Medbestemmelse i vennegruppa

Mål for læringsaktivitetene:

Elevene skal øve på:

- å forstå hvordan makt kan komme til uttrykk i grupper
- å si sin mening på en tydelig og respektfull måte
- lytte til andres ønsker og behov
- delta i felles beslutninger og finne løsninger der flest mulig blir hørt

Oppvarmingsøvelse: Makt i rommet

Denne øvelsen er en lek med bord og stoler for å illustrere et makthierarki, og kan gjøre elevene bevisste på at plassering, kroppsspråk og roller kan påvirke hvem som får mest makt i en gruppe.

Forberedelse:

- Rydd et lite område i klasserommet.
- Sett fram et bord og fem stoler rundt bordet.

Gjennomføring:

1. Elevene plasserer stolene slik at en av stolene ser ut til å ha mer «makt» enn de andre. Lærer kan eventuelt lage oppstillingen på forhånd.
2. Klassen har en samtale om bildet:
    i. Hvilken stol ser ut til å ha mest makt?
    ii. Hva er det med plasseringen som viser dette?
3. Elevene kan endre plasseringen av stolene flere ganger og undersøke hvordan maktforholdet endrer seg.

Videreføring: Makt i klasserommet

- "Scenen" ommøbleres til å ligne en del av et klasserom.
- En stol står bak et bord og illustrere lærerens plass.
- Fem stoler står på den andre siden av bordet.

Gjennomføring:

1. Noen elever skal gå inn i "scenen" og plassere seg i rommet slik at de får mest mulig makt. Resten av klassen er "publikum" og "dommere".
2. En elev begynner, neste elev stiller seg i relasjon til første elev og prøver å få mer makt/status.
    a. Man kan plassere seg hvor som helst i scenebildet.
3. Klassen bestemmer hvem som har mest makt. Det er opp til elevene som ser på å bestemme hvem som vinner i enhver makt-duell. Den som har minst makt forlater scenen.
4. En ny elev prøver å utfordre den som står igjen.

Viktig: Øvelsen skal handle om plasseringer i rommet, og ikke om hvem som har høyest status av elevene.

Medbestemmelse i en gruppe:

Når en gruppe skal bestemme noe sammen, kan det være vanskelig at alles ønsker blir oppfylt. Noen tar lett mye plass, mens andre kanskje ikke sier så mye, eller lar andre bestemme. I dette rollespillet skal elevene undersøke hva som kan skje når en vennegjeng har ulike ønsker, og hvordan gruppen kan ta beslutninger på en måte som oppleves som rettferdig for flest mulig.

Lærer presenterer casen for elevene.

Case: Hva skal vennegjengen gjøre i helga?

Dere er en vennegjeng som skal gjøre noe sammen i helga, men dere har ikke bestemt hva det skal være ennå. Det skal dere finne ut av nå, og dere får hvert deres rollekort. Rollekortet forteller dere hvem dere er, hva dere ønsker, og hvordan dere skal opptre i samtalen. Rollekortet er hemmelig for de andre i gruppen. Dere skal spille en rolle, ikke dere selv. Velg derfor et navn som ikke er deres eget eller noen i klassen sitt, og presenter dere med dette navnet før spillet starter.

Rollespill

Tidsbruk: ca. 20 minutter

Gjennomføring:

- Del klassen i grupper på tre-fire elever.
- Hver elev får et rollekort, A, B, C eller D.
- Dersom gruppen har tre elever, brukes ikke rollekort C.
- Elevene får noen minutter til å velge seg et navn og til å lese rollekortet sitt.
- Det kan være nyttig å mine elvene på at de skal holde seg til rollen og hva den mener, selv om de selv mener noe annet.
- Elevene spiller rollespillet i gruppene sine. Gruppene starter spillet samtidig.
- Lærer observerer og avgjør når spillet stoppes.

Samtale i klassen etter rollespillet:

- Hvem fikk mest innflytelse i rollespillet, og hvorfor?
- Var det noen roller det var vanskelig å få øye på eller lytte til?
- Hva gjorde det vanskelig å bli enige?
- Klarte gruppen å finne et kompromiss?
- Hva kan vi gjøre i klassen for at flere/alle skal oppleve medbestemmelse?

Rollekort (finnes også som eget pdf-vedlegg, til utskrift,)

A

Du har veldig lyst å dra på hyttetur i helga, og dere kan få låne hytta til tanta di helt gratis. På hytta kan man fiske, gå fine turer, og der er det et deilig boblebad dere kan bruke. Der hytta ligger er det mye mygg og andre insekter, men det sier du ingenting om til de andre. Du har kun lyst å dra på hyttetur, og har ikke lyst å være med på noe av det de andre foreslår. Du er vant å få bestemme og prøver å få gjennom ditt forslag.

B

Du har ikke lyst å reise noen steder i helga, og foreslår at dere kan overnatte i telt i parken utenfor skolen. Der er det ingen insekter, og det er viktig fordi du kan ikke fordra mygg. **Det er du som starter spillet med å si:** ***Kan vi ikke overnatte i telt utenfor skolen i helga?*** Hvis ingen vil være med på dette, prøver du å foreslå andre ting dere kan gjøre, som å dra på bowling eller spille dataspill hjemme hos en av dere. Det er viktig for deg at dere gjør noe alle har lyst til, så du kan også forslå andre ting.

C

Du har egentlig bare lyst å være hjemme i helga for dere får besøk av en venn du har møtt i sommerferien, men det vil du ikke fortelle de andre. Du liker ingen av forslagene de andre kommer med, men har ingen gode forslag selv heller.

D

Du synes alle forslagene de andre kommer med er flotte og er enig med alle. Det viktigste for deg er at dere skal gjøre noe sammen, og det er greit for deg at det er noen andre som bestemmer hva dere skal gjøre.