



VALORI DEMOCRATICE ȘI SOCIALE



7-11



Grupă de 10 copii



**CORECTITUDINE - UN
JOC NEDREPT NU ESTE
UN JOC.**



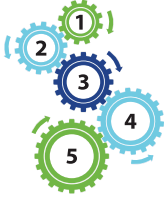
40 de minute



Scopul acestui exercițiu este să dezvăluie cea mai deranjantă și mai urâtă față a nedreptății, și care este discriminarea cauzată de identitate și caracteristici personale. Exercițiul este bazat pe o simplă idee de joc, în care concurenții folosesc zarurile pe care le aruncă și în funcție de rezultat înaintează până ajung la linia de sosire plasată la 20 de metri. (o distanță mai scurtă poate fi utilizată înăuntru în clasă). Jocul poate fi jucat cu grupe de 10 copii, care aruncă cu zarul și înaintează cu pași de aceeași lungime până când ajung la linia de sosire. Profesorul pregătește seturi de zaruri obișnuite și zaruri care au numerele 4, 5 și 6 acoperite. Copiii diferiți primesc zaruri diferite în funcție de luna de naștere, gen, înălțime, culoarea părului etc. Copiii nu sunt conștienți de această categorizare și sunt rugați să joace jocul cu zarul pe care l-au primit. Conceptul de dreptate nu trebuie discutat la începutul jocului, chiar dacă copiii nu sunt de acord. Conceptul de dreptate urmează să fie discutat la finalul jocului, când toți copiii au ajuns la linia de sosire.



Pentru exercițiu trebuie să pregățiți câte un zar pentru fiecare copil care participă la joc. Este de preferabil ca jocul să fie jucat afară ca să putem asigura distanța lungă între linia de start și linia de sosire. Înainte de joc, copiii trebuie împărțiți în grupe diferite, fiecare grupă cuprinde copii selectați pe baza unui anumit criteriu: luna de naștere, culoarea părului, genul copiilor. Acest lucru se face pe hârtie și nu trebuie divulgat copiilor. Profesorul pregătește zarurile, dă zaruri obișnuite de exemplu fetelor și zaruri modificate băiților, sau celor născuți în lunile pare și impare și așa mai departe. Este important să nu dezvăluim această informație copiilor. Profesorul trebuie să fie consecvent cu copiii să continue jocul, și să le spună că numai așa vor ajunge la o discuție interesantă la finalul jocului.



Fiecare grupă trebuie să includă copii cu caracteristici diferite care fac parte din identitatea lor așa cum a fost formulat anterior. Un exemplu pentru o astfel de grupă ar fi: copiii cu părul șaten să primească un zar normal iar cei cu părul negru sau blond un zar deformat. Copiii încep să arunce cu zarul pe rând din stânga spre dreapta și fac atâți pași cât arată zarul. Statistic, copiii cu zaruri normale (având numerele 4, 5 și 6) vor ajunge mai repede la linia de sosire, pe când ceilalți cu mult în urmă. Este de preferat să se facă mai multe grupe de 10 persoane ca să se poată aplica cât mai multe criterii diferite de discriminare și criterii nedrepte. Când toate grupele termină jocul, profesorul face două grupe cu câștigătorii pe o parte și învinșii pe de altă parte.

Când se termină jocul, urmează o discuție despre întreaga experiență:

Întrebați copiii dacă le-a plăcut jocul. Adunați atâtea răspunsuri câte sunt posibile prin opinia copiilor despre cine a câștigat jocul și de ce s-a întâmplat așa. Copiii vor aduce cu siguranță în discuție problema zarurilor obișnuite și a celor deformate care le-au fost date. S-ar putea să întrebe din ce considerente au primit unii zaruri obișnuite iar ceilalți zaruri deformate. Întrebați copiii cum s-au simțit ca fiind avantajați sau dezavantajați. Ia fel și dacă s-au gândit să îi ajute pe ceilalți în vreun fel în timpul jocului. Întrebați-l dacă au vrut să renunțe la joc, să își exprime deschis dezaprobarea sau să reziste deschis la ideea jocului în timp ce acesta continua.

După ascultarea atentă a comentariilor date de copiii, spuneți copiilor că aceia care au primit zaruri normale și aceia care au primit zaruri deformate au fost aleși pe bază de identitate și trăsături cum ar fi luna de naștere, înălțime, culoarea părului, adică acele criterii care au fost folosite pentru discriminare.

În final, îndemnați copiii să formuleze o definiție a dreptății și nedreptății și rugați-l să se gândească la exemple din viața reală care se aseamănă cu jocul pe care tocmai l-au jucat.