti, hvað gerir þú?**

- A) Fer í ELKO en sé ekkert sjónvarp sem mig langar sérstaklega í svo ég ákveð að bíða, þarf ekkert endilega nýtt sjónvarp í herbergið mitt, gamla dugar aðeins lengur. **0 stig**
- B) Ég læt ekki plata mig á svona útsölur, það er allt hækkað um helming viku fyrir útsölur bara til að lækka það aftur fyrir útsöurnar. **-5 stig**
- C) Kaupi nýtt 60" sjónvarp með HD og 3D. Bara það besta fyrir mig. **10 stig**

**Það er gefins notuð uppvottavél á BLAND.IS, hvað gerir þú?**

- A) Ég tek þessa uppvottavél. Hefur langað í uppvottavél í mörg ár. **5 stig**
- B) Ég bendi einstæðri móður með 4 börn á hana, hún þarf miklu frekar uppvottavél en ég. **0 stig**
- C) Ég skoða vélina en finnst hún ekki nógu góð svo ég fer og versla mér nýja. **10 stig**

**Lífið:**

**Þú varst að hugsa um að fá þér nýtt gæludýr og þér var að bjóðast góður díll, hvað gerir þú?**

- A) Fæ mér hest, hefur langað svo ógeðslega lengi í hest **10 stig**
- B) Ég ætla að fá mér kanínu, svo vibbalega sætar **5 stig**
- C) Ég á alveg nóg af dýrum, get ekki bætt við mig meira **0 stig**

**Þig vantar nýja tölvu og vinur þinn var að bjóðast til að gefa þér gömlu sína sem er í topp standi, hvað gerir þú?**

- A) Segi já takk við vin minn og er himinlifandi yfir því að þurfa ekki að kaupa nýja! **0 stig**
- B) Bið vin minn frekar að gefa tölvuna í mæðrahjálp, örugglega einhver sem þarf meira á nýrri tölvu að halda en ég, ég get fengið lánaða tölvu hjá mömmu ef ég nauðsynlega þarf. **-5 stig**
- C) Afpakka gott boð en ég var að splæsa í glænýja Mac Book Pro í morgun svo ég þarf hana ekki. **10 stig.**

**Þú ert í göngutúr um hverfið þitt og sérð mikið rusl á leiðinni, hvað gerir þú?**

- A) Ég hugsa um hvað sé að þessu liði að vera henda rusli á jörðina en held göngu minni áfram og hætti að pæla í þessu. **0 stig**
- B) Ég hendi umbúðunum af súkkulaðinu mínu bara í hrúguna, hvaða máli skiptir það ef það er allt í rusli hvort sem er. **20 stig**
- C) Ég get ekki horft upp á ruslið svo ég tek allt það sem ég get haldið á og fer með það í næstu ruslatunnu. **- 20 stig**

**Þig vantar vinnu fyrir sumarið, hvar sækir þú um?**

- A) Bílstjóri fyrir fyrirtæki sem sendir út vörur. **10 stig**
- B) Flokkstjóri í unglíngavinnunni að týna rusl og reyta arfa með krökkum. **- 5 stig**
- C) Smíðavinnu hjá byggingafyrirtæki. **5 stig**

### **Samgöngur:**

**Draumabíllinn er til sölu á eins hagstæðu verði og hægt er, hvað gerir þú?**

- A) Kaupi draumabíllinn, hann verður aldrei svona ódýr aftur **20 stig**
- B) Bíð með þetta, ég á nú þegar bíl sem virkar og þarf ekki nýjan **0 stig**
- C) Á mér ekki draumabíl, ég á hjól sem dugar **-15 stig**

**Strætókort voru að koma á afslátt fyrir fólk 25 ára og yngra, hvað gerir þú?**

- A) Kaupi þetta strætó kort! Var einmitt kominn tími á að endurnýja! **0 stig.**
- B) Strætó? Aldrei! Keyri bara minn eigin bíl takk fyrir. **10 stig.**
- C) Ég held mig bara við hjólið, það er að koma vor. – **5 stig.**

**Þig langar í ferðalag með vinum þínum í sumarfríinu, hvert ferðu?**

- A) Við förum í ferðalag hringinn í kringum landið í eina viku og gistum í tjöldum og böðum okkur í almenningssundlaugum. **5 stig**
- B) Við förum til Spánar í tvær vikur og njótum lífsins á sundfötunum í sólbaði í hótélgarðinum. **20 stig**
- C) Við förum í útilegu á nálægasta tjaldsvæðið yfir eina helgi og höfum það gott. **0 stig**

**Þú ætlar í heimsreisu, hvert ferðu og hvernig kemstu á milli staða?**

- A) Ég fer í Evrópureisu og flýg á milli staða. **40 stig**
- B) Ég fer í Asíureisu og ferðast með bátum, rútum og flugvélum á milli staða. **30 stig**
- C) Ég fer í Ameríkureisu og ferðast á mótórhjóli milli staða. **20 stig**

**Tíska:**

**Þú ert á leiðinni í Kringluna með vinum. Þig vantar nýjar nærbuxur, hvað gerir þú?**

- A) Fer í Hagkaup og kaupi bómullarnærbuxur, fimm í pakka **5 stig**
- B) Fer í H&M og kaupi nærbuxur, sé svo peysu og buxur sem mig langar í svo ég kippi þeim með **10 stig**
- C) Kaupi ekkert í Kringlunni, mamma getur bara keypt þessar nærbuxur sjálf ef henni finnst ég svona mikið þurfa á þeim að halda **0 stig**

**Þú fékkst tölvupóst frá ASOS, það er allt á 70% afslætti ef þú pantar í dag, hvað geriru?**

- A) Ég kaupi mér tvennar nýjar buxur, peysu og þrjá boli. Bara af því að ég get það. **10 stig.**
- B) Peysan sem mig er búíð að langa í geðveikt lengi er akkúrat til í minni stærð, splæsi í hana! **5 stig.**
- C) Æj mig vantar ekki neitt og ég á engan pening. Bíð með þetta. **0 stig.**

**Þú dast í háلكu fyrir utan heima hjá þér og reifst uppáhalds peysuna þína á olnboganum, hvað gerir þú?**

- A) Hendi henni og kaupi nýja peysu. **10 stig.**
- B) Næ mér í nál og tvinna og sauma þetta gat, easy. **0 stig.**
- C) Ég geri ekki neitt, það er enginn að fara taka eftir einhverju gati á olnboganum. **– 5 stig.**

**Þú ætlar að kaupa þér ný föt fyrir afmælið þitt, hvert ferðu?**

- A) H&M, ódýr en flott föt. **5 stig.**
- B) Gallerí 17, alltaf nýjasta tíska þar. **10 stig.**
- C) Spútnik eða gyllta köttinn, notuð föt er klassík sem deyr aldrei. **0 stig.**

**Matur:**

**Þér er boðið í mat hjá ömmu og afa, þau hringja og spyrja hvort þú viljir eitthvað sérstakt í matinn, þú segir?**

- A) Nei takk, ég borða bara það sama og þið. **0 stig.**
- B) Já ef þú ert ekki búin að versla inn væri ég til í góða nautasteik eða lambalæri. **10 stig**
- C) Já þú manst bara að ég borða ekki kjöt, allt annað er í góðu lagi. **-5 stig**

**Þú ert á leiðinni í Krónuna að versla, hvað kaupir þú?**

- A) Ég kaupi grænmeti, ávexti, brauð og pasta og annað til að endast mér út vikuna. **5 stig.**
- B) Ég kaupi skinku, ost, skyr og frosna pizzu í kvöldmatinn. **10 stig.**
- C) Kaupi lambalæri og með því, það er veisla hjá fjölskyldunni í kvöld. **15 stig.**

**Þú ert að bjóða öllum vinum þínum í mat í kvöld, hvað býður þú þeim upp á?**

- A) Pizza partý, auðvitað, allir geta sett á sína eigin pizzu og tekið afganginn með sér heim. **10 stig.**
- B) Grænmetissúpa og brauð með pestó, það er klassískt og allir njóta. **5 stig.**
- C) Naut og bernaïse, allan daginn! **15 stig.**

**Þú ert með kósí kvöld, það er laugardagur og þú ert að horfa á mynd. Hvaða möns borðar þú yfir myndinni?**

- A) Doritos og eölu. Klassík. **15 stig.**
- B) Súkkulaði. Alltaf súkkulaði. Mikið súkkulaði. **10 stig.**
- C) Fæ mér jarðarber, bláber og banana í skál, bræði smá suðusúkkulaði yfir, það er nú einu sinni laugardagur. **5 stig.**