



# Sköpum tengsl

*Hvað er borgarlegt samfélag – og hvað gerir hver, og fyrir hvern?*


**MÁLEFNI**



**BORGARAVITUND**



**LÝÐRÆÐI**



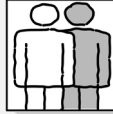
**ALMENN MANNRÉTTINDI**

**ÞYNGDARSTIG**

STIG 4  
STIG 3  
STIG 2  
STIG 1


STIG 4

**HÓPSTÆRÐ**



8–20

**TÍMI**



90 MÍNÚTUR

<b>Málefni</b>	Borgaravitund, lýðræði, almenn mannréttindi
<b>Þyngdarstig</b>	Stig 4
<b>Hópstærð</b>	8–20
<b>Tími</b>	90 mínútur
<b>Yfirlit</b>	Í þessu verkefni fara fram samningaviðræður um réttindi og ábyrgð borgaranna, stjórnvalda, frjálsra félagasamtaka og fjölmiðla í lýðræðisríki.
<b>Tengd réttindi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rétturinn til að kjósa; til að þjóna landi sínu og taka þátt í stjórn þess.</li> <li>• Upplýsinga- og tjáningarfrelsi.</li> <li>• Skyldur gagnvart samfélaginu.</li> </ul>
<b>Markmið</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Að öðlast skilning á því hvernig réttindi og ábyrgð tengjast.</li> <li>• Að skapa tilfinningu fyrir hinum flóknu tengslum milli ólíkra sviða lýðræðisins.</li> <li>• Að stuðla að samstarfi og borgaralegri ábyrgð.</li> </ul>
<b>Efniviður</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein stór pappírsörk (A3) eða flettistöflupappír fyrir hvern hóp.</li> <li>• Tveir merkipennar, mismunandi að lit (t.d. grænn og rauður) fyrir hvern hóp.</li> <li>• Snæris- eða ullarhnykill (helst grænn).</li> <li>• Límbandsrúlla fyrir hvern hóp.</li> <li>• Skæri.</li> <li>• Ljósrit af leikreglum.</li> </ul>
<b>Undirbúningur</b>	• Klipptu niður í 1,5 m langa spotta, 24 talsins.

## Leiðbeiningar

1. Segðu þátttakendum að þeir eigi að teikna „kort“ yfir ýmiss konar samskipti milli fjögurra sviða (fyrirmyndar) lýðræðisþjóðfélags.
2. Skiptu þátttakendum í fjóra jafnstóra hópa sem eiga að vera fulltrúar eftirfarandi fjögurra „leikhópa“ í lýðveldisríki: stjórnvalda, frjálsra félagasamtaka, fjölmiðla og borgaranna.
3. Láttu hópana fá stóra pappírsörk og merkipenna og segðu þeim að þeir fái tíu mínútur til að velta fyrir sér þessum „hlutverkum“ sínum í lýðræðisþjóðfélaginu, þ.e. hvaða starfsemi þeir gegni fyrst og fremst. Þeir eiga að skrifa fimm mikilvægustu störf in á pappírsörkina með rauða merkipennanum.
4. Kallaðu hópana saman til að kynna hugmyndir sínar. Leyfðu þeim að skiptast á skoðunum. Spyrðu þá hvort þeir séu sammála um meginstarfsemi þessara fjögurra „leikhópa“. Leyfðu hópunum að breyta niðurstöðum sínum ef þeir vilja eftir þetta spjall.

5. Sendu hópana aftur til baka og segðu þeim að velta upp hugmyndum um hvað hinir „leikhóparnir“ þurfi að gera til að þeir geti sjálfir sinnt eigin starfsemi, þ.e. hvaða kröfur þeir geri til hinna hópanna. Þeir eiga að skrá þessar kröfur undir viðeigandi fyrirsögnum og nota græna merkipennann. Þeir fá fimmtán mínútur til að ljúka því.
6. Þegar sá tími er að renna út skaltu biðja hópana að forgangsraða allt að sex mikilvægustu kröfunum og láta hvern hóp fá límbandsrúllu og spotta sem eiga að tákna þessar kröfur.
7. Afhentu þeim „leikreglurnar“, renndu í gegnum þær og gættu þess að allir skilji hvað gera á næst. Segðu hópunum að koma með pappírsarkir sínar inn á mitt gólf og leggja þær með eins metra millibili í ferningslaga reit (sjá skýringarmynd). Síðan á hver hópur að stilla sér upp sem næst sínu „horni“.
8. Nú geta samningaviðræður hafist. Hver lota ætti að standa í tíu mínútur. Minntu þátttakendur á að þegar einhver krafa er samþykkt á að líma spotta milli viðkomandi pappírsarka til að sýna að málið hafi verið afgreitt.
9. Í lokin hefur flókið ullarnet tengt alla „leikhópana“ fjóra saman. Byrja skal á samantekt og mati á meðan þátttakendurnir sitja kringum kortið.

## Samantekt og mat

Biddu þátttakendur að virða fyrir sér netið sem þeir eru búnir að búa til og velta fyrir sér allri starfseminni.

- Var erfitt að láta sér detta í hug störf sem stjórnvöld, frjáls félagasamtök, fjölmiðlar og borgarar gegna í lýðræðisþjóðfélagi?
- Var eitthvert ósamkomulag innan hópanna um hvaða kröfur ætti að samþykkja og öfugt?
- Hvaða kröfur sem hóparnir gerðu hver til annars voru ekki samþykktar sem ábyrgðarsvið þeirra? Hvers vegna? Teljið þið að slíkt mundi valda erfiðleikum í raunveruleikanum?
- Var um einhver ábyrgðarsvið að ræða sem hóparnir samþykktu en höfðu ekki gert sér grein fyrir áður? Hvað finnst þeim um það núna?
- Leiddi verkefnið eitthvað nýtt í ljós um lýðræðið sem þátttakendur vissu ekki áður? Kom eitthvað á óvart?

## Ábendingar til leiðbeinanda

Í 4. lið leiðbeininganna, þegar hóparnir eru búnir að gera lista yfir störf sín, ætti ekki eyða löngum tíma í umræður sem allir taka þátt í. Betra er að koma frekar með stikkorð sem hóparnir geta nýtt sér í næsta lið verkefnisins. Hóparnir kunna að vilja skrá eitthvað hjá sér um starfsemi hinna hópanna.

Þegar þeir setja fram kröfur sínar (5. liður) skal minna þá á að vera ekki óraunsæir í kröfum sínum til hinna „leikhópanna“! Ábyrgðarsviðið verður að vera raunhæft svo að þeir ættu ekki að setja fram ósanngjarnar eða óraunsæjar kröfur.

Þegar hóparnir hefja samningaviðræður (8. liður) má ekki líta á þær sem „samkeppni“ og þær mega ekki taka of langan tíma. Leggja skal áherslu á að hóparnir líti á sig sem samstarfsaðila: markmiðið er að koma á fót samfélagi þar sem allir „leikhóparnir“ vinna saman og allir eru ánægðir. Því ættu viðræðurnar að ganga fremur hratt, segja skal hópunum að samþykkja kröfur sem virðast sanngjarnar en hafna þeim að öðrum kosti, og umdeild atriði skuli þeir fjalla um síðar.

## Lykildagsetning

9. nóvember 1989  
Fall Berlínarmúrsins

## Tilbrigði

Hægt er að gera verkefnið bæði einfaldara og flóknara með því að hafa „leikhópana“ mismarga, til dæmis er hægt að vera með „fyrirtæki“, „minnihlutahópa“ eða „öryrkja“. En með því móti verður samningaferlið mun flóknara og ekki er víst að hver hópur eigi að gera kröfur til allra hinna. Einnig er hægt að vera með annars konar hópa sem höfða frekar til ungs fólks – vera t.d. með „ungmenni“ í stað „borgara“ og „skóla“ í stað „stjórnvalda“.

Hægt er að einfalda verkefnið með því að hafa hópana færri, til dæmis er hægt að vera bara með „borgara“ og „stjórnvöld“. Það er góður kostur ef þátttakendur eru fáir.

Einnig er hægt að vinna verkefnið án þess að nota kortið: Í samningaferlinu gæti einhver úr öðrum hópnum haldið í annan enda spottans og boðið einhverjum úr hinum hópnum að taka upp hinn endann. Ef allir halda í sína enda ætti samfélagið allt að vera samtengt, í bókstaflegri merkingu, að viðræðum loknum!

## Tillögur um framhald

Þátttakendurnir gætu haldið áfram að vinna með kortið og bætt ýmsum hópum við samfélagið (sjá „Tilbrigði“). Þeir gætu líka teiknað kortið upp á aðra pappírsörk og gert það skýrara, dregið tengslin upp með ýmsum litum, notað t.d. rauðan lit fyrir stjórnvöld, gulan fyrir fjölmiðla, grænan fyrir frjáls félagasamtök o.s.frv. Einnig má velta fyrir sér hverju er ábótavant í eigin samfélagi og hvað sé hægt að gera til úrbóta.

Ef þátttakendur langar til að vinna að hagnýtara verkefni þar sem tengsl og samstarf milli stjórnvalda, félagasamtaka og fjölmiðla í heimkynnum þeirra kemur við sögu er verkefnið „Garður á einni nóttu“, á bls. 116, tilvalið viðfangsefni.

## EFNI TIL DREIFINGAR

## Leikreglur

1. Markmið verkefnisins er að hver „leikhópur“ fái hina „leikhópana“ til að samþykkja kröfur sínar.
2. Viðræður fara fram milli tveggja „leikhópa“ í þremur eftirfarandi lotum:
  - 1. lota: Borgarar og frjáls félagasamtök setjast að samningaborði og fjölmiðlar og stjórnvöld setjast að samningaborði.
  - 2. lota: Borgarar og fjölmiðlar setjast að samningaborði og frjáls félagasamtök og stjórnvöld setjast að samningaborði.
  - 3. lota: Borgarar og stjórnvöld setjast að samningaborði og fjölmiðlar og frjáls félagasamtök setjast að samningaborði.
3. Hverjir tveir hópar ákveða sjálfir hvor byrjar og skiptast á um að setja fram kröfur.
4. Krafa á að vera skýr og nákvæm og þeir sem setja hana fram eiga að útskýra hvað í henni felst og hvers vegna hún er sett fram.
5. Þegar tekin er ákvörðun um hvort samþykka eigi kröfu eiga þátttakendur að ákveða hvort það sem farið er fram á sé sanngjarnt og hvort þeir geti framfylgt kröfunni.
6. Ef hinn hópurinn neitar kröfunni er ullarhnykillinn lagður til hliðar. Ef hann samþykkir er bandspotti úr hnyklinum límdur á kortið til að tákna tenglin sem hefur verið komið á milli hópanna tveggja. Hópurinn sem samþykkir ætti að skrifa stutt minnisatriði á kortið til að minna sig á hver krafan var.
7. Endurtakið ferlið þar til allar kröfur hafa verið ræddar.
8. Endurtakið ferlið í hverri lotu þar til tengslum hefur verið komið á milli allra fjögurra leikhópanna.

