

FAHAB

ETT SPEL OM

Tolerans och  
Demokrati

mot  
Diskriminering  
och Rasism!



Kungsbacka

**alla o l i k a**  
**alla l i k a**  
UNGDOM MOT RASISM

**brå**  
brottsförebyggande rådet

**PEDAGOGISKT  
CENTRUM**  
GIR Utbildning

# Fakta om materialet

## Pedagogiskt Centrum

GR Utbildning - Pedagogiskt Centrum syftar till att utveckla, utbilda och genomföra verksamhet med den upplevelsebaserade pedagogiken som verktyg och förhållningssätt. Den primära målgruppen är pedagogisk personal inom grundskolans senare år, gymnasieskolan, vuxenutbildning och högskola. Pedagogiskt Centrum har över tio års erfarenhet av upplevelsebaserat lärande och arbetar nära målgrupperna. Pedagogiskt Centrum utvecklar pedagogiskt material, utbildar pedagoger och genomför insatser direkt på skolor runt om i landet.

Läs gärna mer på [www.pedagogisktcentrum.se](http://www.pedagogisktcentrum.se)

## Brottsförebyggande rådet

Brottsförebyggande rådet (Brå) är en myndighet och ett centrum för forsknings- och utvecklingsverksamhet inom rättsväsendet. Brå verkar för att brottsligheten ska minska och tryggheten öka i samhället genom att ta fram fakta och sprida kunskap om brottslighet och brottsförebyggande arbete. Brå producerar även den officiella kriminalstatistiken, utvärderar reformer, bedriver forskning för att ta fram ny kunskap och stödjer lokalt brottsförebyggande arbete.

## Livsstilsenheten i Kungsbacka kommun

Livsstilsenheten i Kungsbacka kommun arbetar med folkhälsa. Livsstilsenhetens verksamheter vill förbättra och främja hälsan hos kommuninvånarna genom att arbeta med hälsofrämjande verksamheter, ungdomsinflytande och förebyggande insatser. Områden som Livsstilsenheten arbetar med är brottsförebyggande, alkohol- och drogförebyggande, folkhälsa, föräldrastöd, ungdomsinflytande och barnkonventionen.

## Ungdom mot Rasism

Ungdom Mot Rasism (UMR) är Sveriges största antirasistiska ungdomsorganisation och ett kunskapscentra för unga antirasister i Sverige som vill engagera sig mot rasism, främlingsfientlighet och intolerans och för demokrati och mångfald. UMR uppbyggd av, med och för unga människor i åldrarna 13-25. De arbetar med lokalgrupper, utbildning, projekt- och kampanjer samt politiskt påverkansarbete. Organisationen är partipolitiskt och religiöst obunden.

## Om spelen i TODDOR

Spelen i Toddor har utvecklats av Pedagogiskt Centrum på uppdrag av Brottsförebyggande rådet och i samverkan med Ungdom mot Rasism och Livsstilsenheten i Kungsbacka kommun.

Detta spel ingår som en av fyra delar i metodboxen Tolerans och demokrati mot diskriminering och rasism! De fyra delarna är:

- **Tolerans och demokrati mot diskriminering och rasism!** – Metodbox: Introduktion & Tips på annat material
- **Bahati** – Spel
- **Diskrimineringsdomstolen** – Spel
- **Rörande normer** – Spel

Alla delar i metodboxen finns att ladda ner på [www.grul.se](http://www.grul.se).

Detta material är © Copyright GR Utbildning 2011. Materialet får fritt kopieras och användas i utbildningsverksamhet så länge källa anges.

## Sammanfattning

Bahati är en simulering där eleverna får pröva på att leva i två olika kulturer; Fabel och Abel. Människorna i Fabel älskar att ha roligt, är vidskepliga, hedrar sina äldre och tycker om att röra vid varandra. Människorna i Abel är hårt arbetande och affärsmässiga, de pratar ett främmande språk och gillar inte att vara nära varandra. När medlemmarna av varje grupp har lärt sig reglerna för deras nya kultur kommer observatörer och besökare skickas mellan de två samhällena. Det är förbjudet att fråga om de specifika reglerna under alla besök, besökarna måste istället dra egna slutsatser om reglerna från egna observationer och upplevelser.

Spelet öppnar upp för en diskussion om de frågor och utmaningar som kan uppkomma när människor med olika bakgrund och livssituation försöker interagera med varandra.

- ▶ Tid: ca 90-120 min
- ▶ Antal deltagare: 20-40 st

## Syfte

Bahati syftar till att belysa och ge en större förståelse för de frågor och utmaningar som uppstår när medlemmar från olika samhällen, med skilda kulturer och livsfilosofier, eller människor med varierande livssituationer observerar varandra och försöker interagera.

## Bakgrund

Bahati ingår i metodboxen *Tolerans och demokrati mot diskriminering och rasism!* vars syfte är att behandla antidemokratiska attityder och värderingar bland elever på högstadie- och gymnasienivå. Boxen tar sin utgångspunkt i FN:s konvention om barnets rättigheter och primärt i artikel 2: "Alla barn har samma rättigheter. Ingen får diskrimineras."

Bakom diskriminering och rasism ligger ofta attityder och föreställningar, uttalade och outtalade, om vad som anses normalt eller onormalt. Genom att processa och bearbeta dessa attityder och föreställningar med hjälp av Bahati är målet att öka förståelsen och insikten för det demokratiska lika värdet.

## Fakta

Design: Baserat på en simulering av Gary Shirts

Texter och material: Oskar Joelson och Alexander Hallberg

Ombearbetning 2011: Sofia Reimer

Layout och formgivning: Carolina Dahlberg

## Översikt

Denna handledning innehåller:

- ▶ Råd till handledaren
- ▶ Förberedelser
- ▶ Genomförande
- ▶ Tips för fortsatt arbete
- ▶ Regler
- ▶ Bilagor till spelet

## Råd till handledaren

### Lärarens förberedelser

Som handledare bör du läsa igenom hela spelet först. Läs särskilt noga igenom handledningen för att lättare kunna hitta rätt i texten under genomförandet.

### Gemensamma förberedelser

Berätta för eleverna att de skall spela ett spel, men avslöja inte spelets syfte. Det innebär att eleverna inte behöver fundera på om de gör rätt/fel och inte heller under spelets gång behöver fundera på de frågeställningar som besvaras i efterdiskussionen.

### Genomförande

Under spelets genomförande är det viktigt att du som handledare är målmedveten och tydlig i alla instruktioner. Genom att ha läst igenom materialet innan genomförandet kommer du med enkelhet kunna besvara elevernas frågor under spelets gång.

Ingen grupp är den andra lik, och under genomförandet så kan oväntade saker hända. Ta eventuella avbrott med lugn och led tillbaka eleverna till spelets handling.

Bara för att en elev inte pratar mycket under spelet innebär det inte att eleven inte tar del av upplevelsen. En elev som betraktar händelsen kan lära sig lika mycket som en som deltar aktivt.

### Efterdiskussion

I efterdiskussionen sker större delen av lärandet. Genom en väl genomförd efterdiskussion kan gruppen använda sina erfarenheter under övningen och lyfta dessa till ett bredare perspektiv. Efterdiskussionen ska ta tid och det är därför viktigt att avsätta tid till denna, gärna 20 minuter.

Ett förslag är att under efterdiskussionen möblera rummet så att alla sitter i en ring. Det gör att alla ser varandra och blir också en tydlig markör att spelet är slut och att gruppen nu har gått in i en ny fas.

### Efterdiskussionen är indelad i tre faser:

#### *Reflekterande*

Efterdiskussionen börjar med reflektion, vilket handlar om att låta eleverna ventilera sina spontana intryck och sammanfatta sin upplevelse. Frågorna handlar om händelseförloppet, vad som var roligt, vad som var svårt och hur de upplevde olika delar av spelet. Den reflekterande fasen är viktig för att skapa ett bra underlag för senare faser i efterdiskussionen.

#### *Tolkande*

Här skall eleverna få möjlighet att problematisera och analysera händelserna under spelet och se möjlighet till alternativa utgångar beroende på förutsättningarna. Hjälpt eleverna genom öppna frågor att sätta ord på sina känslor och erfarenheter som de upplevde i spelet.

#### *Generaliserande*

I generaliseringsfasen lyfts elevernas reflektioner och upplevelser av spelet till ett större perspektiv. Här kan ni diskutera och dra paralleller med händelser utanför spelet och i samhället i stort.

Det är inte ett måste att under efterdiskussionen avsluta en fas för att påbörja en annan, utan man kan vandra fritt mellan de olika faserna beroende på vart gruppen för samtalen.

Eleverna kan ställa frågor till varandra, komma med spontana synpunkter eller föra diskussionen vidare snabbare än frågorna som står uppställda. Detta händer ganska ofta och är fullt normalt. Om nödvändigt kan ni gå tillbaka till de reflekterande frågorna senare.

## Förberedelser

- ▶ Det här spelet kräver två handledare (en för varje samhälle) och två ganska stora närliggande rum (ett för varje samhälle), varav ett av rummen behöver vara utrustad med en whiteboardtavla eller dylikt för att kunna hålla poängställningen i Abel-samhället (se reglerna för Abel nedan).
- ▶ Läs igenom hela handledningen så att ni förstår spelet, men känn inte att ni måste memorera alla regler utan se till att ha en kopia av hela spelet med er under genomförandet.
- ▶ Skriv ut det antal artefakter som behövs för de två samhällena. Det behövs en uppsättning djur (av ankor, gris, hund, får och kor) i fem olika färger. Skriv därför ut djuren på papper i olika färg (exempel på en uppsättning ankor: ett blad med vita ankor, ett med röda ankor, ett med blåa ankor, ett med gröna ankor och ett med gula ankor). Ni behöver även skriva ut ben, ett ben för varje Fabel-medlem samt några extra. Klipp sedan ut ben- och djurkorten. Det ska vara färre kor och får (se regler för Abel nedan) så plocka bort en del av dessa kort.
- ▶ Skriv ut besöks- och observatörsskyltar. Det behövs cirka 5 besöks- respektive observatörsskyltar till varje samhälle.

## Genomförande

### Icebreaker

Innan själva spelet startar inleder du med att genomföra en icebreaker. En icebreaker är en kortare komma-igång-övning som syftar till att hjälpa eleverna att glömma det som tidigare hänt under dagen och istället skapa ett gemensamt fokus på spelet och övningen. En icebreaker kan antingen ha som mål att tillföra energi till gruppen eller lugna den beroende på vilken som väljs. Här ges förslag på en av varje, Vän eller Fiende ger energi till gruppen medan Räkna till 20 lugnar den. Välj den som passar din grupp bäst. (Du kan hitta fler förslag på icebreakers under Spel och Lärresurser på [www.grul.se](http://www.grul.se).)

#### *Vän eller Fiende*

Be alla ställa sig i en ring. Säg till dem att tänka på en person i ringen men att inte avslöja detta för personen. Säg till dem att personen de tänker på från och med nu är farlig för dem. De måste hålla sig så långt bort från personen som möjligt inom rummet. Om den farliga personen flyttar sig, måste de flytta sig så att de kommer så långt bort som möjligt.

Låt dem göra övningen en halv till en minut eller tills rörelsen börjar stanna av. Be dem då stanna där de står. Ge dem instruktionen att tänka på en person till. När alla har valt en andra person skall de nu hålla sig mellan person 1 och 2, då de ska försöka skydda person 2 från person 1.

Övningen kommer leda till att alla samlas i en klump i mitten av klassrummet. När det sker avbryter du leken och fortsätter med vad ni skall göra härnäst.

#### *Räkna till 20*

Be deltagarna att ställa sig i en ring vända inåt med axlarna mot varandra. Förklara att de ska få vara med om en avancerad matematisk övning (vilket kommer att skapa en del oro och kommentarer i gruppen).

Gå därefter igenom reglerna. Gruppen ska gemensamt räkna till 20 genom att någon person säger ”ett”, någon annan säger ”två” osv. upp till 20. Personer som står bredvid den som sa en siffra får inte säga nästa. Om det blir fel eller om några säger samma siffra samtidigt måste alla applådera och börja om från början. Under tiden man räknar ska de andra vara tysta och titta ned i backen.

Tänk på att det är väldigt sällan som gruppen kommer att klara av att räkna hela vägen till 20. Istället är tanken att man ska skapa ett gemensamt fokus (genom en gemensam uppgift) samt förmedla en tillåtande attityd till att göra fel (genom att applådera när det blir fel). Håll inte på för länge med övningen, det räcker att låta gruppen försöka 5–6 gånger.

## Introduktion

Samla alla deltagare i en cirkel. Berätta att:

- ▶ De kommer att delas in i två grupper
- ▶ Varje grupp kommer att få lära sig skilda sätt att leva
- ▶ En grupp kommer att kallas Fabel och den andra Abel
- ▶ De kommer att få en chans att besöka det andra samhället
- ▶ De bör lära sig reglerna för det samhälle de besöker
- ▶ De måste lära sig genom att observera och inte genom att ställa direkta frågor
- ▶ Hela gruppen kommer att diskutera igenom simuleringen i slutet

Dela därefter in gruppen i två grupper (Fabel och Abel) och skicka iväg Abel tillsammans med ena handledaren till det andra rummet (där det behöver finnas en whiteboardtavla eller dylikt).

## Under spelets gång

Väl i olika rum förklaras vilken typ av kultur de tillhör (detta är viktigt för att de ska känna en tillhörighet till kulturen) samt vilka regler som gäller i den gruppen (se nästa blad). Dela därefter ut de olika artefakterna (ett ben till varje Fabel och fem blandade djurkort i olika färger åt varje Abel). Låt dem träna med varandra tills de kan reglerna som gäller i deras kultur.

Därefter väljs en grupp observatörer (ca en fjärdedel av invånarna i varje kultur) ut från varje kultur, vilka ska få besöka det andra samhället. Observatörerna utrustas med observatörsskyltar. Då första besöket endast är för observation får de enbart betrakta vad som pågår. Efter cirka 3 minuter får observatörerna återvända till sitt eget samhälle för att i några minuter förklara för de sina om den andra kulturen; hur den fungerar och vilka regler som gäller.

Därefter ska nästa grupp besökare skickas över (grupper som skickas över ska bestå av elever som tidigare inte besökt det andra samhället). Den här gruppen ska interagera fritt (men aldrig ställa några frågor om reglerna) med hjälp av den information de fått från observatörerna. För att kunna göra detta får besökarna låna artefakter och besöksskyltar. Efter cirka 3 minuter är besöket över och de återvänder för att återberätta vad de upplevt.

Återupprepa därefter proceduren och skicka över ett nytt gäng besökare till det andra samhället. Totalt genomförs en observatörsomgång och tre omgångar med besökare innan simuleringen är slut och det är dags för efterdiskussion. Försök att se till att alla deltagare får chansen att besöka den andra kulturen en gång (alla utom äldremännen i Fabel, se reglerna nedan). För varje besök återkommer medlemmarna med mer information om hur de tror att den andra kulturen fungerar, vilket ger nästa omgång besökare större förutsättningar att ”smälta in”.

När samhällena har besök ska givetvis dess invånare interagera på sin kulturs typiska vis. Vid besök får det inte talas svenska i rummen. Det är alltså tyst så länge besöken pågår. När besökarna återvänder får man givetvis prata igen, för att förklara för varandra vad man har sett och upplevt. Då observatörerna/ besökarna ska besöka varandras kulturer samtidigt kan det vara bra att handledarna har kontakt med varandra via sms eller dylikt (så att man vet när den andra kulturen är redo för besök).

## Regler: Fabel

Fabel är en **glad och lättsam kultur** där människorna lever i lugn harmoni och ägnar större delen av sitt liv åt att skaffa sig tur. Kollektiv tur är lika viktigt som individuell tur och man delar gärna med sig av sin tur.

### Bahati

För att skaffa sig tur spelar innevånarna ett gissningsspel som heter "Bahati". Det spelas av två personer som är vända mot varandra. Den ene av de två gissar vilken av den andres hand som inte innehåller ett "ben" (se bilaga 1). Spelet sker i några enkla steg:

Spelet inleds med en hälsningsfråga och ett hälsningssvar. Om spelare A vill spela spelet med spelare B, så ställer sig spelare A vänd mot spelare B och stampar i marken tre gånger. Om spelare B, hädanefter kallad Gömmaren, vill spela med spelare A vidrör Gömmaren spelare A med tre fingrar på spelare A:s överarm.

**Gömmaren** lägger sina händer bakom ryggen och gömmer benet i någon av dem.

Spelare A, eller **Gissaren**, gissar sedan genom att peka mot den hand som han/hon tror är tom. Efter det att Gissaren har pekat tar Gömmaren fram sin hand och visar om den innehåller ett ben eller inte.

Dessa steg upprepas till det att Gissaren gissar rätt (dvs. tom hand) tre gånger eller det att ett ben visas. Vid tre rätta gissningar i rad uppstår "**Bahati**" (se nedan). Det är mycket tursamt för en person att lyckas gissa rätt hand (den tomma handen) tre gånger i rad. När detta händer skriker personen "Bahati", vilket betyder tur. Alla andra spelare avbryter då sina spel som de håller på med och vidrör den tursamme med **tre fingrar på överarmen** som fungerar som en gratulation till honom/henne, och får därigenom del av turen. Om en person istället gissar fel avbryts spelet omedelbart och personen avlägsnar sig från oturen.

Om Gömmaren inte vill spela med en stampande Gissare vidrör han/hon inte Gissaren med tre fingrar. Gissaren bör då omedelbart vända sig om och gå iväg. Gömmaren bör inte flytta på sig. Det är inte ansett som en förolämpning om en person inte vill spela, då alla har rätt att leta efter tur varthän han/hon vill.

Det är otursamt för två spelare som är vända mot varandra att stampa samtidigt, om de inte båda omedelbart går iväg och låtsas som om att de aldrig har stampat. Båda måste sedan spela ett nytt parti Bahati med en annan person innan de kan spela med varandra igen.

### Byäldsten

En man och en kvinna ska spela Byäldstarna i samhället.

Byäldstarna:

- ▶ Sitter på stolar på en framstående plats i rummet genom hela spelet.
- ▶ Är alltid Gissaren (den som stampar). De sitter fortfarande ner när de stampar. Personer som vill spela med en Byäldste ställer sig framför och väntar på att han/hon ska stampa.
- ▶ Får alltid den tursamma tomma handen. Gömmaren byter i hemlighet benet till den andra handen om Byäldsten gissar fel.
- ▶ Skriker inte "Bahati" när de får tre tomma händer i rad, utan säger det tyst samt sträcker sig upp (fortfarande sittande) och vidrör Gömmaren med tre fingrar på överarmen. Detta ger Gömmaren stor tur.

### Tabun

Det finns några tabun i Fabel-samhället och medlemmarna undviker därför dessa. Tabuna är:

- ▶ Om en "icke-äldste" visar en hand med ett ben för en Byäldste bör de bli åtsagda, av Byäldsten eller vem som helst som ser det, att omedelbart lämna samhället. Detta görs genom att peka bestämt på personen och sen föra den ut ur rummet. Ingen förklaring bör ges då det skulle ge en förklaring av reglerna.
- ▶ Om en "icke-äldste" någonsin stampar framför en Byäldste eller sitter ner när en Byäldste är i rummet, bör han/hon bli åtsagd att omedelbart lämna rummet. Detta görs på samma sätt som ovan.
- ▶ Om en person inte känner till reglerna och upprepade gånger stampar när andra stampar, gissar när de borde gömma, eller försöker fortsätta spelet när de har gissat fel, bör den personen undvikas till varje pris då de kan förstöra all tur som en person har byggt upp.
- ▶ Det är otursamt för alla om en person vidrör en som just har fått Bahati för hårt eller vidrör med mer eller mindre än tre fingrar.
- ▶ Att fuska (dvs. byta hand med benet) när man spelar med någon annan än en byäldste anses föra kollektiv otur.

## Regler: Abel

Människorna som bor i Abel-samhället är ett **tävlande, hårt arbetande folk** som inte gillar att ge upp. De tjänar sitt uppehälle genom att byta kort med bilder av djur.

### Byta djur och tjäna poäng

För varje samling kort som de samlar ihop får de **5 poäng**. Det är fem sorts djur på korten: ankor, grisar, hundar, får och kor. Kortet är även i olika färger. **En person får 5 poäng när han/hon har samlat ihop ett av varje djur i samma färg** (t.ex. en vit anka, en vit gris, en vit hund, ett vitt får och en vit ko).

Poängställningen sköts av handledaren och är en förteckning över alla personers välstånd. När en komplett samling av kort (ett av varje djur i samma färg) lämnas in får den personen 5 poäng och 5 nya kort.

Det råder brist på kor och får i Abel-samhället, men handledaren informerar medlemmarna om att besökarna har ett överflöd av just de djuren (vilket inte stämmer, detta påtalas enbart för att Abel ska söka kontakt med Fabel vid besök).

### Abelspråket

Abel byter med varandra genom att gå omkring i rummet och fråga efter det kort de vill ha. Istället för att fråga efter det kort de vill ha i talspråk så frågar de på Abel-språket. Abel-språket har fyra beståndsdelar:

**För att fråga efter ett speciellt djur man vill ha måste man göra samma ljud som djuret.** "Muu" betyder att man vill ha ett kort med en ko på, "nöff nöff" ett kort med en gris, "kvack kvack" en anka, "bää" ett får, "voff" en hund.

**För att fråga om ett kort med en speciell färg så håller man upp ett kort (vilket som helst) som har den färgen.** För att fråga om en blå hund så kan man t.ex. hålla upp en blå anka samtidigt som man säger "voff".

"Ja" säger man genom att nicka.

För att säga "nej" eller "jag har det inte" så höjer man sina armbågar i höjd med axlarna och låter underarmarna hänga fritt. Detta görs snabbt och upprepas några gånger (ca 4 gånger).

### Håll avståndet!

Abel håller sig alltid på åtminstone en armlängds avstånd. När ett byte ska ske lägger bytare A sitt kort som han/hon ska ge bort på golvet och backar undan. Bytare B lägger sedan ner sitt kort på golvet, plockar upp bytare A:s kort och backar undan så att bytare A kan plocka upp hans/hennes (bytare B:s kort) utan att komma för nära.

### Brott mot reglerna

Om besökare inte följer reglerna i samhället är det tillåtet att ta deras kort ifrån dem genom att använda teckenspråk, kroppsrörelser eller något annat sätt. **Det får dock inte förekomma något våld eller talas något annat språk än Abelspråket.**



## Efterdiskussion

### Reflektion

- ▶ Hur var det att spela det här spelet?
- ▶ Var det roligt att spela det här spelet?
- ▶ Var det lätt eller svårt att förstå det andra samhällets kultur?

### Tolkning

- ▶ Hur förklarades Fabel-kulturen hos Abel?
- ▶ Hur förklarades Abel-kulturen hos Fabel?
- ▶ Hur tedde sig Fabel för Abel?
- ▶ Hur tedde sig Abel för Fabel?
- ▶ Hur kände sig Fabel när de besökte Abel?
- ▶ Hur kände sig Abel när de besökte Fabel?
- ▶ Kände ni er välkomna i den andra kulturen?
- ▶ Blev ni behandlade på samma sätt som besökare som samhällets medlemmar blev behandlade?
- ▶ Hur var det att komma in i ert eget samhälles kultur?
- ▶ Hur kändes det när ni kommit in i ert eget samhälles kultur?
- ▶ Hur kändes det när ni hade besök?
- ▶ Kan någon Abel förklara Fabel-samhället och dess regler? Stämmer det?
- ▶ Kan någon Fabel förklara Abel-samhället och dess regler? Stämmer det?

### Generaliserande

- ▶ Varför spelar vi det här spelet tror ni?
- ▶ Vilken kultur skulle ni föredra att leva i? Varför?
- ▶ Om man inte känner till reglerna i ett samhälle, vems fel är det då? Är det alltid så?
- ▶ Vilka paralleller har spelet med verkliga livet?
- ▶ Vet ni vad normer är? Hur skapas normer i en kultur?
- ▶ Varför följer man de normer som styr i ens kultur?
- ▶ Vilken skyldighet har man att acceptera och följa normer i en för en själv främmande kultur?
- ▶ Vet ni vad diskriminering är? Kan det finnas något samband mellan diskriminering och spelet? Hur då?
- ▶ Vad kan man lära sig från det här spelet?

## Tips för fortsatt arbete

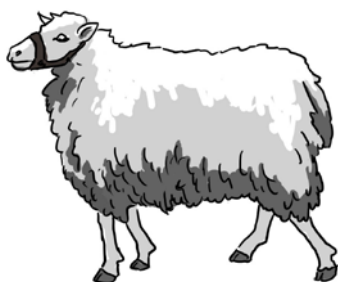
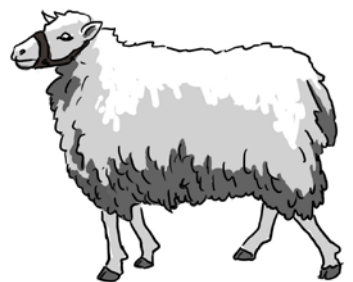
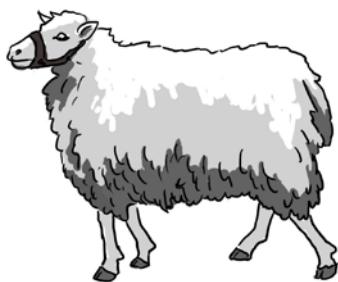
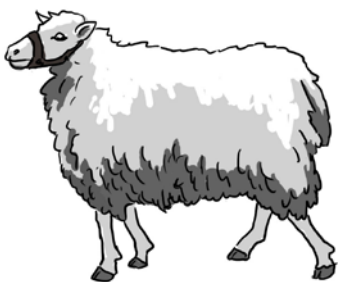
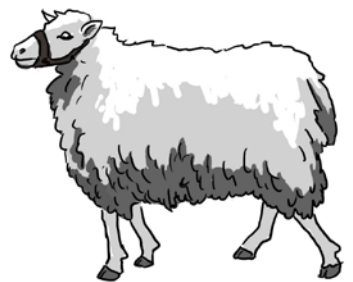
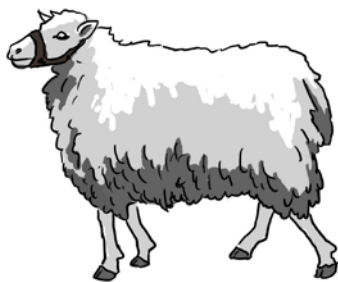
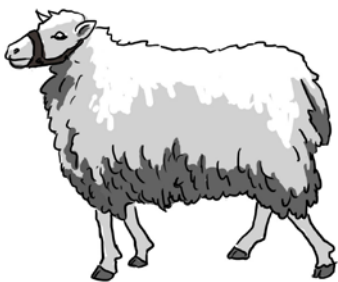
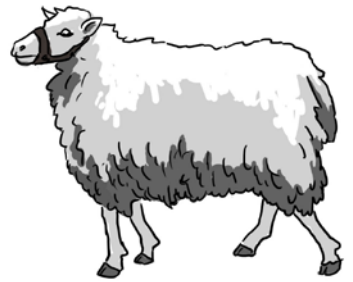
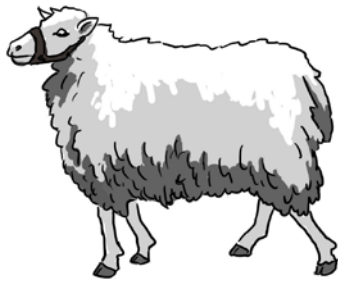
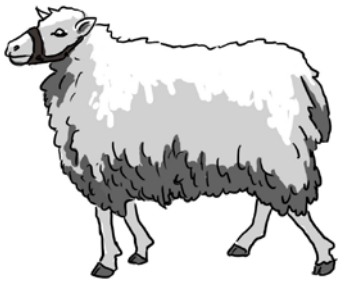
- ▶ Låt eleverna skriva ned och berätta om en situation då de själva har varit med om något liknande. Låt dem berätta om vad som hände och hur de upplevde det. Låt dem därefter läsa upp sina berättelser för varandra i mindre grupper och diskutera likheter och skillnader mellan berättelserna. Till sist, diskutera frågan: Om ni blivit ”kvar” i en för er främmande kultur under lång tid, hur tror ni att ni hanterat detta?
- ▶ Låt eleverna fundera kring och undersöka vad demokrati är. Arbeta kring frågorna: Vad betyder begreppet demokrati? Vad innebär det att vara en demokratisk medborgare? Lever vi en demokrati om inte alla känner till demokratins spelregler? Hur får vi alla att känna till demokratins spelregler?

## Bilaga 1: Fabels artefakter

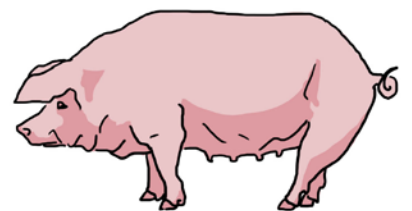
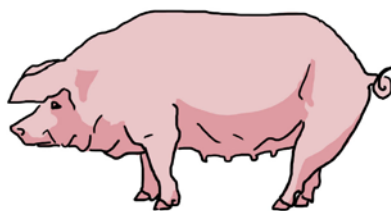
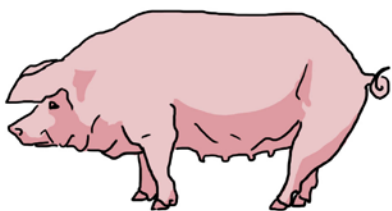
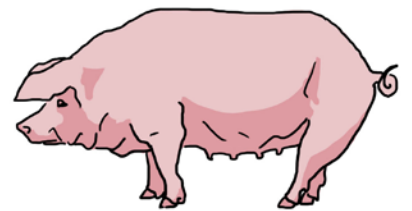
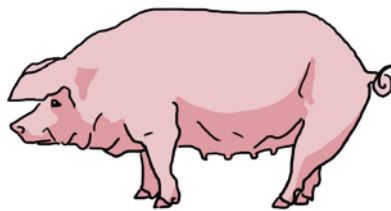
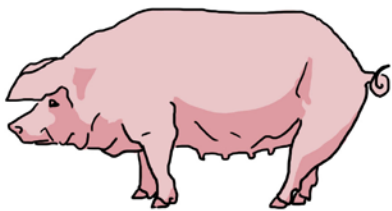
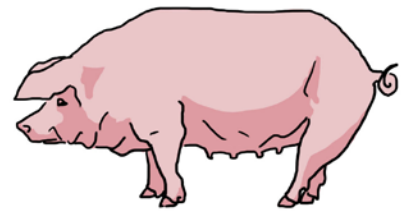
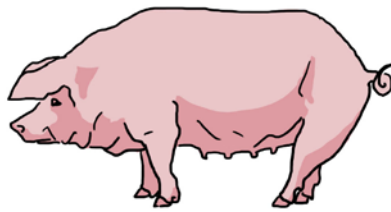
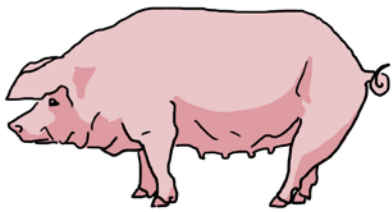
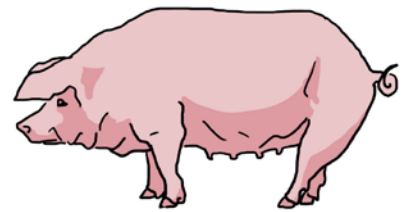
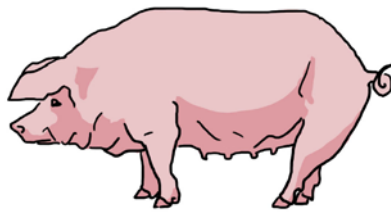
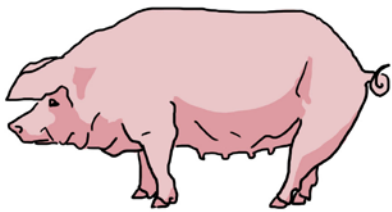
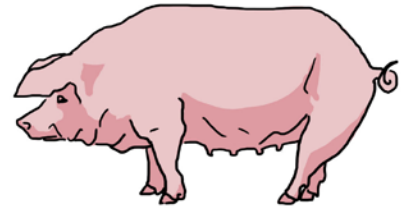
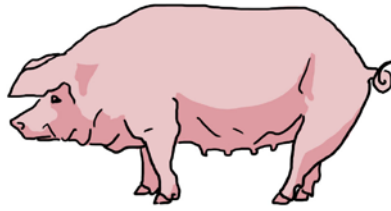
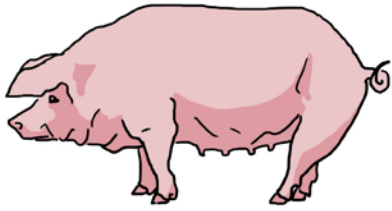




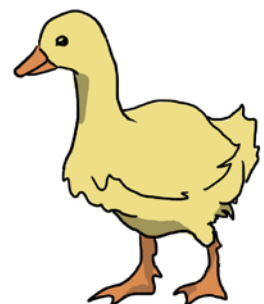
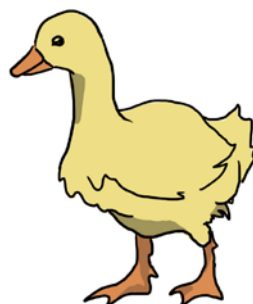
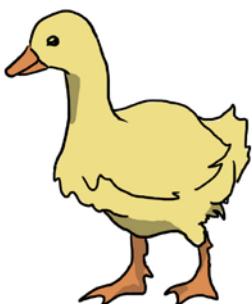
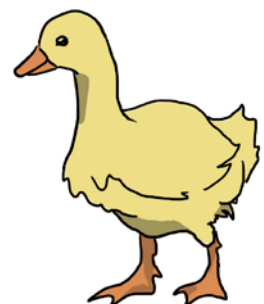
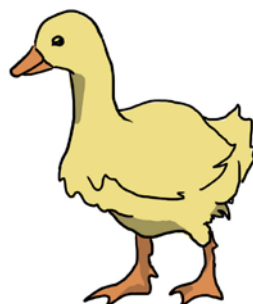
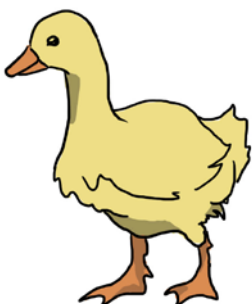
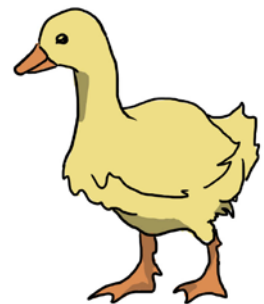
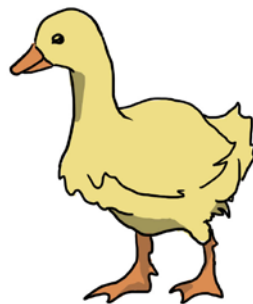
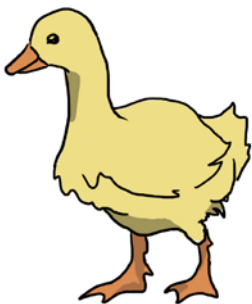
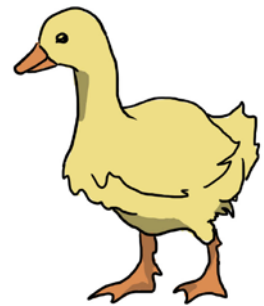
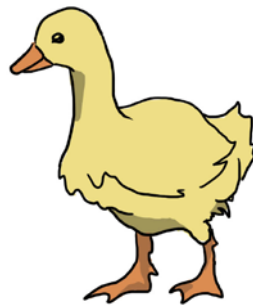
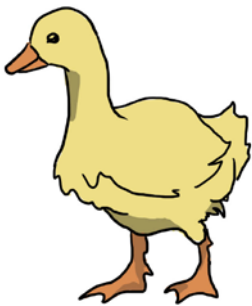
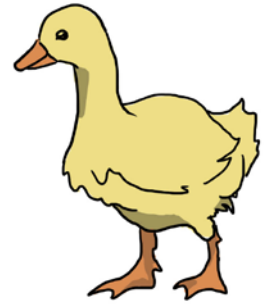
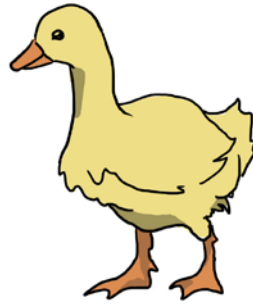
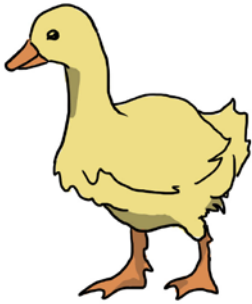
## Bilaga 2: Abels artefakter



## Bilaga 2: Abels artefakter



## Bilaga 2: Abels artefakter



## Bilaga 2: Abels artefakter

