



15. Kastalinn hertekinn

Sá tapar sem lengi er að hugsa!



| | |
|-------------------------|--|
| Málefni | Friður og mannöryggi |
| Þyngdarstig | Stig 2 |
| Aldur | 8–13 ára |
| Tími | 120 mínútur |
| Hópstærð | 16–30 börn, 2–3 kennarar/leiðbeinendur eða fullorðnir aðilar |
| Tegund verkefnis | Fjörugur ævintýraleikur, reynslunám |
| Yfirlit | Börnin skipa sér í hópa í orrustu og þurfa að gera áætlanir til að geta staðið uppi sem sigurvegarar. Á eftir ræða þau um alls konar tilfinningar, sem tengjast ágreiningi, og ýmsar ástæður sem liggja að baki. |
| Markmið | <ul style="list-style-type: none"> • Að sýna skilning á ýmsum hliðum ágreiningsmála • Að vinna saman • Að gera sér grein fyrir tilfinningum þegar ágreiningsmál kemur upp • Að efla skipulagða hugsun og áætlanagerð |
| Undirbúningur | <ul style="list-style-type: none"> • Ef leikurinn fer fram utanhúss skaltu kanna aðstæður og afmarka greinilega það svæði sem nota skal. Gættu að stöðum sem geta verið hættulegir og bentu börnunum og hópstjórunum á þá. • Gerðu ímyndaðar „aðgerðaáætlanir“, og skráðu hverja um sig á blað í sérstökum lit. Klippu hverja þeirra í tíu búta og settu hverja áætlun í umslag. |
| Efniviður | <ul style="list-style-type: none"> • Stórt svæði þar sem börn geta hlaupið um og falið sig • Sex ímyndaðar „aðgerðaáætlanir“, hver á blaði í sínum lit og klippit í tíu búta • Þrjú mismunandi kennimerki fyrir hópana þrjá (t.d. litir eða andlitsmálning eða áberandi borðar) • Eitthvað að drekka að leikslokum |

Leiðbeiningar

1. Segðu börnunum að þau séu stödd í fallegri borg og það standi kastali í henni miðri. Borginni er stjórnað af purpuraliðinu en tveir uppreisnarhópar vilja ráðast inn í hana og ná valdi á kastalanum, bláa liðið fyrir sunnan og appelsínugula liðið fyrir norðan.
2. Skiptu börnunum í þrjá hópa: 50% þeirra eru purpuraliðsmenn, 25% bláir liðsmenn og 25% appelsínugulir. Sýndu þeim hvernig leiksvæðið er afmarkað. Láttu bláa liðið og hið appelsínugula, hvort um sig, fá þrjár „aðgerðaáætlanir“.
3. Útskýrðu leikinn vel og vandlega fyrir börnunum svo að þau skilji öll út á hvað hann gengur:
 - a. Allir verða að vera innan marka leiksvæðisins.
 - b. Hver hópur á að reisa sér búðir innan marka svæðisins; hóparnir mega ekki fara inn í búðir hver annars. Borgin sem purpuraliðið er að verja á að vera miðsvæðis, búðir bláa liðsins eiga að vera öðrum megin við hana og búðir appelsínugula liðsins hinum megin.
 - c. Ef innrásarliðin tvö eiga að geta lagt undir sig kastalann verða þau að reyna að skiptast á „aðgerðaáætlunum“ sínum. Hvor þessara hópa er með þrjár áætlanir í mismunandi lit og hver þeirra er í tíu bútum. Einn af árásarmönnum þarf að flytja hvern búa fyrir sig yfir í hinar búðirnar. Aðeins er hægt að fara með einn búa í einu. Bláu liðsmennirnir mega ekki flytja búa frá hinum appelsínugulu og öfugt. Búa má aðeins afhenda þegar blár eða appelsínugulur „sendiboði“ kemst yfir í hinar búðirnar.

Heimild: Byggt á „Praxismappe“ Bundesjugendwerk der Arbeiterwohlfahrt (Federal Youth Foundation of the Workers' Welfare Association Germany).



- d. Til að verja kastalann verður purpuraliðið að reyna að hindra bláu og appelsínugulu liðsmennina í að skiptast á áætlunum. Þeir reyna að handsama árásarmennina og taka af þeim búta úr áætlunum þeirra. „Að handsama“ merkir að snerta aðeins öxl eða handlegg.
- e. Þegar einhver er handsamaður geta bláu eða appelsínugulu liðsmennirnir valið milli tveggja kosta: 1) að láta purpuraliðið fá bútin og fá að fara aftur til baka; 2) að neita að afhenda bútin og vera áfram „fangi“ í borginni þar til leiknum lýkur eða búturinn er fenginn purpuraliðinu í hendur. Bláu og appelsínugulu liðsmennirnir geta hjálpað hver öðrum.
- f. Allir bútar áætlanna verða að vera sýnilegir þegar þeir eru fluttir.
- g. Leiðbeinendurnir taka ekki þátt í leiknum en fylgjast vel með því að öllum reglum sé fylgt.
- h. Þegar annaðhvort bláa eða appelsínugula liðið er búið að safna saman öllum tíu bútum, og getur lokið heildaráætlun sinni, má það taka alla búta sem purpuraliðið hefur náð og stendur uppi sem sigurvegari. Takist purpuraliðinu að ná öllum tíu bútum bláa eða appelsínugula liðsins er viðkomandi lið dæmt úr leik. En liðið sem eftir stendur á þó enn möguleika: geti það flutt heila áætlun yfir í hinar búðirnar, þá sigrar það ásamt liðinu sem er þegar úr leik.
- i. Leiknum lýkur þegar eitt lið stendur uppi sem sigurvegari eða þegar tíminn sem leiðbeinandiinn ætlaði í leikinn er útrunninn.

Samantekt og mat

1. Farðu yfir verkefnið með spurningum á borð við eftirfarandi:
 - a. Hvernig líður ykkur?
 - b. Hvernig gekk að fylgja aðgerðaáætlunum?
 - c. Gekk heildaráætlun ykkar upp? Hvaða kænskubrögðum beittuð þið? Hvernig tókuð þið ákvarðanir?
 - d. Tóku allir þátt í leiknum? Skiptuð þið með ykkur hlutverkum?
 - e. Hvað fannst ykkur um hin tvö liðin?
 - f. Stóðu bláu og appelsínugulu liðsmennirnir saman eða börðust liðin hvert gegn öðru? Hvaða áhrif höfðu samskipti þeirra á niðurstöðu leiksins?
 - g. Börðust bláu og appelsínugulu liðsmennirnir gegn purpuraliðinu og öfugt? Ef svarið er já, hvers vegna? Hvert var ágreiningsefnið?
 - h. Voru aðstæður trúverðugar? Vitið þið af svipuðum aðstæðum í raunveruleikanum? Hverjar eru ástæður þess að slíkur ágreiningur kemur upp í raunveruleikanum?
 - i. Hvernig haldið þið að hægt væri að breyta því? Hvernig væri hægt að koma í veg fyrir slík ágreiningsmál?
 - j. Vitið þið um einhver ágreiningsmál sem snerta líf ykkar? Gerið þið eitthvað til að leysa úr þeim? Hvað væri hægt að gera til að breyta slíkum aðstæðum?
 - k. Hvernig kemur ágreiningur upp? Hvað getum við gert til að forðast ágreining, leysa hann, ná valdi yfir aðstæðum og tryggja frið (fer eftir því hvaða dæmi hafa verið til umræðu)?
2. Tengdu verkefnið mannréttindum með því að spyrja spurninga á borð við:
 - a. Hvaða mannréttindi kunna að vera brotin þegar fólk á í deilum? Í vopnuðum átökum?
 - b. Hvernig áhrif hefur það á aðila sem eiga í átökum að brotið sé á réttindum þeirra? Hvaða áhrif hefur það á framtíð þeirra?
 - c. Hvaða áhrif hafa illdeilur á börn? Hvaða áhrif hafa þær á framtíð þeirra?
 - d. Hvað er hægt að gera til að forðast illdeilur og mannréttindabrot á borð við þessi?
 - e. Er hægt að leysa úr öllum ágreiningsmálum? Ef ekki, hvernig geta mannréttindi stuðlað að því að fólk nái valdi á aðstæðum?



Tillögur um framhald

Kannið nánar einhver ágreiningsmál sem eru í gangi innan hópsins, í samfélaginu, landinu, Evrópu eða heiminum almennt. Reynið að grafast fyrir um orsök ágreiningsins og ræða málín.

Hugmyndir um aðgerðir

- Ef samantektin snerist um vopnuð átök og friðarumleitanir er góð hugmynd að skipuleggja/taka þátt í friðargöngum og/eða heimsækja friðarsamtök. Hjálpaðu börnunum að komast að því hvaða skilning friðarsamtök leggja í frið og hvernig þau reyna að leysa ágreiningsmál.
- Fáðu börnin til að ræða um hvernig þau takast á við ágreining sín á milli. Hjálpaðu þeim að koma á einhverjum grunnreglum um hvernig leysa skuli ágreining innan hópsins, og þær skulu samræmast almennum mannréttindareglum (t.d. að ekki skuli beita líkamlegu ofbeldi, ekki tala á meiðandi hátt við aðra og að allir eigi rétt á skoðana- og tjáningarfrelsi og að vera þátttakendur til jafns við aðra).

Ábendingar til kennara/leiðbeinanda

- Ekki þarf að berjast um neitt í þessu verkefni. Börn sem minna mega sín líkamlega geta náð miklu betri árangri með því að gera áætlanir, vera snör í snúningum og vinna saman heldur en þeir sem reiða sig á yfirgangssemi og krafta.
- Undirbúðu leiðbeinendurna eða aðstoðarmennina. Gættu þess að þeir skilji reglurnar, þekki mörkin og viti af öllum hugsanlegum hættum á svæðinu.
- Skýrðu fyrir bláu og appelsínugulu liðsmönnum hve mikilvægt sé að sýna útsjónarsemi til að missa ekki neina búta úr áætlun og geta þar með ekki fylgt neinni þeirra til enda.
- Ítrekaðu að það „að handsama“ merki einfaldlega að snerta einhvern aðila. Hér á eftir má sjá hvernig laga má leikinn að mismunandi getu barnanna.
- Lengd leiksins fer algjörlega eftir hópnum. Gerðu ráð fyrir að verkefnið geti tekið styttri eða lengri tíma en reiknað var með.
- Í lokaumræðunum skaltu gera skýran greinarmun á vopnuðum átökum og friði, og almennum ágreiningsmálum á borð við þau sem börn upplifa í daglegu lífi. Hvort tveggja eru mikilvæg mál en fjalla þarf um þau á mismunandi hátt.

Dreytingar

- Ef einn hópur eða einstaklingur er verr staddur en hinir skaltu benda á hvað hægt sé að gera (t.d. kanna hve margir bútar úr hverri áætlun séu komnir yfir í hinar búðirnar; taka þá áhættu að missa nokkra búta til að bjarga hinum; ekki senda búta úr öllum áætlununum strax í upphafi heldur spara nokkra þar til þið hafið áttað ykkur á hvernig leikurinn gengur fyrir sig).
- Í stað þess að „handsama“ einhvern má skera úr um hlutina á annan hátt þegar purpuraliðsmaður hefur merkt einhvern úr bláa eða appelsínugula liðinu (t.d. má nota leikinn „stein, pappír, skæri“; ef sá purpuraliti vinnur láta hinir bláu og appelsínugula bít af hendi; ef blár eða appelsínugulur vinnur sleppur hann). Þetta er hægt að gera þegar börnin eru á mismunandi aldri og ekki jafn sterk líkamlega, því að þá eiga þau yngri eða minni jafn mikla möguleika og þau sem eru stærri og sterkari.

