

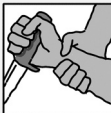
Spilaðu með!

„Lífið er eins og spil þar sem Guð stokkar spilin, djöfullinn gefur og við verðum að spila út trompunum.“
Júgóslavneskur málsháttur

MÁLEFNI



ÍÞRÓTTIR



FRÍÐUR OG OFBELDI



ALMENN MANNRÉTTINDI

ÞYNGDARSTIG



STIG 3

HÓPSTÆRÐ



HÓPSTÆRÐ

TÍMI



45 MÍN

Málefni	Íþróttir, friður og ofbeldi, almenn mannréttindi
Þyngdarstig	Stig 3
Hópstærð	10–15
Tími	45 mínútur
Yfirlit	Þetta er hermileikur. Þátttakendur spila algengt en einfalt spil, annaðhvort með venjulegum spilum eða borðspil, en spilararnir fara ekki allir eftir reglum. Þarna er fengist við vandamál sem tengjast ágreiningi og átakalausnum.
Tengd réttindi	<ul style="list-style-type: none"> • Rétturinn til að taka þátt í ákvörðunum. • Jöfnuður að virðingu og réttindum. • Rétturinn til sanngjarnrar málsmeðferðar samkvæmt lögum.
Markmið	<ul style="list-style-type: none"> • Að vekja skilning á því hvernig greina má vandamál og orsakir þeirra. • Að þróa færni í því að leysa ágreining. • Að efla samkennd, samvinnu og virðingu fyrir öðrum.
Efniviður	<ul style="list-style-type: none"> • Venjulegur spilastokkur eða önnur spil, til dæmis Lúdó eða „Únó“. • Hlutverkaspjöld.
Undirbúningur	<ul style="list-style-type: none"> • Lestu upplýsingarnar um átakalausnir sem hér fara á eftir og áttaðu þig vel á ferlinu. <ul style="list-style-type: none"> • Finndu spil sem hentar vel. Það þarf að vera einfalt og þannig að hægt sé að spila það á u.þ.b. 20 mínútum. Þetta geta verið spil eins og Ólsen eða „tuttugu og einn“, eða borðspil eins og „slönguspil“. Veldu spil sem að minnsta kosti átta geta spilað og hægt er að svindla í. • Gerðu eitt eintak af hverju hlutverkaspjaldi, annaðhvort með því að handskrifa það eða ljósrita. • Veldu í laumi fjóra þátttakendur, einn í einu, til að taka að sér hlutverk í verkefninu. Útskýrðu leikinn fyrir þeim og gefðu hverjum þeirra eitt af hlutverkaspjöldunum. Segðu hverjum og einum að þetta verði að vera algjört leyndarmál.

Leiðbeiningar

1. Kallaðu þátttakendur saman og spyrðu hvort þeir vilji ekki koma að spila.
2. Gáðu hvort allir kunna helstu reglurnar í spilu og ef svo er ekki skaltu rifja þær stuttlega upp (þær mega vera svolítið óljósar...). Ef hópurinn er stór skaltu skipta honum og spila á tveimur eða fleiri borðum (þú þarft þá aðstoðarmenn).

3. Láttu þátttakendur byrja að spila og leyfðu spilinu að standa eins lengi og hægt er. (Láttu þátttakendur reyna að finna út hvað er á seyði og miðla sjálfir málum. Þú ættir aðeins að grípa inn í ef þátttakendur ráða ekki við aðstæður og deilan verður mjög ákøf. Þá skaltu grípa inn í eins varfærnislega og hægt er og helst milli umferða í spilinu.)
4. Þegar spilinu er lokið skaltu gefa þátttakendum tíma til að jafna sig áður en samantektin hefst.

Samantekt og mat

Þegar hafa farið fram miklar umræður meðan reynt var að miðla málum, svo að nú ættu þátttakendur lýsa skoðun sinni á verkefninu og því sem þeir hafa lært um málamiðlun og átakalausnir.

- Fannst þátttakendum verkefnið skemmtilegt? Hvað gerðist meðan á spilinu stóð?
- Fjórir þátttakendur höfðu sérstök hlutverk, hverjir voru þeir og hver voru hlutverk þeirra?
- Hvað gerðist þegar einhver truflaði spilið í fyrsta skipti? Biðja skal þátttakendur, einn af öðrum, að segja frá því sem þeir tóku eftir og hvernig þeir brugðust við.
- Hvernig þróuðust hugmyndirnar um lausn ágreiningsmálanna? Og hvernig var þeim beitt?
- Fannst þátttakendum pirrandi að leiðbeinandinn reyndi að miðla málum í stað þess að spyrna við fótum og útskýra hvernig ætti að spila spilið?
- Geta þátttakendur áttað sig á gangi mála við átakalausnina?
- Hverjir eru kostir og gallar þess í raunveruleikanum að reyna að leysa mál með samningaviðræðum frekar en með fyrirskipunum?

Ábendingar til leiðbeinanda

Ef þátttakendurnir reyna sjálfir að þróa aðferðir til átakalausna ætti að leyfa þeim að gera það, með sem allra minnstum afskiptum leiðbeinandans! Þegar allt kemur til alls er það markmiðið með þessu verkefni og ef þátttakendur geta öðlast þessa færni hjálparlaust er það frábært! Ef sú verður raunin þarf að gæta þess að fjalla um aðferðir þeirra í samantektinni.

Meðan á spilinu stendur ætti leiðbeinandinn að aðstoða þátttakendur við að finna eigin aðferðir og lausnir, og hafa í huga átakalausnir eða stýrðar samningaumleitanir eins og það er stundum kallað. Meginskrefin eru þrjú:

1. Að verða ágreiningsins var
 - *Ekki skal deila um afstöðu.* (Í þessu tilviki á ekki að deila um það hver hefur rétt eða rangt fyrir sér.)
 - *Greina vandamálið.* (Gera sér ljóst hvað gerðist.)
 - *Greina skal persónuna frá vandamálinu.* (Láta þátttakendur ekki ásaka hver annan, heldur beina athyglinni að þeirri hegðun sem skapar vandamálið.)
2. Að greina hvað er að og finna mögulegar lausnir.
 - *Leggja skal áherslu á hagsmuni, ekki afstöðu.* Það er, leita að sameiginlegum grundvelli. (Vilja þau spila spilið eða ekki?)
 - *Setja skal fram valkosti sem eru öllum í hag.* Leggja verður fram lausnir sem virðast

Lykildagsetning

Fyrsti laugardagur í júlí
Alþjóða samvinnu-
dagurinn

sanngjarnar og henta öllum. (Til dæmis að spila síðustu umferð aftur. Spyrja hvort útskýra þurfi reglurnar betur. Eigum við að ræða þetta? Ættum við að ákveða refsingar? Einhverjar fleiri hugmyndir?)

3. Að beita viðeigandi lausnum.

- *Krefjast hlutlægra skilyrða.* (Í þessu tilviki, skilgreina reglurnar og refsingarnar.)
- *Þátttaka.* Tryggja að deiluaðilar leggi sitt af mörkum og leysi vandamálin sjálfir. Lausnir sem aðrir stinga upp á eru mun ólíklegri til að virka; mun betra er að aðilar taki fullan þátt í að finna sínar eigin lausnir sem allir eru sáttir við.

Hafa skal í huga að þó að talað sé um þrjú skref við átakalausn er erfitt að aðgreina þau í reynd og það er eðlilegt að þau skarist!

Ástæðulaust er að hafa áhyggjur af þeirri færni sem krafist er við leiðsögn í þessu verkefni: leiðbeinandinn þarf hvorki að hafa gráðu í átakalausnum né að hafa tekist að leysa öll þau ágreiningsmál sem hann hefur lent í! Hvers vegna ekki að gera tilraun í huganum til að þjálfra hæfileikana? Leiðbeinandinn getur rifjað upp eigin reynslu af átökum eða deilum. Hann íhugar það sem gerðist og reynir síðan að greina það innan ramma skrefanna þriggja sem var lýst hér að framan. Hlutverk þátttakenda skila betri árangri ef þau eru löguð sérstaklega að spilinum sem á að spila.

Tilbrigði

Ef fleiri en 15 eru í hópnum er hægt að skipta honum í fleiri hópa og spila tvö eða þrjú spil í einu. Það gengur þó ekki nema hægt sé að fá einhverja aðstoðarmenn! Hægt er að láta þátttakendur færa sig milli hópa á milli umferða; spilið verður þá líflégra og erfiðara verður að uppgötva „leynispilarana“.

Hægt er að láta nokkra úr hópnum fylgjast með. Þeir geta þá annaðhvort verið áhorfendur eingöngu og greint frá því sem gerðist í samantektinni í lokin eða verið sáttasemjarar, en í því tilviki getur þurft að undirbúa þá sérstaklega fyrir það hlutverk áður en spilið hefst. Þó þarf að gæta þess að áhorfendur séu ekki of margir.

Tillögur um framhald

Ef hópurinn vill nýta færni sína í stýrðum samningaumleitunum er bent á verkefnið „Látið allar raddir hljóma“, á bls. 148, sem snýst um það að setja upp fulltrúakerfi í stofnun, til dæmis skóla- eða félagsráð.

Hugmyndir um aðgerðir

Leiðir til persónuþroska. Hvetja ætti þátttakendur til að hafa skrefin þrjú við átakalausnir í huga þegar þeir lenda í deilum – hversu alvarlegar eða léttvægar sem þær eru og hverjir sem eiga í hlut; foreldrar, kennarar eða vinir. Halda mætti fundi af og til þar sem þátttakendur bera saman bækur sínar og kannað er hvernig þeim gengur að þróa færni sína.

Nánari upplýsingar

Alltaf getur risið ágreiningur, bæði í persónulegum samskiptum einstaklinga og samskiptum milli þjóða.

Í átakalausn felst heildstæð aðferð sem byggist á því að deiluaðilar vinni saman að því að

leysa sameiginleg vandamál. Þá er ráðist að rótum vandans, hegðun breytt þannig að hún verði ekki lengur ofsakennd eða ofbeldisfull, viðhorfum breytt svo að þau hætti að vera fjand-samleg og skipulagi breytt þannig ekki verði hætt á misnotkun. Hugtakið er bæði notað um ferlið (þ. e. ásetninginn) við að koma þessum breytingum á og það þegar ferlið hefur heppnast (lausn fengist).

Þetta ferli á í fyrsta lagi að draga úr neikvæðum tilfinningum sem skilja deiluaðila að og, í öðru lagi, að gera deiluaðilum kleift að skilja og ráða fram úr því sem greinir þá að svo að þeir geti haldið áfram og fundið lausnir sem allir geta sætt sig við og beinast að upphaflegri orsök átakanna. Á undanförunum árum hafa sumir sérfræðingar á þessu sviði farið að nota hugtakið „átakaumbreyting“ um hina langvarandi og djúpstæðu þætti sem varða átakalausnir, skipulag þeirra, vensl og menningartengd viðhorf. Þannig má líta á átakaumbreytingu sem djúpstæð-asta breytingarskrefið í átakalausnarferlinu.

Átök eru: Ósamkomulag eða ósamrýmanleg markmið hjá ólíku fólki eða hópum. „Í átök-um felst barátta milli tveggja eða fleiri manna um gildi, eða samkeppni um stöðu, völd eða takmarkaðar auðlindir.“ (Moore, 1986).

Átakalausn byggist á samvinnu.

Hún snýst um hlutlægan skilning og staðfastan vilja til að eyða orsökum átakanna og bæta samskipti, að skapa aðstæður sem allir sætta sig við án þess að beita þvingunum.

Hægt er að fræðast nánar um átakalausnir á www.brad.ac.uk/acad/confres, þar á meðal er sjálfsnámskeið sem er auðvelt, ókeypis og mjög gott. Bók-in „Já!: listin að semja án þess að gefa eftir“ (Getting to Yes: negotiating agreement without giving in) eftir Roger Fisher og William Ury (Reykjavík: Svart á hvítu, 1987) er sígilt rit um efnið og mjög auðveld og skemmtileg aflestrar.

EFNI TIL DREIFINGAR

Hlutverkaspjöld

Reglusmiðurinn

Þú reynir að búa til nýjar reglur í spilinu. Þetta eru ekki reglur sem þú ræðir og semur um við hina spilarana - þú býrð þær til eftir þínu höfði! Þessar reglur eru, að sjálfsgöðu, þér í hag!

Reglurnar sem þú býrð til geta verið mikilvægar eða lítilvægar en þú verður að vera ákveðin/n og halda því stöðugt fram að þetta séu viðurkenndar reglur í þessu spili og þú trúir því ekki að enginn annar kannist við þær!

Til dæmis gætir þú, eftir því hvert spilið er,úið til reglu sem refsar hverjum þeim sem er seinn að gera eða reglu sem segir að sá sem setur út tígulsexu eða fær upp 1 á teningnum fái að gera aftur eða fái aukapunkta.

Ákærandinn

Þú ert sá sem truflar spilið með því að saka aðra um að fara ekki eftir reglunum. Þú getur t.d. sakað aðra um að vera of lengi að ákveða sig, stokka ekki nógu vel - eða hvað sem er.

Þú nýtur þess að skapa vandræði. Smádeila sakar ekki, svo að þú skalt ekki hika við að ota fingri að saklausu fólki!

Svindlarinn

Þú reynir stöðugt að svindla, taka aukaspil hér og þar, reikna þér fleiri stig en öðrum o.s.frv.

Reyndu að byrja smátt, þannig að hinir verði ekki strax varir við það; bíddu aðeins þangað til þú gerir svindlið augljósara og ósvífna. Fyrst skaltu neita öllum ásökunum en þegar á líður verður þú að ákveða hvernig þú breytir hlutverkinu með tilliti til umræðna og lausna sem hafa komið fram.

Sá tapsári

Gættu þess í fyrsta lagi að þú vinnir ekki; spilaðu illa í hverri umferð! Þú átt samt að leika persónu sem vill helst af öllu vinna! Takist það ekki ertu mjög tapsár... þú tryllist og segir og gerir ýmislegt sem er óþægilegt fyrir þá sem vinna (eins og að henda spilunum út í loftið eða æpa).