

Vježba 2.1. – Igra splava

Obrazovni ciljevi	Učenici se upoznaju s pojmom vrijednosti. Učenici uče kao prepoznati predrasude.
Resursi	Kartice sa informacijama o likovima.

Postupak

Devet ljudi pluta na splavu nasred otvorenog mora. Ne znaju koja je njihova trenutna pozicija. Splav je premalen za sve njih. Četvoro ljudi se mora baciti u more.

Ko će oni biti i zašto?

Svaki učenik dobiva karticu koja mu pruža neke informacije o liku koji treba predstavljati.

Ovo nije samo igrokaz već i stvar poistovjećivanja s likom zbog traženja razloga zašto ona ili on zaslužuje preživjeti više nego ostali. Uvijek moraju govoriti u prvom licu – „Ja“. Ova situacija i ono šta je u igri mora se također naznačiti na kartici. Mora biti potpuna tišina tokom prve desetominutne faze.

- Učenici rade u grupama po šest.
Svaka grupa odlučuje ko bi trebao biti spašen prema argumentima koje iznosi svaki učenik. Kako bi se potakla interakcija, svaka osoba mora ne samo braniti svoj lik već i napadati drugog. Međutim, grupna odluka se mora donijeti u prvih dvadeset minuta.
- Svaka grupa iznosi svoj izbor i poredi ga s drugim grupama.
- Cijeli razred se poistovjećuje s vrijednostima i predrasudama koje su se pojavile.

Materijali

Nekoliko primjera različitih likova

Tridesetpetogodišnji dekorater, neoženjen, politički aktivist	Ciganin koji je upravo izašao iz zatvora.
HIV pozitivna prostitutka.	Starica, udovica, koja putuje u rodnu zemlju sa svojom ušteđevinom kako bi ponovo vidjela svoga sina.
Ruski pijanist, otac dvoje djece.	Engleski <i>skinhead</i> koji je pijan.
Petnaestogodišnji tinejdžer, dobitnik važne književne nagrade.	Poznati stari američki igrač bejzbola.
Ambasador koji radi za Ujedinjene nacije.	Mlada majka koja je slomila nogu.
Vojnik koji se vraća s dopusta.	