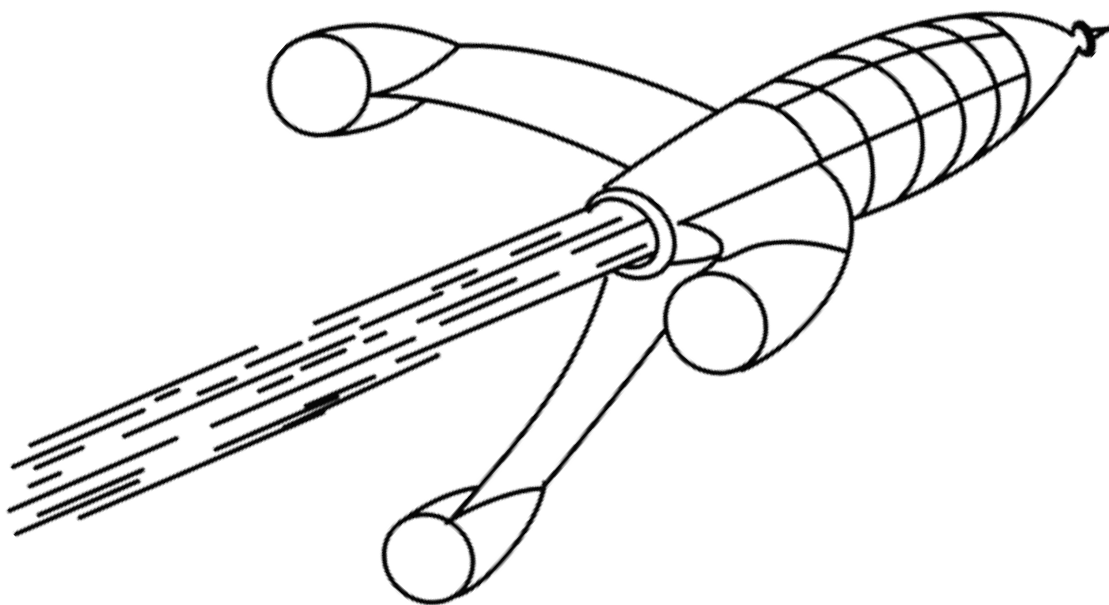


En kul tur?

Ett spel om religiös och kulturell identitet.



 **GR** Speldatabas

www.grspeldatabas.se

Introduktion

Spelet går ut på att eleverna i en fiktiv science fiction-framtid har bordat ett antal små rymdskepp, på flykt från jorden som gjorts obeboelig på grund av en stor katastrof, ett meteornedslag eller kärnvapenkrig.

Eleverna har begränsad information om vilka möjliga planeter de kan fly till, och måste på kort tid bestämma sig, eftersom rymdskeppen inte får hinna driva för långt från jorden för att rymddatorn ska räkna ut rätt kurs.

Tid

60 minuter, inklusive tid för diskussion.

Antal deltagare

Helklass. Eleverna delas in i grupper med 4-5 individer i varje grupp.

Syfte

- Att belysa och diskutera kulturell och religiös identitet. Vari denna består och vad man kan och inte kan tänka sig att göra avkall på.
- Ett eventuellt steg två av övningen syftar till att belysa och diskutera politiska och ekonomiska värden i förhållande till de kulturella och religiösa. Vad är viktigast? Vad är mest avgörande för våra liv?

Om spelet version 1.1

Konstruktion

Elisabet Hjortsberg, Peter Johansson,
Hans Lerner

Layout

Kristin Rådesjö - Version 1.0

Carolina Dahlberg - Version 1.1

Copyright

Denna simulation är © Copyright GR Utbildning 2006. Materialet får fritt kopieras och användas i utbildningsverksamhet så länge källa anges.

Pedagogiskt Centrum - GR Utbildning

Pedagogiskt Centrum verkar för skolutveckling i hela Göteborgsregionen. Pedagogiskt Centrum är en del av GR Utbildning och Göteborgsregionens kommunalförbund.

Avdelningen skapar och leder alltifrån enstaka temapass till omfattande och långsiktiga organisationsutvecklingsprojekt. Genom olika projekt och utbildningsinsatser kommer Pedagogiskt Centrum årligen i kontakt med omkring 40 000 personer som är verksamma inom skolan i samtliga skolformer. Kompetensen och erfarenheten är bred och täcker in bland annat skolutveckling, entreprenörskap, speldesign, processledning och digitala verktyg för lärande.

Pedagogiskt Centrum har mångårig erfarenhet av att utveckla upplevelsebaserade spel och metoder för skolan. Målet är att ge en meningsfull och lustfylld upplevelse för eleven som möjliggör diskussion och reflektion.

Läs mer på www.pedagogisktcentrum.se

GR Speldatabas

I Pedagogiskt Centrums speldatabas finns ett stort antal kostnadsfria spel och metoder för undervisning. Du kan ladda hem materialen utan att logga in och det är kostnadsfritt. Våra spel och metoder innehåller allt du behöver i en pdf: handledning, bilagor och övrig information som är relevant för temat och ämnet som spelet behandlar.

Du hittar speldatabasen på www.grspeldatabas.se

Introduktion

En katastrof, ett kärnvapenkrig, ett gigantiskt meteoritnedslag eller liknande har drabbat jorden och spelets deltagare sitter nu i ett (eller flera) rymdskepp på väg mot ett liv i en ny kultur på en ny planet.

Det finns tre olika planeter att välja på men ett snabbt beslut måste fattas om destinationen eftersom bränslet är knappt och endast räcker till en av planeterna. Det enda vi vet om planeterna att naturförhållanden och livsbetingelser är snarlika jordens och att där finns samhällsstrukturer som vi kan inordna oss i.

Den enda specifika information vi har om dessa samhällen är en lista över restriktioner och påbud som på ett eller annat sätt rör den personliga (kulturellt-religiösa) sfären.

Genomförande

Deltagarna formerar sig i grupper om fem personer och äntrar varsitt rymdskepp. Uppgiften är att komma fram till vilken av de tre planeterna gruppen ska bege sig. Olika grupper kan komma fram till olika beslut - de befinner sig i olika rymdskepp.

Enda diskussionsunderlaget är listan över kulturella restriktioner på de olika planeterna (bilaga1). Efter 15 minuter måste ett beslut ha fattats, annars kommer det lilla rymdskeppet som gruppen befinner sig i driva ur kurs och rymddatorn fungerar inte längre.

När eleverna har fattat beslut om vilken destination de väljer, meddelar du att när de rest en tid i överljushastighet så lyckas de kontakta planeterna och få lite ytterligare information. Beslut måste fattas snabbt om de skall kunna göra en kursändring i nuläget - de har 15 minuter på sig.

När det har gått 15 minuter ber du eleverna avsluta sina diskussioner (Oavsett om de bestämt sig eller ej).

Gå vidare till efterdiskussion.

Efterdiskussion

Ha efterdiskussionen på ett sådant vis att alla som varit med kan se och höra varandra. En cirkel är bra, om det går att ordna.

- Inled diskussionen med att låta alla i tur och ordning säga något om hur deras upplevelse var. Fortsätt med att ställa öppna frågor om vad som hände och hur de resonerade.
- Vilka slutdestinationer valdes?
- Hur såg beslutsgången ut: Var alla överens? Hur bemöttes avvikande åsikter?
- Varför valdes planeten i fråga/varför valdes de andra bort?
- Är restriktioner på vissa livsområden värre än andra?
- Vilka identitetsskapande vanor och värderingar är relativt utbytbara/helt centrala?
- Finns det paralleller till någon/några av dessa restriktioner i vår egen vardag eller i aktuell samhällsdebatt?
- Hur ser man på kulturella och religiösa rättigheter relativt de ekonomiska och politiska? Vilka är viktigast?

Bilaga 1: Beskrivning av planeter (del 1)

Planet 1

- I skolor och på arbetsplatser påbjuds specifik klädsel.
- På sjukhus, offentliga badinrättningar och i fängelser påbjuds nakenhet.
- Metallsmycken är förbjudna.
- Kollektivboende i grupper om tio till tjugo personer påbjuds.
- Endast kollektivtrafik är tillåten.

Planet 2

- Alla former av religionsutövning är förbjudna och en ateistisk bekännelse avkrävs alla medborgare.
- Staten förfogar över avlidna kroppar och begravningar är ej tillåtna.
- All droganvändning är förbjuden.
- All föda måste kokas eller på annat sätt uppvärmas innan förtäring.
- Alla äktenskap kräver statlig sanktion och skilsmässor är ej tillåtna.

Planet 3

- Andra språk än planet 3:s får endast talas inom hemmet. I skriftlig form är de helt förbjudna.
- Kollektiv barnomsorg är påbjuden från 1,5 års ålder.
- Vistelse i naturen är endast tillåten i avgränsade reservat.
- Mobiltelefoner och hemdatorer får ej användas av personer under tjugofem år.
- Stränginstrument är förbjudna.

Bilaga 2: Beskrivning av planeter (del 2)

Planet 1

Ytterligare information som ni fått är:

- Diktatur
- Orörd natur
- Små ekonomiska skillnader mellan fattiga och rika

Planet 2

Ytterligare information som ni fått är:

- Demokrati
- Stora ekonomiska skillnader mellan fattiga och rika
- Omfattande könsdiskriminering

Planet 3

Ytterligare information som ni fått är:

- Full jämställdhet mellan könen
- Hög BNP
- Omfattande miljöförstöring