

Konfliktstrategisk sten-saks-papir

Denne leg er en udvidet version af den klassiske sten-saks-papir, hvor tre personer spiller mod hinanden, og hvor der ligger en betydning i de tre forskellige håndtegn. Aktiviteten bør tidligst ligge efter læsning af kapitel 8, *Selv guderne*.

Introduktionsrunder

Begynd med at demonstrere helt almindelig sten-saks-papir og lade eleverne gøre det to og to. Derefter skal de gøre det samme tre og tre. Hvis to får samme resultat, vinder de, og den tredje taber. I alle andre tilfælde er det uafgjort.

Inddeling i gudefolk

Nu inddeles eleverne i tre grupper, der markeres som jætter, aser og vaner, f.eks. ved at alle får en seddel med et stort J, A eller V på brystet. Grupperne skal være lige store. Hvis ikke antallet af elever går op i tre, kan de ekstra børn være hoved nr. 2 i en tohovedet jætte. Tohovede jætter skal have den ene arm om hinanden, når de spiller, og de tæller kun som én deltager. Spillet kan godt fungere uden denne inddeling. I så fald går eleverne bare sammen i grupper på tre.

Betydningen af de tre tegn

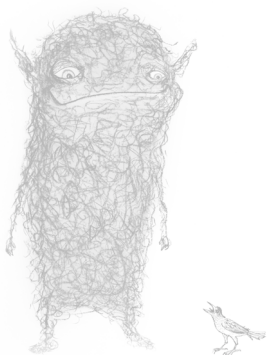
Fortæl børnene, at de tre tegn repræsenterer hver deres strategi i en konflikt:

Sten = At opbygge styrke

Saks = At slå først

Papir = At skabe alliancer

Resultatet er nu mere komplekst – og det har en betydning. Du kan se disse betydninger i resultatarket. To ens tegn vinder stadig, men det kan også ende med at alle taber eller vinder.



Selve spillet

Et spil består af en runde, hvor en jætte, en as og en vane spiller bedst ud af 3 mod hinanden. Når de har spillet en runde, bryder de op og finder nye modspillere.

Før en runde begynder, skal alle beslutte, hvilken strategi de vil bruge i det første af rundens tre spil. De skal notere den valgte strategi på et stykke papir. På papiret kan de enten skrive ordet eller tegne et symbol: En cirkel for sten, et kryds for saks eller en firkant for papir.

Notering af resultater

For hver runde skal eleverne udfylde et resultatark. Her står de forskellige typer af resultater optegnet, og man noterer, hvordan det endte. Eleverne vil sikkert mest gå op i, hvem, der vandt, men det er mindst lige så interessant, *hvordan* de vandt (og tabte).

Refleksion

Spil så mange runder, som du tænker er passende. Tal bagefter med eleverne om, hvordan det gik: Hvilke strategier valgte de, og hvorfor? Var der nogle udfald af 'kampen' som var mere almindelige end andre? Hvad var i så fald grunden?



KONFLIKTSTRATEGISK STEN-SAKS-PAPIR

– RESULTATARK

Gruppens medlemmer: Jætte:	Vane:	As:	
	Omgang 1	Omgang 2	Omgang 3
Et af hvert tegn: Uafgjort (sæt kryds).			
To sakse: Krigen bryder ud. De to sakse vinder (skriv navnet på vinderne).			
To sten: Våbenkapløb. De to sten vinder (skriv navnet på vinderne).			
To papirer: De to går i alliance – og vinder (skriv navnet på vinderne).			
Tre sakse: Ragnarok. Alle taber (sæt kryds).			
Tre sten: Kold krig. Uafgjort (sæt kryds).			
Tre papirer: Fred. Alle vinder (sæt kryds).			

Gruppens medlemmer: Jætte:	Vane:	As:	
	Omgang 1	Omgang 2	Omgang 3
Et af hvert tegn: Uafgjort (sæt kryds).			
To sakse: Krigen bryder ud. De to sakse vinder (skriv navnet på vinderne).			
To sten: Våbenkapløb. De to sten vinder (skriv navnet på vinderne).			
To papirer: De to går i alliance – og vinder (skriv navnet på vinderne).			
Tre sakse: Ragnarok. Alle taber (sæt kryds).			
Tre sten: Kold krig. Uafgjort (sæt kryds).			
Tre papirer: Fred. Alle vinder (sæt kryds).			

