

## Вежба 2.1. – Игра со сплав

<b>Образовни цели</b>	На учениците им се претставува идеата за вредности. Учениците учат како да ги идентификуваат предрасудите.
<b>Ресурси</b>	Картички со информација за личности.

### Процедура

Девет луѓе се изгубени на сплав во морето. Не ја знаат нивната точна позиција. Сплавот е премал за сите луѓе. Четворица од нив мора да се фрлат во морето.

Кои ќе бидат тие и зошто?

Секој ученик добива картичка со информации за личноста која тој или таа треба да го претставува.

Ова не е само играње на улоги туку и идентификување со карактерот преку наоѓањето на причини зошто тој заслужува да преживее повеќе од другите. Тие секогаш мора да користат прво лице – „Јас“. Ситуацијата и што е опасностасе исто така напишани на картичката. Мора да има целосна тишина за првата 10-минутна фаза.

1. Учениците работат во групи од четири до шест ученика.  
Секоја група одлучува кој да се спаси според аргументите дадени од секој ученик. За да се зголеми интеракцијата, секоја личност не само што мора да ја брани својата личност туку треба и да напаѓа други личности. Но, мора да се дојде до одлука за дваесет минути.
2. Секоја група ги искажува нивните избори и ги споредува со тие на другите групи.
3. Целиот клас ги идентификува вредностите и предрасудите кои произлегле.

### Материјали

#### Примери за различни личности

35-годишен декоратор, sameц, активен во политичко движење.	Циганин кој штотуку излегол од затвор.
Проститутка заразена од ХИВ.	Старица, вдовица, која патува во родната земја со нејзината заштеда за да го види својот син.
Руски пијанист, татко на две деца.	Скинхед од Англија кој е пијан.
15-годишен тинејџер, добитник на голема литературна награда.	Стар, познат американски играч на безбол.
Амбасадор во Обединетите нации.	Млада мајка која има скршена нога.
Војник	