

DEN OM NATIONALISM, LIVSFARLIGA HISTORIEBRUK OCH HISTORIEN VÄGEN TILL FÖRSONING

Spel Del 3 Vägen till försoning

I skuggan av ett krig – Kazor

Sammanfattning

I skuggan av ett krig – Kazor är ett spel där eleverna delas in i två grupper som gestaltar folken, atarerna och ireberna. Eleverna får uppleva upptrappning och krigshets från de folk som de representerar i landet Kishestan.

Spelet är en spegling av *I skuggan av ett krig – Iriaz*, men vänder på förhållandena offer och förövare. Spelen skiljer sig även åt metodmässigt. Båda spelen behandlar samma fiktiva konflikt. Kazor handlar mer om att skapa tankar vad som händer i ett land efter ett krig i form av försoningsprocess.

Denna handledning innehåller:

- Tips till handledaren
- Förarbete
- Genomförande
- Efterdiskussion

DEN OM NATIONALISM, LIVSFARLIGA HISTORIEBRUK OCH HISTORIEN VÄGEN TILL FÖRSONING

Tips till handledarna

Lärarnas 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. Detta spel behöver ha två handledare för att kunna genomföras. Båda två måste ha tillgång till handledningsmaterialet. Som handledare bör du läsa igenom hela spelet först. Läs särskilt noga igenom handledningen för att lättare kunna hitta rätt i texten under genomförandet.

Spelet har tre faser:

Fas 1: Eleverna delas in i två separata grupper och varje grupp representerar varsitt folk. Sedan jobbar grupperna var för sig och får uppleva med hjälp av övningar en krigssituation i ett land där båda folkgrupperna lever. Det mynnar ut i ett brott som begås mot civila under kriget.

Fas 2: Eleverna samlas och ska vittna i en rättegång. Folken kommer att vittna mot varandra och det handlar om det begångna brottet.

Fas 3: Eleverna ställs nu inför tre frågeställningar i en värderingsövning och de ska ta ställning om försoningsprocessen och vad som kommer att hända i landet efter att kriget är avslutat.

Därefter är spelet slut och det är dags för efterdiskussion.

Gemensamma förberedelser

Berätta för eleverna att de ska spela ett spel, men avslöja inte spelets handling eller syfte. Det innebär att eleverna inte behöver fundera på om de gör rätt/fel och inte heller under spelets gång behöva fundera på 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

DEN OM NATIONALISM, LIVSFARLIGA HISTORIEBRUK OCH HISTORIEN VÄGEN TILL FÖRSONING

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. 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 för att skapa struktur indelad i tre faser:

Reflekterande

Efterdiskussionen börjar med reflektion, vilket handlar om att låta eleverna sammanfatta sin upplevelse. Frågor handlar om händelseförloppet, vad som var roligt, vad som var svårt och hur de upplevde olika delar av spelet.

Tolkande

Här ska 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 historiska händelser, aktuella politiska frågor och nyhetsbevakning.

Använd gärna de händelser som sker i spelet som metaforer för verkliga händelser. Exempelvis bråk om sjöns badplats, kan översättas till marktvister mellan länder och folk, vräkning av en familj exempel på led i en etnisk rensning och kalabalik mellan familjerna exempel på inbördeskrig. Ett tips är också att under spelets gång vara uppmärksam på den här typen av metaforer för att kunna använda dessa i efterdiskussionen.

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 samtalet.

DEN OM NATIONALISM, LIVSFARLIGA HISTORIEBRUK OCH HISTORIEN VÄGEN TILL FÖRSONING

Förarbete

- För att spela spelet behövs 2 handledare och 2 rum. Alternativt 1 större rum som går att dela av på mitten.
- Känn inte att ni måste memorera alla texter, men se till att ha läst igenom allting så att ni båda förstår spelet och lätt kan hitta rätt i texterna.

Genomförande

Icebreaker

En icebreaker är en kortare komma-igång-övning som bland annat syftar till att tillföra energi till gruppen som hjälper dem att fokusera på spelet och övningen.

Knuten

- Be eleverna ställa sig i en cirkel.
- De ska sedan blunda och gå in mot mitten och sträcka ut händerna framför sig.
- När alla står tillsammans i en klump med händerna framför sig, be dem fortsätta blunda och fatta händer med två olika personer.
- (Du kan behöva hjälpa dem att hitta rätt, de får ju inte titta under tiden!)
- När alla har fattat två olika händer i sina får de titta igen.
- Nu ska gruppen tillsammans försöka reda ut härvan som skapats, utan att släppa taget om varandras händer!
- Målet är att alla ska stå i en ring i slutet. (Fast ibland bildas en eller ett par mindre ringar)

Gruppindelning

- Dela klassen i två grupper. Den ena handledaren tar med sig en grupp till rum 2.

Etablering

Denna fas är till för att skapa en känsla av trovärdighet och engagemang hos eleverna. Hjälp dem genom att som handledare få respektive grupp att känna sig som "offret" (atarerna) alternativt "den goda sidan" (ireberna) i kriget. Etableringsfasen ska inte

DEN OM NATIONALISM, LIVSFARLIGA HISTORIEBRUK OCH HISTORIEN VÄGEN TILL FÖRSONING

överhuvudtaget problematisera kriget utan varje grupp ska se händelserna enbart ur sitt eget folks subjektiva perspektiv.

DEN OM NATIONALISM, LIVSFARLIGA HISTORIEBRUK OCH HISTORIEN VÄGEN TILL FÖRSONING

Fas 1: Etablering grupp 1 – Atarer

- Be eleverna i gruppen samlas i en stolring i rummet. Berätta att de nu ska få lära sig om vad som hänt i landet Kishestan, innan och under ett inbördeskrig.

Bakgrund

- Berätta att:
 - Landet Kishestan består av två folk, ireber och atarer.
 - Eleverna ska spela atarer, ett av två folk som lever i landet Kishestan.
 - Ni är det folk som först bosatte sig i landet, långt innan ireberna kom dit.
 - Ni atarer välkomnade ireberna när de anlände, och de två folken levde sida vid sida i många år.
 - Men för hundra år sedan startade ett inbördeskrig mellan er och ireberna. Kriget startade eftersom ireberna hotat och jagat bort ert folk från era landområden.
 - I slutet av kriget tvingades ert folk ge upp. Resultatet blev att ireberna beslagtogs ert land, och tvingade bort de flesta av er till de fattiga områdena i norr. Något ni aldrig glömt.
- Fråga gruppen:
 - Vilka är atarerna? Vad kännetecknar dem som folk? Kom på tre ord som beskriver folket.
Anledningen att dessa frågor ställs är att eleverna ska känna att de kan påverka berättelsen och känna ett ägandeskap och identifikation med sitt folk.

Kriget

- Berätta att:
 - För tio år sedan startade ett nytt krig mellan er och ireberna.
 - I många år hade det varit fred mellan folken, även om det som skett för hundra år sedan var långt ifrån bortglömt.
 - Innan kriget startade hade landets första atariska premiärminister precis valts. Regeringen började göra förändringar för att fördela mark och rikedom mer rättvist mellan ireber och atarer. Äntligen blev landet rättvist.
 - Efter mindre än ett år vid makten mördades premiärministern, men ingen greps för dådet. Det var dock inte svårt att lista ut vilka som ville se premiärministern död: ireberna.
 - Nu hade ni fått nog, och ni skrev en självständighetsförklaring för norra Kishestan.

DEN OM NATIONALISM, LIVSFARLIGA HISTORIEBRUK OCH HISTORIEN VÄGEN TILL FÖRSONING

- Ireberna i söder vägrade gå med på en delning av landet och ni var tvungna att förklara krig. Alla folk förtjänar frihet och ett eget land.
- Fråga gruppen:
 - Vad har ni för syn på ireberna? Vem startade kriget? Vad är det ni slåss för, vad vill ni atarer uppnå med kriget?

Brottet

- Om du sitter i ringen, dra ut din stol och ställ dig utanför ringen. Be eleverna stänga ringen, fatta varandras händer och blunda tills du ber dem öppna ögonen igen.

I den här fasen är det viktigt att som handledare visa allvar och lugn. Löptexten som läses upp för eleverna är en förutsättning för deras motivation under senare delen av spelet. Ett tips är att läsa igenom texten ett par gånger innan spelet så du kan den bra.

- Läs för gruppen:

Ni kommer ifrån en atarisk gränsby, Kazor. Ni har länge haft goda relationer med ireberna i söder, för trots många olikheter så var ni ändå grannar.

Men under kriget förändrades allt. Kontakten mellan byarna avbröts. Grannar blev till fiender.

En dag marscherade en irebisk soldatstyrka in i byn. Deras kapten beordrade att ni alla skulle gå ut ur husen och lägga er på marken med ansiktet nedåt och händerna på huvudet.

De irebiska soldaterna skrek och stampade på dem som rörde sig minsta bit. De tryckte den kalla mynningen på sina automatvapen mot era ryggar, och frågade "Vart har ni gömt vapnen?"

Dem av er som vågade svara att ni inte hade några vapen. Ni visste inte vad soldaterna pratade om. Kazor var en fredlig by, ni hade inte haft något med kriget att göra.

Kaptenen och några irebiska soldater förde bort trettio av byborna. Resten av er tvingades ligga kvar på marken.

Plötsligt hördes automateld i flera omgångar. Efter det kom Kaptenen tillbaka och sade till sina män att de var klara nu och skulle gå hem.

Det tog lång tid innan ni vågade resa er.

Personerna som Kaptenen fört bort hittades i ett skjul utanför byn. Alla var döda.

- Säg till eleverna:
 - De ska inte prata med varandra, men kan sluta blunda.

DEN OM NATIONALISM, LIVSFARLIGA HISTORIEBRUK OCH HISTORIEN VÄGEN TILL FÖRSONING

- Kriget mellan ireber och atarer slutade när världssamfundet ingrep och tvingade båda parter att förhandla om fred.
- Efter kriget upprättades en krigsdomstol. Kaptenen är en av de befäl som ska ställas till svars för sina handlingar under kriget. Ni har blivit kallade för att vittna om vad som hände er hemby.
- På väg till rättegången, fundera under tystnad på vad ni tycker vore ett lämpligt straff.

Fas 1: Etablering grupp 2: Ireber

- Be eleverna i gruppen samlas i en stolring i rummet. Berätta att de nu ska få lära sig om vad som hänt i landet Kishestan, innan och under ett inbördeskrig.

Bakgrund

- Berätta att:
 - Ni ska spela ireber, ett av två folk som lever i landet Kishestan.
 - Ni flyttade till Kishestan för flera hundra år sedan. Ni var duktiga handelsmän och hantverkare.
 - Atarerna, som levde i Kishestan, välkomnade ireberna och det två folken levde i fred under lång tid.
 - Men för hundra år sedan startade ett inbördeskrig mellan atarer och ireber.
 - Under kriget var atarerna ofattbart grymma mot försvarslösa ireber. Ert folk led svårt. Tusentals civila ireber dödades utan andra skäl än att de hade egendom och mark som atarerna ville ha.
 - I slutet av kriget tvingades atarerna ge upp för den modiga irebiska armén. Rättvisan hade segrat. Ett av fredsvillkoren var att atarerna skulle flytta norrut och lämna ireberna ifred så att folken skulle kunna leva i fred och fortsätta vara ett land.
- Fråga gruppen:

Vilka är ireberna? Vad kännetecknar ert folk? Kom på tre ord som beskriver folket.

Anledningen att dessa frågor ställs är att eleverna ska känna att de kan påverka berättelsen och känna ett ägandeskap och identifikation med sitt folk.

DEN OM NATIONALISM, LIVSFARLIGA HISTORIEBRUK OCH HISTORIEN VÄGEN TILL FÖRSONING

Kriget

- Berätta att:
 - För tio år sedan startade ett nytt krig mellan atarer och ireber.
 - I många år hade det varit fred mellan folken, även om det som skett för hundra år sedan var långt ifrån bortglömt.
 - Innan kriget startade hade landets första atariska premiärminister precis valts. Regeringen började tvångsbeskatta ireber och till och med helt sonika ge bort irebiska egendomar till atarer.
 - Men den atariska delen av armén var inte nöjda. De ville ha en anledning att starta krig. Därför arrangerade de ett mord på premiärministern. Sedan skyllde de mordet på ireberna.
 - Det atariska partiet förklarade sig självständiga och började samla trupper vid gränsen till norra Kishestan, samt förklarade krig mot Kishestan och ireberna.
- Fråga gruppen:
- Vad har ireberna för syn på atarerna? Vem startade kriget? Vad är det ireberna slåss för, vad vill de med kriget?

Brottet

- Om du sitter i ringen, dra ut din stol och ställ dig utanför ringen. Be eleverna stänga ringen, fatta varandras händer och blunda tills du ber dem öppna ögonen igen.

I den här fasen är det viktigt att som handledare visa allvar och lugn. Löptexten som läses upp för eleverna är en förutsättning för deras motivation under senare delen av spelet. Läs igenom texten ett par gånger innan så du kan den bra.

- Läs för gruppen:
 - Ni är ireber som levde nära gränsen till norra Kishestan. Under lång tid hade ni haft goda relationer till en atarisk grannby, Kazor.
 - Men kriget förändrade allt, och kontakten med byn bröts. Atarerna gick inte att lita på.

DEN OM NATIONALISM, LIVSFARLIGA HISTORIEBRUK OCH HISTORIEN VÄGEN TILL FÖRSONING

- Ingen av er fick någon förvarning innan plötsligt raketerna började bombardera er hemby. Attackerna skedde dag som natt, utan mönster eller med några tydliga mål.
- Ett skarpt visslande ljud hördes några sekunder innan raketerna slog ner. Då var det enda ni kunde göra att kasta er på golvet och hålla händerna över huvudet, och hoppas att det inte var ert hus som skulle träffas den här gången.
- En dag dödades två små barn, tre och fem år gamla, när de lekt utomhus. När ni begravde dem dagen därpå kom irebiska soldater till byn. Deras kapten hade hört talas om vad som pågick.
- Kaptenen lovade att få ett slut på attackerna. Han sade att deras spanare hade sett vart raketerna kom ifrån. Den atariska byn Kazor hade pekats ut.
- När soldaterna kom tillbaka från Kazor hade raketattackerna upphört. Kaptenen hyllades som en hjälte. Tack vare honom behövde inte fler barn dö i raketattacker. Aldrig hade ni känt er så trygga. Rättvisan hade segrat.

Säg till eleverna:

- De ska inte prata med varandra, men kan sluta blunda.
- Kriget mellan Ireber och Atarer slutade när världssamfundet ingrep och tvingade båda parter att förhandla om fred.
- Efter kriget upprättades en krigsdomstol. Kaptenen som räddade er hemby ska ställas inför rätta för att han tydligen gjort något fel när hans kompani fick slut på raketattackerna. Ni har blivit ombudade att komma till rättegången och vittna om vad som hänt.
- På väg till rättegången, fundera under tystnad på vad ni tycker om Kaptenen idag.

Fas 2: Rättegången

- Den grupp som gått iväg till det andra rummet kommer nu tillbaka till rum 1.

Här kan det vara svårt att tajma grupperna. Enklast är om du som är handledare till gruppen som är kvar i rum 1 öppnar dörren på glänt när gruppen är färdig med etableringen och visar att det går bra att komma in. Alternativt att handledaren som gått till rum 2 gläntar på dörren till rum 1 först och ser ifall gruppen därinne är klara.

- Rättegången går till såhär:

DEN OM NATIONALISM, LIVSFARLIGA HISTORIEBRUK OCH HISTORIEN VÄGEN TILL FÖRSONING

- Grupperna ställs upp i varsin ände av klassrummet. Båda handledarna förklarar för ”sin” grupp att:
 - Den andra sidan består av atarer/ireber som kommit hit för att vittna om vad deras sida upplevt i konflikten.
 - Grupperna kommer få vittna var för sig om vad Kaptenen gjorde under kriget.
 - Varje gång är en minut, sedan går ordet över till den andra gruppen.
 - Detta upprepas tre gånger.
- Låt grupperna vittna en minut var i tre omgångar.

Se till att hålla hög intensitet i den här delen av spelet. Håll koll på tiden och gör omedelbara byten mellan grupperna.

Det är inte ett måste att alla i gruppen pratar. Det är vanligt att några elever tar kommandot här och pratar mycket. Det är inte ett problem. Alla har olika sätt att delta i upplevelsebaserat lärande. Vissa är väldigt aktiva och verbala, andra iakttar och lyssnar. Är grupperna tysta, får du gärna ställa ledande frågor.

- Efter att grupperna har vittnat, berätta att:
 - De kommer inte få lov att vara med och bestämma vad för straff Kaptenen skall få för det som skett i Kazor.
 - Detta är en internationell krigsdomstol, och här finns internationella lagar och riktlinjer som bestämmer vilket straff som ska utdelas.
 - Domstolen har bestämt att Kaptenen får tio års fängelse.
 - Tacka för deras deltagande i rättegången.
- Säga att grupperna skall få svara på tre frågor. Beroende på åsikt får de ställa sig i varsitt hörn av rummet. Väljer de valet ”en annan åsikt” ställer de sig i mitten av rummet. De ska fortfarande göra det utifrån sin karaktär.
 - Fick Kaptenen rätt straff?
 - Nej, för mildt.
 - Ja.
 - Nej, för hårt.
 - Han borde inte straffas alls.
 - Annan åsikt – förklara själv.

DEN OM NATIONALISM, LIVSFARLIGA HISTORIEBRUK OCH HISTORIEN VÄGEN TILL FÖRSONING

- Vad är det viktigaste för att ireber och atarer ska kunna försonas?
 - Sanning – Att klarlägga vad som hänt under kriget, exempelvis krigsbrott mot civila.
 - Rättvisa – Att de som begåttott under kriget blir dömda.
 - Tid – Att läkeprocessen måste få ta tid. Folk glömmmer och går vidare.
 - Återuppbyggnad – Skapa jobb och bygga upp exempelvis förstörda skolor och vägar.
 - Annan åsikt- förklara själv.

- Hur tror ni landet Kishestan ser ut om 10 år?
 - Landet är delat och gränsen är strängt bevakad.
 - Landet är delat men de båda folken pratar med varandra igen.
 - Landet har enats igen och de båda folken pratar med varandra.
 - Landet har enats igen men de båda folken pratar inte med varandra.
 - Annat – förklara.

- Berätta att spelet är slut. De ska inte längre spela atarer och ireber.

Be eleverna ta varsin stol och bilda en ring. När alla har satt sig (inklusive de två handledarna), påbörja efterdiskussionen.

DEN OM NATIONALISM, LIVSFARLIGA HISTORIEBRUK OCH HISTORIEN VÄGEN TILL FÖRSONING

Efterdiskussion

Reflekterande

- Hur var det att delta spelet?
- Kändes berättelserna om landet och kriget verkliga?
- Vad tyckte ni om den andra sidan i kriget?
- Vad tänkte ni om den motsatta sidan under rättegången? Kände ni förståelse för vad de andra varit med om?
- Hur kändes det att inte få vara med och döma i rättegången?
- Vad tyckte ni om domslutet?
- Berätta för de andra vad den sida som ni spelade var med om kriget. Finns det några likheter mellan vad grupperna upplevde?

Tolkande

- Hade både ireber och atarer samma syn på historien? Går det att avgöra vem som hade den riktiga versionen?
- Varför slogs ireber och atarer? Hade de samma eller olika anledningar?
- Hur tror ni att det ser ut i Kishestan tio år efter kriget? Hurdan är relationen mellan folken?
- Tror ni att det hade gått att göra alla nöjda med domen Kaptenen fick? Varför? Varför inte?
- Hur tror ni att det är i de båda byarna efter kriget?
- Kan folken försonas med varandra?

Generaliserande

- Hur ska ett land kunna återuppbyggas efter ett krig?
- Hur viktigt är det att sanningen kommer fram vad som hänt under ett krig? Varför?
- Vad är försoning?
- Tror ni att rättegångar är ett viktigt steg i att kunna försonas efter ett krig?
- Går det att använda historien för att ena en grupp eller ett folk? Hur då?
- Går att läka relationerna mellan två folk efter ett krig? Vad krävs? Går det att använda historien här också?
- Är det skillnad på försoning och förlåtelse? Är förlåtelse en förutsättning för att kunna försonas?