

Vježba 2.1. – Igra splavi

Odgojno obrazovni ciljevi	Učenici se upoznaju s pojmom vrijednosti. Učenici uče kako prepoznati predrasude.
Materijali	Kartice koje daju informacije o likovima.

Postupak

Devet ljudi pluta na splavi usred otvorenog mora. Ne znaju koja je njihova trenutna pozicija. Splav je premalena za sve njih. Četvorica od njih moraju se baciti u more.

Tko će oni biti i zašto?

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

Ovo nije samo igranje uloga već i stvar identificiranja 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 što je u igri mora se također naznačiti na kartici. Mora biti potpuna tišina tijekom prve deset- minutne faze.

1. Učenici rade u grupama po šest učenika.
Svaka grupa odlučuje tko bi trebao biti spašen prema argumentima koje iznosi svaki učenik. Kako bi se potaknula interakcija, svaka osoba treba ne samo braniti svoj lik već i napadati drugog. Zajednička odluka, međutim, treba se donijeti unutar prvih dvadeset minuta.
2. Svaka grupa iznosi svoj izbor i uspoređuje ga s drugim grupama.
3. Cijeli razred se poistovjećuje s vrijednostima i predrasudama koje su izišle na vidjelo.

Nastavni materijali

Nekoliko primjera različitih likova

Trideset-petogodišnji dekorater, neoženjen, koji je politički aktivist.	Rom koji je upravo izašao iz zatvora.
HIV pozitivna prostitutka.	Stara žena, udovica, koja putuje u rodnu zemlju sa svojom ušteđevinom kako bi ponovno 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.
Veleposlanik koji radi za Ujedinjene narode.	Mlada majka koja je slomila nogu.
Vojnik koji se vraća s dopusta.	