

28. Neyðarkall

Eru hálf réttindi betri en engin?

Málefni	Almenn mannréttindi
Þyngdarstig	Stig 2
Aldur	8–13 ára
Tími	60 mínútur (styttri tími fyrir stærri hóp)
Hópstærð	A.m.k. 10 börn og 3 kennarar/leiðbeinendur
Tegund verkefnis	Fjörugur hópaleikur utandyra
Yfirlit	Börnin reyna að finna týndan helming réttinda áður en einhver rænið honum
Markmið	<ul style="list-style-type: none"> • Að skapa góðan félagsanda • Að skapa tækifæri til umræðna um mannréttindi
Undirbúningur	<ul style="list-style-type: none"> • Farðu vandlega yfir leiðbeiningarnar og hlutverkaspjöldin til að skilja til hlítar út á hvað verkefnið gengur. Þetta er flókinn leikur og allir þátttakendurnir gegna margslungnum hlutverkum. Gæta þarf þess að í þessu verkefni þarf nokkra kennara/leiðbeinendur: Tíu börn þurfa minnst þrjá (einn verkefnisstjóra, einn miðjumann og einn veiðimann) og tvo spjaldbera sem börnin geta einnig leikið. • Ljósritaðu hlutverkaspjöld fyrir kennarana/leiðbeinendurna og þau börn sem vilja vera í einhverju hlutverki. • Settu þá kennara/leiðbeinendur og börn sem leika hlutverk inn í verkefnið. • Ljósritaðu eða útfylltu réttindaspjöldin tíu á mislita bréfmiða þannig að þú sért með um 50 spjöld alls, en það er það sem þarf fyrir 10–15 manna hóp. Fyrir hver fimm börn umfram það þarf nýjan lit (fyrir 25 börn þarf t.d. 70 spjöld í sjö litum). • Klipptu réttindaspjöldin þannig að ein réttindi verði á hverri ræmu. • Klipptu réttindaspjöldin í tvennt. Skiptu hálfu spjöldunum í tvo bunka. Láttu miðjumanninn fá annan bunkann og skiptu hinum af handahófi milli spjaldberanna. • Skoðaðu staðinn þar sem leikurinn á að fara fram og afmarkaðu leiksvæðið. Komdu upp bækistöðvum fyrir miðjumanninn og spjaldberana.
Efniviður	<ul style="list-style-type: none"> • 50–70 ræmur af réttindaspjöldum í ýmsum litum, sem klippt eru í tvennt • Skæri • Límband til að líma spjöldin saman • Teiknibólur eða límband til að festa upp heil réttindaspjöld • Eitthvað sem framleiðir hávaða til að gefa merki um „veiðitíma“ og leikslök (t.d. flauta) • Merki, hattar eða eitthvað annað til að auðkenna veiðimennina • Mælt er með að hafa sjúkrakassa og vatnsflöskur við höndina



Leiðbeiningar

1. Kallaðu börnin saman hjá miðjumanninum og kynntu verkefnið fyrir þeim: Neyðarkall hefur verið sent út og þau hafa verið beðin að grípa til aðgerða. Tíu réttindi barna eru horfin og virðast alveg glötuð. En helmingur hinna tíu týndu réttinda hefur þó verið endurheimtur. Verkefni þeirra er að finna þann helming sem enn vantar og endurheimta réttindin til fulls. Geti þau safnað öllum réttindaspjöldunum saman á tilteknum tíma sigrá þau veiðimennina sem ógna réttindum barnanna.
2. Segðu hve langan tíma leikurinn á að vara (30 mínútur fyrir lítinn hóp; 20 mínútur fyrir hóp með 20 eða fleiri þátttakendum). Sýndu innan hvaða marka leikurinn skal fara fram og með hvaða hljóðmerki á að hefja og enda leikinn. Segðu þeim að þú munir fylgjast með utan leiksvæðisins og gæta þess að allt sé í lagi og allir hlýði reglunum.





3. Kennarinn/leiðbeinandinn sem leikur miðjumanninn lætur hvert barn fá hálf tölur og geymir restina. Útskýrðu fyrir börnunum að leikurinn gangi út á að finna hinn helming spjaldsins þannig að réttindaspjaldið verði heilt. Hin hálfu spjöldin er hægt að fá hjá spjaldberunum. Bæði númer greinar og litur spjaldsins verða að passa.
4. Þegar börnin eru komin með báða helminga spjalds eiga þau að fara með það til miðjumanns.
5. Segðu börnunum hvaða hlutverki miðjumaðurinn gegnir:
 - a. Leikurinn hefst og endar hjá miðjumanninum.
 - b. Þegar þið eruð komin með báða helminga réttindaspjaldsins farið þið með þá til miðjumannsins. Hann mun festa helmingana tvo saman og hengja heila réttindaspjaldið upp.
 - c. Ykkur verður boðið að velja annað spjald.
6. Segðu börnunum hvaða hlutverki spjaldberarnir gegna:
 - a. Spjaldberarnir eru með týndu helmingana af spjöldunum.
 - b. Þeir eiga að vera hér og þar á leiksvæðinu þar sem leikmennirnir geta fundið þá. Flestir spjaldberar standa á sama stað; einn þeirra mun þó a.m.k. rölta um svæðið.
 - c. Þið eigið að fara til einhvers spjaldbera og sýna honum hálf tölur ykkar. Ef hann er með hinn helming spjaldsins lætur hann ykkur fá það. Þið farið síðan með heila spjaldið til miðjumannsins, fáið annan helming og leggið aftur af stað.
 - d. Ef spjaldberinn er ekki með hinn helming spjaldsins þurfið þið að fara til einhvers annars.
 - e. Á veiðitímabilinu eruð þið aðeins óhult í seilingarfjarlægð frá spjaldberunum. Ef þið getið snert spjaldbera geta veiðimennirnir ekki náð ykkur. Spjaldberarnir fara nú á sinn stað.
7. Segðu börnunum hvaða hlutverki veiðimennirnir gegna og hvað gerist á „veiðitímabilinu“:
 - a. Á veiðitímabilinu reyna veiðimennirnir að ná ykkur og stela af ykkur réttindunum.
 - b. Þegar veiðimennirnir ná ykkur rífa þeir hálf tölur ykkar í tvennt. Þeir láta ykkur síðan fá aftur annan helminginn en fara með hinn til spjaldberanna. Ef þeir ná ykkur verður þess vegna stöðugt erfiðara að safna upp í heilt spjald því að þá er búið að búa það niður í fleiri parta.
 - c. Þið vitið að veiðitímabilið hefst þegar þið heyrið blásið í flautu eða lúður einu sinni. Blásið verður tvisvar þegar veiðitímabilinu lýkur.
 - d. Munið: Eini staðurinn sem þið eruð óhult á er í seilingarfjarlægð frá spjaldbera.
8. Hefjið leikinn. Börnin hlaupa af stað á leiksvæðinu og leita að spjaldberunum til að geta fengið hinn helminginn af spjaldinu sínu.
9. Leiknum lýkur þegar öll spjöldin eru orðin heil eða leiktíminn er útrunninn.

Samantekt og mat

1. Farðu yfir verkefnið með spurningum á borð við eftirfarandi:
 - a. Hvað gerðist í leiknum?
 - b. Hvenær var hann mest spennandi?
 - c. Fóruð þið eftir tiltekinni áætlun?
 - d. Ef þið færuð í þennan leik aftur, mynduð þið þá gera eitthvað öðruvísi?
 - e. Hvað finnst ykkur um þetta verkefni?
2. Tengdu verkefnið mannréttindum með því að spyrja spurninga á borð við:
 - a. Þegar við segjum að við eigum „rétt á ...“, hvað merkir það?
 - b. Teljið þið að þessi réttindi séu „algild“? Eru þau virt um allan heim?
 - c. Hverjir gætu verið „veiðimennirnir“ og „spjaldberarnir“ í raunveruleikanum?
 - d. Hvað getum við gert í daglegu lífi til að tryggja að allir njóti sömu réttinda?



Tillögur um framhald

- Í verkefninu „Mannréttindaóróinn“, bls. 130, er sjónum beint að sömu tíu réttindunum og þau tengd við kynin. Þetta er rólegt og skapandi verkefni.
- Í verkefninum „Mikilvægast fyrir hvern?“, bls. 146, og „Siglt til framandi stranda“, bls. 167, er ætlast til að börnin forgangsraði réttindum og lögð áhersla á að allra réttinda sé notið.

Hugmyndir um aðgerðir

Ræddu við börnin um hvaða réttinda þau njóti í daglegu lífi og fáðu þau til að gera tiltekna hluti til að efla þau réttindi innan síns hóps.

Ábendingar til kennara/leiðbeinanda

- Gæta skal þess að í þessu verkefni þarf nokkra kennara/leiðbeinendur. Minnst einn kennari/leiðbeinandi ætti að standa utan leiksins sem verkefnisstjóri. Bæði kennarar/leiðbeinendur og börn geta verið spjaldberar, en aðeins kennari/leiðbeinandi mega leika miðjumann og veiðimenn. Því fleiri börn sem taka þátt í leiknum, þeim mun fleiri kennara/leiðbeinendur þarf til að leikurinn gangi vel fyrir sig.
 - **Lágmarksfjöldi kennara/leiðbeinanda fyrir lítinn hóp:** 3 (1 verkefnisstjóri, 1 miðjumaður og 1 veiðimaður) og 2 spjaldberar
 - **Lágmarksfjöldi fyrir allt að 20 þátttakendur:** 4 (1 verkefnisstjóri, 1 miðjumaður og 2 veiðimenn) og 3 spjaldberar
 - **Lágmarksfjöldi fyrir allt að 25 þátttakendur:** 5 (1 verkefnisstjóri, 1 miðjumaður og 3 veiðimenn) og 4–5 spjaldberar
- Best er að fara í þennan leik utandyra (t.d. á leikvelli, íþróttavelli eða almenningagarði). Einnig er hægt að vera innandyra ef húsnæðið er rúmgott.
- Þó að þetta verkefni sé algjörlega hættulaust er ávallt ráðlegt að vera með sjúkrakassa og vatnsflöskur við höndina í útileikjum fjarri skóla eða frístundaheimilum.



EFNI TIL DREIFINGAR: HLOTVERKASPJÖLD

HLUTVERK VERKEFNISSTJÓRA (1 kennari/leiðbeinandi)

Fyrst útskýrir þú leikinn fyrir þátttakendum og tilgreinir hvar leikurinn á að fara fram. Einnig tekur þú skýrt fram hvernig merki er gefið til að stöðva leikinn í lokin eða í neyðartilvikum, það á að vera allt öðruvísi en merkið sem gefið er þegar „veiðitímabil“ hefst.

Gættu þess að bæði börnin og leiðbeinendurnir skilji út á hvað hlutverk þeirra ganga. Þú fylgist með framvindu leiksins og gætir þess að enginn sýni ruddaskap eða geri eitthvað sem stofnar börnunum í hættu. Gríptu inn í leikinn eða stöðvaðu hann ef þörf krefur. Þú hefur umsjón með sjúkrakassanum og vatnsflöskunum.

Þegar tíminn er útrunninn flautarðu til leiksloka og sérð um samantektina.

HLUTVERK MIÐJUMANNNS (1 kennari/leiðbeinandi)

Eins og nafnið gefur til kynna er miðjumaðurinn á ákveðnum stað miðsvæðis. Leikurinn hefst og endar hjá honum.

Þú lætur börnin fá hálf spjöld og heldur eftir hinum helmingunum sem leikmennirnir fá ekki. Spjaldberarnir eru með hinn helming allra spjaldanna.

- Barn sem komið er með báða helmingana af réttindaspjaldi kemur með þá til þín. Þú leyfir síðan barninu að velja sér nýjan helming hjá þér.
- Límdu helminga réttindaspjaldsins saman. Hengdu heilu spjöldin upp á vegg eða tré svo að börnin sjái greinilega hvernig þeim gengur.
- Athugaðu að þegar börnin fara að velja sér nýja helminga fara þau að gera eigin áætlanir um hvernig þau nái heilum lita-settum í stað þess að raða saman helmingum af handahófi. Þú ættir að hvetja þau í þessari áætlanagerð sinni.
- Láttu börnin sem hætta leik hjálpa þér.

HLUTVERK SPJALDBERANNA (2 eða fleiri börn eða kennarar/leiðbeinendur)

Skiptið heilum bunka af hálfum spjöldum á milli ykkar.

Finnið ykkur stað á leiksvæðinu. Þið eigið ekki að vera í felum heldur dreifa ykkur um svæðið. Börnin eiga að geta fundið ykkur.

- Spjaldberarnir halda sig alltaf á sama stað, að einum undanskildum. Hann gengur um svæðið og gefst þá tækifæri til að fylgjast enn betur með leiknum.
- Leikmennirnir koma til ykkar og sýna ykkur hálf spjald. Ef þið eruð með hinn helming spjaldsins látið þið leikmanninn fá það.
- Á veiðitímabilinu er öryggissvæði eina armlengd umhverfis ykkur. Innan þess svæðis geta veiðimennirnir ekki náð leikmönnum.
- Jafnvel þótt þið séuð búnir að gefa frá ykkur öll hálfu spjöldin skuluð þið vera á ykkar stað þar til flautað verður til leiksloka. Þá farið þið til miðjumannsins og takið með ykkur þau börn sem hafa kannski ekki heyrt hljóðmerkið.

VEIÐIMENN (1 eða fleiri leiðbeinendur)

Hlutverk ykkar er að ná leikmönnum og ræna þá réttindum á veiðitímabilinu. Í hvert sinn sem þið náðið leikmanni rífið þið hálfu spjalði hans í tvennt. Látið leikmanninn fá annan hlutann og einhvern af spjaldberunum hinn. Þetta hefur í för með sér að erfiðara verður fyrir leikmanninn að safna í heilt spjald.

- Börnunum finnst veiðitímabilið mjög spennandi. Þau skulu höfð með reglubundnu millibili en standa stutt í einu. Blásið einu sinni í lúður eða flautu þegar veiðitímabil hefst; tvisvar til að tilkynna að því sé lokið.
- Veiðimenn skulu vera auðkenndir (t.d. með merki, eða vera með hatt, trefil eða í kápu) og sjást vel. Hrópið og kallið á veiðitímabilinu til að auka spenninginn hjá börnunum.
- Þegar þið „veiðið“ börnin er það frekar gert í þeim tilgangi að auka spenninginn en að ná þeim. Ef þið náðið of mörgum eða sömu leikmönnum gætu börnin misst móðinn.



EFNI TIL DREIFINGAR: RÉTTINDASPJÖLD

Þegar búið er að ljósrita eftirfarandi töflu á litaðan pappír klippið þið réttindin út. Þegar það er búið klippið þau þá í tvennt. Hver réttindi verða þá í tveimur bútum, eins á litinn og með sama númer. Þegar búið er að dreifa hálfu spjöldunum meðal barnanna geymir miðjumaðurinn réttindin sem eftir eru, en hinum hálfu spjöldunum er skipt á milli spjaldberanna. Ef um 10–15 barna hópa er að ræða skal ljósrita töfluna hér fyrir neðan í fimm mismunandi litum, alls 50 spjöld. Bæta skal við einum lit fyrir hver fimm börn sem bætast í hópinn (fyrir 25 börn þarf t.d. 70 spjöld í sjö litum).

1.	Öll börn eiga rétt á að njóta verndar.	1.
2.	Öll börn eiga rétt til menntunar.	2.
3.	Öll börn eiga rétt á heilbrigðisþjónustu.	3.
4.	Öll börn eiga rétt á að leika sér og eiga tómstundir.	4.
5.	Öll börn eiga rétt til nafns og ríkisfangs.	5.
6.	Öll börn eiga rétt til trúfrelsis.	6.
7.	Öll börn eiga rétt á upplýsingum.	7.
8.	Öll börn eiga rétt til félagafrelsis.	8.
9.	Öll börn eiga rétt á að búa hjá fjölskyldu sinni.	9.
10.	Öll börn eiga rétt til sanngjarnrar málsmeðferðar fyrir dómi.	10.

