

# Den svakeste mus

**Tema:** Beskyttelse; solidarisk handling

**Mål:** Gjennom en morsom og dynamisk lek blir barna konfrontert med gruppens/samfunnets ansvar for å ta vare på sine enkelte medlemmer.

**Alder:** 5 til 10 år

**Tid:** 5 min. per omgang, pluss 20 min. for samtale

Til denne aktiviteten trengs det et rom der det er plass for barna til å løpe omkring. En liten del av rommet blir tydelig avgrenset mot resten med en markering. To av elevene er katter som skal bevokte denne markeringen. Kattene kan bare bevege seg langs markeringen. Resten av elevene er mus som i begynnelsen oppholder seg i den største delen av rommet. Musene må prøve å komme seg over markeringen uten å bli tatt av kattene. Hvis en mus lykkes med å komme over markeringen, er den i sikkerhet, men må bli der. En mus som blir tatt av en katt er ute.

Blant musene er det én som er den "Svakeste mus". Hvis den Svakeste mus blir tatt av kattene, har hele gruppen av musene tapt. Hvis den Svakeste mus klarer å komme over markeringen uten å bli tatt, har musene vunnet.

Etter at reglene er blitt forklart blir de to som spiller kattene, sendt ut av rommet. Så bestemmer gruppen hvem som skal være den Svakeste mus. (Dvs. at kattene får ikke vite hvilken mus som er den "Svakeste".) Kattene blir hentet inn igjen, og spillet kan begynne. Spillerunden slutter med én gang når den Svakeste mus blir tatt eller kommer over markeringen. Det anbefales å spille flere runder, slik at gruppen har mulighet til å samle erfaringer med forskjellige taktikker, og flere barn kan prøve seg som Svakeste mus eller katt.

Barna som spiller de vanlige musene, befinner seg i et dilemma: De fleste vil være interessert i å bringe seg selv i sikkerhet bak mållinjen (mekanismen med å komme seg i mål uten å bli tatt, er kjent fra mange andre spill). Men samtidig må de beskytte den Svakeste mus for å vinne. Vanligvis vil den første spillrunden ende med at alle musene prøver å komme over markeringen selv. Den Svakeste mus vil ofte bli igjen, fordi den føler et altfor sterkt press på seg for ikke å bli tatt, og vil ikke våge å risikere å løpe mot kattene. Hvis dette skjer, vil musene i den neste omgangen være mer bevisste på den Svakeste musens betydning og prøve å beskytte den.

Etter et par omganger setter gruppen seg sammen for å diskutere spillet. Hva skjedde? Hvilken taktikk fungerte best? Hvem gjorde en spesiell innsats for å redde den Svakeste mus, og hvordan? Hvordan følte den Svakeste mus seg? Hvordan var situasjonen for resten av musene? Hvordan kunne kattene merke hvem som var den Svakeste mus? Så kan læreren/ gruppelederen gå videre til en mer generell samtale om beskyttelse. Barna forteller om situasjoner da de ble beskyttet eller selv beskyttet en annen. Når trenger en beskyttelse? Finnes det personer som trenger mer beskyttelse enn andre, eller personer som ikke har noen som beskytter dem? Hvem har ansvaret for å beskytte andre (statlige og private institusjoner, foreldre, lærere, venner, medmennesker)? Er det en forskjell mellom Norge og andre land? Elevene har kanskje hørt om folk i krig, flyktninger og gatebarn?

## **OBS:**

Antall katter kan varieres avhengig av rommets størrelse. Det skal være ganske vanskelig for musene å komme over mållinjen.

Kattene kan distraheres, men må ikke holdes eller blokkeres på andre måter. Det kan være en spennende idé å gi rollen som den Svakeste mus til et barn som står litt utenfor i klassen. Dette anbefales selvfølgelig ikke hvis det dreier seg om et alvorlig integrasjonsproblem.

## **Videre arbeid:**

Denne aktiviteten egner seg best som forberedelse av arbeid med temaer som beskyttelse, solidaritet, eller generelt om menneskerettigheter eller barnas rettigheter. Det kan også

være en bra overgang fra, f.eks. læring om alle menneskers grunnleggende behov til diskusjonen om det ansvar den enkelte har for at medmenneskene har det bra.