

## Vježba 2.1. – Igra splava

<b>Obrazovni ciljevi</b>	Učenici se upoznaju s pojmom vrijednosti. Učenici uče kao da prepoznaju predrasude.
<b>Materijali</b>	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 mora se baciti u more.

Ko će oni biti i zašto?

Svaki učenik dobija karticu koja mu pruža neke informacije o liku koji treba da predstavlja.

Ovo nije samo igra uloga već i stvar poistovjećivanja s likom zbog traženja razloga zašto ona ili on zaslužuje da preživi više nego ostali. Uvijek moraju govoriti u prvom licu – „Ja“. Situacija i o čemu se radi mora se takođe naznačiti na kartici. Mora biti potpuna tišina tokom prve desetominutne faze.

1. Učenici rade u grupama po šest.

Svaka grupa odlučuje ko bi trebalo da bude spašen prema argumentima koje iznosi svaki učenik. Kako bi se podstakla interakcija, svaka osoba mora ne samo da brani svoj lik već i da napada drugog. Međutim, grupna odluka mora se donijeti u prvih dvadeset minuta.

2. Svaka grupa iznosi svoj izbor i poredi ga s drugim grupama.
3. 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.	