



INTERCULTURELE SPELEN

Inhoudstafel

Inleiding

p. 3

Denkkaders

p. 4

De culturele ui

p. 4

De boom

p. 4

De ijsberg

p. 4

Voelen – denken – doen

p. 5

De cultuurbril

p. 6

Het 'Intercultureel Spelenboek'

p. 6

De interculturele spelen

p. 7

Korëbe

p. 7

Wie ben ik?

p. 8

Vergisdoos

p. 8

Atollenspel

p. 9

Onze straat

p. 10

Opvallend onopvallend

p. 11

De boze wolf

p. 12

Blauwland – Geelland

p. 13

Café Café

p. 14

Greetings

p. 14

Iedereen die...

p. 15

Ik ben de enige die...

p. 15

Odd one out

p. 16

Opgelijnd

p. 16

Underdog

p. 17

Interculturele bal

p. 17

Cultionary

p. 18

De brug

p. 19

De schaar

p. 20

Etiketten

p. 21

Kwinkslag

p. 22

Mijn cultuur, jouw cultuur

p. 22

Tijdrace

p. 23

Nabespreking

p. 24

Het horizontale model

p. 24

Het verticale model

p. 25

Bijlagen

p. 26

Het verhaal van 'De boze wolf'

p. 26

Rolomschrijvingen 'Café Café'

p. 27

Situaties 'Interculturele bal'

p. 27

Opdrachten 'Underdog'

p. 28

Vragenlijst 'Wie ben ik?'

p. 28

Inleiding

Intercultureel leren, wat is dat eigenlijk? Een kant-en-klaar antwoord bestaat er niet. Waar we jullie wel een beetje in kunnen helpen, is het begeleiden van de Interculturele Spelen.

Omdat iedereen zijn/haar manier van begeleiden heeft, is dit document een overzicht van mogelijke denkkaders, spelen en manieren van nabespreken. Er zijn verschillende manieren om deze spelen te begeleiden. Dit document geeft je de mogelijkheid om denkkaders en spelen te vinden waar jij je comfortabel bij voelt. Daarnaast is de keuze van het denkkader en de spelen zeker ook afhankelijk van de doelgroep en het doel dat je hebt.

Hoe vaker je dit begeleidt, hoe beter je hier je weg in zal vinden.

Het is belangrijk om je materiaal goed na te kijken! Want niet al het materiaal is aanwezig omdat je het bijvoorbeeld bij de samenwerkingsspelen moet gaan halen. Extra materiaal, zoals kaartjes, verhalen, vragenlijsten... vind je terug in de bijlagen. Als er materiaal moet worden bijgemaakt (zoals kaartjes) vind je de originelen terug in de map van 'Originelen I-J'.

de culturele ui

Een cultuur ontdekken kan je vergelijken met het pellen van een ui. Er zijn eerst vier lagen waar je door moet voor je aan de kern van de cultuur komt. Bij een eerste ontmoeting is de kern meestal onzichtbaar. Hoe dieper je in de ui komt, hoe moeilijker het is om die laag te veranderen.

- Buitenste laag: uiterlijke, zichtbare kenmerken
- 2e laag: talen en symbolen, is ook nog zichtbaar
- 3e laag: rituelen, zijn ook nog zichtbaar maar niet altijd herkenbaar
- 4e laag: helden, met wie identificeer ik mij? (Soms wordt deze opsplitsing apart gegeven, maar kan ook bij de kern geplaatst worden.)
- Kern: waarden en normen, worden bepaald door opvoeding (ouders), onderwijs en omgeving

de boom

De boom symboliseert de diversiteit van onze identiteit. We zijn een beetje van alles, maar worden vooral 'beoordeeld' op wat zichtbaar is: de kruin en de stam. Maar wat onderaan zit, in de wortels, dat is onzichtbaar en onbekend en daarom misschien ook een beetje dreigend. Zo zal de media vooral berichten over de kruin en de stam, terwijl het dikwijls over de wortels gaat. Men doet niet genoeg moeite om dit uit te spitten. Om te gaan graven naar: "Waarom gedraagt iemand zich zo?". Men ziet dat iemand zich op een bepaalde manier gedraagt en gaat dit al snel herleiden naar primaire verschillen 'ras', 'het zijn weer die allochtonen', 'de jeugd van tegenwoordig is niet meer bezig met zinvolle dingen', 'zeg niet te gauw het is weer een vrouw'.

- Kruin: de uiterlijke kenmerken, is zichtbaar en tastbaar (vb: kledij, juwelen...). Ook aangeboren of door het leven gegeven kenmerken, hier kan je niets meer aan veranderen (vb: leeftijd, geslacht, gezondheid...)
- Stam: je ziet het niet, is wat verstopt achter de bladeren, maar je komt het snel te weten door elkaar te ontmoeten, met elkaar in dialoog te gaan. (vb: opleiding, politieke voorkeur, beroep...)
- Wortels: de onzichtbare verschillen, zitten diep verstopt in onszelf, onzichtbaar en onbekend (waarden en normen, gebruiken en gewoontes, rituelen)

de ijsberg

De ijsberg bestaat uit 2 delen, 10% van de ijsberg is zichtbaar en 90% bevindt zich onder water. De waarneembare elementen zijn vaak het eerste contact met een nieuwe cultuur, zijn makkelijk imiteerbaar. Deze 10% komt overeen met wat we weten of zien van een andere cultuur. De onzichtbare elementen zijn de drijfveren achter het zichtbare gedrag. Ze geven 'zin' en vormen een gedeelde set van oplossingen voor universele problemen. Deze 90% is onzichtbaar en vaak onbekend (gedrag, denkpatronen, taboes, gebruiken...). Zowel de zichtbare als de onzichtbare elementen worden aangepast en doorgegeven binnen de groep.

Tip: Dit is een denkkader waarmee je cultuur erg simpel kan uitleggen, waardoor dit geschikt is voor jonge deelnemers.

voelen denken doen

Wanneer we met nieuwe 'regels' in aanraking komen, brengt dit iets teweeg. We krijgen hier een bepaald gevoel bij, het gevoel leidt tot een bepaalde gedachte en deze gedachte leidt tot het ondernemen van een bepaalde actie.

Tip: dit denkkader kan je heel gemakkelijk gebruiken om je vorming of begeleiding na te bespreken. Je kan dit ook als denkkader gebruiken om het intercultureel leren uit te leggen.

- **Voelen:** in onzekere situaties of in situaties waarin je geconfronteerd wordt met andere regels, reageer je eerder emotioneel en direct dan rationeel en bedachtzaam. Als een bepaalde emotie zoals irritatie, kwaadheid of frustratie de kop opsteekt in een situatie, dan heeft dit vaak te maken met het beschikken over onvoldoende informatie over de ander of over de situatie.
Het is goed om deze emotie te gebruiken als een soort rode vlag die je waarschuwt dat je je eerst een aantal vragen moet stellen alvorens je gaat handelen. Indien er sprake is van werkelijk gevoelde emotionele grenzen ('dit kan echt niet voor mij'), is het zinvol je af te vragen waarom je precies op dat punt je grenzen stelt en of deze bespreekbaar zijn.
 - » Welk gevoel brengt dit mee?
 - » Wat voelde je tijdens het spel?
 - » Wat voelde je bij (een) bepaalde situatie(s)?
- **Denken:** over een bepaalde situatie kan je zowel interne als externe ideeën ontwikkelen. In een multiculturele situatie (of algemeen, een situatie waarin je geconfronteerd wordt met verschillen) heb je vaak de neiging om ideeën extern te projecteren: 'zij' doen vreemd, 'zij' begrijpen het niet, 'zij' hebben achterstand... Interne overwegingen als 'ik begrijp het niet' of 'ik leer het nooit' komen minder voor.
Het meest effectieve is om zowel interne als externe ideeën in vraag te stellen: 'misschien is het zo, maar er zijn wellicht nog andere verklaringen.' Het is een goede reflex om van vooronderstellingen vragen te maken en die vragen ook effectief te stellen.
 - » Wat is je gedacht?
 - » Wat dacht je over jezelf?
 - » Wat dacht je over medespelers?
- **Doen:** in een situatie met verschillende regels zijn er globaal bekeken 5 verschillende mogelijkheden van reageren. Het is niet zo dat één van die mogelijke reacties de beste is. Afhankelijk van de situatie moet je bekijken welke reactie op dat moment de meest effectieve is. Het is wel belangrijk om je bewust te zijn dat er verschillende manieren van reageren bestaan. Hoe uitgebreider je reactiemogelijkheden, hoe meer kans dat je een conflictsituatie de baas kan.
 - Dominante houding: ik leg mijn manier op, want dat is de beste manier.
 - Aanpassen: we moeten samenwerken en communiceren en dat moeten we op één of andere manier doen, dus waarom niet op jullie manier. Of: wij komen er nieuw bij, dus wij accepteren jullie regels.
 - Vermijden: de situatie in kwestie vermijden. Ik doe net of ik het niet merk. Dit is niet belangrijk genoeg om er een toestand van te maken, dus ik laat het maar zo. Of: ik zal zeggen dat het goed is, maar eigenlijk doe ik nog mijn eigen ding.
 - Compromis: ik doe het een beetje op mijn manier en jij een beetje op jouw manier. Deze keer jullie regels, volgende keer onze regels.
 - Synergie: een nieuwe manier creëren om dingen aan te pakken die de verschillende manieren van beide partijen overstijgt. De nieuwe manier maakt gebruik van de sterke kanten van beide partijen om een zo effectief mogelijk resultaat te bereiken.
 - » Wat heb je gedaan?
 - » Volgde je een bepaalde strategie?
 - » Waarop heb je je gebaseerd?

de cultuurbril

We kijken altijd naar de ander door een bril. We zijn geformatteerd door wat we hebben mee gekregen. Wat is normaal? Wat niet?

Elk glas staat voor de eerste letter van de 3 belangrijkste opvoedende instanties. Het is dus een bril met 3 glazen.

- Ouders (regels)
- Onderwijs (normen en waarden)
- Omgeving (gedrag)
 - » cultuur is aangeleerd.

Het 'Interculturele Spelenboek'

Intercultureel leren? Wat is in hemelsnaam intercultureel leren? Misschien bestaat er op dat vlak nog wat onenigheid, maar één ding is zeker: iedereen krijgt ermee te maken, of je nu wil of niet. Je hoeft helemaal geen verre reizen te maken om dat te ervaren. Intercultureel leren is niet alleen noodzakelijk, maar het is ook erg boeiend en leuk. En of je nu 'punaise' zegt of 'duimspijker', het belangrijkste is dat je poster tegen de muur blijft hangen, of niet soms?

- Oriëntatie: intercultureel leren begint met heel eenvoudige dingen. Wat je moet doen om het proces te starten is mensen nieuwsgierig en enthousiast maken. Dat kan perfect in je eigen omgeving met enkele eenvoudige spelen of leuke methodes. Deze spelen openen je ogen. Ze zijn bijgevolg ook niet meer dan een begin, een start. Ze maken kinderen en jongeren bewust van de veelkleurigheid van hun eigen situatie. Ze verleiden deelnemers tot het proeven van zaken die ze tot dan toe niet kenden. Ze dagen mensen uit om op verkenning te gaan. Ze stimuleren nieuwsgierigheid en enthousiasme. Je vindt in dit gedeelte ook enkele kennismakingsspelen. De reden hiervoor is eenvoudig: kennismakingsspelen zijn eigenlijk op zich al intercultureel. Zonder aandacht voor kennismaking en het breken van het ijs, komt een integratieproces niet van de grond. Relatief veel tijd besteden aan deze fase is daarom geen tijdverspilling. Het leren kennen van de ander, leren omgaan met het vreemde, het zijn basisvaardigheden in het proces van intercultureel leren.
- Bewustwording: wat is een zebra? Is dat een wit beest met zwarte strepen of een zwart beest met witte strepen? Situaties, dingen, mensen en gebeurtenissen interpreteer je vanuit je eigen situatie en je eigen culturele achtergrond. De spelen die in dit hoofdstuk worden aangeboden, willen kinderen en jongeren er bewust van maken dat er verschillen en overeenkomsten zijn tussen mensen van verschillende culturen. Door het spelen krijgen de deelnemers het gevoel dat cultuur ontdekken en verkennen interessant is. Deze spelen lichten een tipje van de sluier op. Deelnemers worden zich bewust van hun eigen cultuur op een veilige manier, zodat de confrontatie met andere opvattingen kan leiden tot respect.
- Confrontatie: een multiculturele ontmoeting, hoe luchtig ze ook is, kent een moment waarop je 'iets' voelt veranderen. Is het gevoel nu meeslepend en leuk of vervelend en pijnlijk, ergens raakt het je. En je weet dat het diep kan gaan. Als het diep gaat, heb je soms het gevoel dat de grond onder je voeten verdwijnt. Je begrijpt het allemaal zo goed niet meer. Je krijgt heimwee naar huis, naar een bekend en veilig nest. Op zich een lastig moment misschien, maar eigenlijk goed dat het gebeurt. Het betekent dat de confrontatie echt is, dat je werkelijk op weg bent om intercultureel te leren.

De interculturele spelen

De spelen kunnen gelinkt worden aan de verschillende theorieën die je hierboven vindt. Daarnaast kan je sommige spelen beter gebruiken als opwarmer en andere beter als confrontatie. Nog andere spelen kunnen dan weer beter in het jeugdwerk gebruikt worden dan in het onderwijs of omgekeerd. De keuze van je spelen is zeker ook afhankelijk van de leeftijd van je doelgroep! Je moet bij de keuze van de spelen ook rekening houden met het doel dat je in de begeleiding voorop hebt gesteld.

De spelen zijn gesorteerd per leeftijdscategorie. Sommige spelen hebben een specifieke afbakening van leeftijd, anderen zijn bruikbaar vanaf een bepaalde leeftijd.

Een aantal spelen komen uit het 'Intercultureel Spelenboek'. In dat boek staan nog veel meer spelen, dus blader er gerust eens door! Misschien vind je daar een spel dat je nog leuker en beter vindt.

Zoals hierboven al vermeld: kijk goed na of je materiaal in de koffer zit! Het kan zijn dat je iets uit een andere koffer moet gaan halen of moet vragen aan de organisatie waar je dit gaat begeleiden.

Körebe (Intercultureel Spelenboek, p. 10)

Doel: kennis maken met iemand gebeurt meestal door met die persoon een praatje te maken. Maar kennis maken kan ook op een heel andere manier gebeuren: op de tast. De deelnemers leren op die manier goed waarnemen. Bovendien kan je ze erop wijzen dat 'aanraken' cultureel gebonden is. In bepaalde culturen is het zeer normaal, in andere gebeurt het bijna nooit.

Leeftijd: vanaf 6 jaar

Aantal deelnemers: ongeveer 10 per kring

Tijd: ongeveer 15 minuten

Speluitleg: Körebe is een spel uit Turkije en betekent 'blindemannetje'. Eén kind wordt geblinddoekt en gaat in het midden van de kring staan. De deelnemers in de kring wisselen van plaats zodat de middenspeler niet meer weet waar ze staan. De geblinddoekte deelnemer loopt rond en probeert op de tast te raden wie de anderen zijn. Hij kan daarbij 2 ja-nee vragen stellen. Als de geblinddoekte na 3 keer raden nog geen goede naam heeft genoemd, krijgt hij een opdracht van de groep.

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: oriëntatie.
- De ui: uiterlijke kenmerken, identificatie en rituelen.
- De boom: kruin en stam.
- De cultuurbril: geen grote link.

Materiaal:

- Blinddoeken

Wie ben ik? (Intercultureel Spelenboek, p. 15)

Doel: de deelnemers ontdekken dat er gelijkenissen en verschillen bestaan tussen mensen. Mensen die op het eerste gezicht sterk op elkaar lijken, kunnen erg verschillend zijn. Omgekeerd kunnen mensen die sterk verschillend lijken, verrassende overeenkomsten vertonen. Het komt erop aan ze te ontdekken.

Leeftijd: vanaf 6 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 25

Tijd: ongeveer 20 minuten

Speluitleg: alle deelnemers staan bij elkaar, in één grote groep. De begeleider begint vragen te stellen waarop de kinderen enkel 'ja' of 'neen' kunnen antwoorden. Na de 1e vraag wordt de groep in twee gesplitst: een groep die 'ja' heeft geantwoord en een andere groep die 'neen' antwoordde. Bij elke nieuwe vraag wordt de groep verder opgesplitst in subgroepjes, totdat iedereen uiteindelijk alleen staat. De vragen richten zich vooral op gewoontes/hobby's/rituelen die mensen hebben.

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: oriëntatie
- De ui: rituelen
- De boom: stam
- De cultuurbril
- De ijsberg

Materiaal:

- Vragenlijst

Vergisdoos (Intercultureel Spelenboek, p. 28)

Doel: de deelnemers ervaren dat wat zij waarnemen niet altijd de werkelijkheid is. Soms is die anders dan het lijkt. De deelnemers zien in dat vergissen menselijk is en dat dit regelmatig voorkomt. Ze ervaren dat je goed moet kijken voor je een oordeel geeft, omdat je het anders bij het verkeerde eind kunt hebben.

Leeftijd: 6 – 12 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 25

Tijd: ongeveer 10 min

Speluitleg: om de activiteit in te leiden kun je beginnen met het vertellen van een mop.

- » Op een toren staan Ludo en Koen van het uitzicht te genieten. Plots ziet Ludo beneden iets glimmends liggen. "Hé", zegt hij, "daar ligt een dubbeltje." Hij rent een verdieping naar beneden, kijkt nog eens en roept naar Koen, die boven is gebleven: "Het is een kwartje!". Hij rent verder naar beneden. Halverwege de toren kijkt hij nog eens en hij roept heel luid naar Koen: "Het is geen kwartje, maar een gulden!" Als hij bijna beneden is, lijkt hij wel een rijksdaalder! Ondertussen staat Koen nog altijd boven te wachten. Plots verschijnt Ludo, die de trap was afgedaald, terug boven op de toren, met zijn tong op zijn knieën. "En?" vraagt Koen nieuwsgierig. Nog hijgend van de inspanning antwoordt Ludo: "deksel van een rioolputje."

Na de mop kan je hen de vergisdoos laten zien. Je laat eerst de binnenkant van de doos zien en je vraagt hen wat ze denken te zien. Daarna laat je de achterkant van de doos zien, en zien ze wat er werkelijk achter het hek stond. Zo ondervinden de deelnemers zelf dat ze zich wel eens kunnen vergissen.

Extra opmerkingen: dit is een variant op de versie uit het Intercultureel Spelenboek omdat dit een betere manier van werken is. Op deze manier gaan de deelnemers zelf ervaren dat vergissen menselijk is. De versie uit het boek laat ze met een doos rondgaan om andere mensen te laten ervaren dat vergissen menselijk is.

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: bewustwording.
- De ui: uiterlijke kenmerken => Vooroordelen

Materiaal:

- De mop
- De vergisdoos

Atollenspel (Intercultureel Spelenboek, p. 40)

Doel: het spreekt niet altijd voor zich om met jonge deelnemers rond intercultureel leren te werken. Cultuur is zelfs voor volwassenen een heel complex begrip. Toch kunnen ook kinderen gemakkelijk kennismaken met een aantal vaardigheden die belangrijk zijn in het proces van cultureel leren. In het Atollenspel werken kinderen aan samenwerking. Het begrip samenwerking sluit gemakkelijker aan bij hun leefwereld.

Leeftijd: 7 – 12 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 30

Tijd: ongeveer 15 minuten

Speluitleg: teken met krijt of maak met touw cirkels van verschillende grootte op het speelveld. Bedenk van tevoren een kleine inleiding en enkele vragen waarmee je de kinderen kunt stimuleren na te denken over verschillende situaties waarbij de samenwerking met anderen belangrijk is.

Om niet opgegeten te worden door de haai moet je elkaar helpen. Een soort omgekeerde stoelendans. De cirkels die getekend zijn, zijn de atollen (koraaleilanden). De deelnemers zijn de badgasten en zwemmen tussen de atollen in de zee. De spelbegeleider is de strandwacht. Deze signaleert een haai en de badgasten zoeken hun toevlucht op de atollen. Bij het signaal 'veilig' begeven zij zich weer in het water tot de volgende haai waargenomen wordt. Intussen wordt het echter vloed en worden de atollen kleiner of verdwijnen zelfs. De strandwacht doet dit door de cirkels te verkleinen of weg te schrappen. De bedoeling is dat de badgasten met elkaars hulp op de atollen blijven staan.

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: bewustwording
- Solidariteit

Materiaal:

- Krijt of touw

Onze straat (Intercultureel Spelenboek, p. 23)

Doel: in 'Onze straat' leren de deelnemers kijken naar hun directe omgeving. Ze worden gestimuleerd om ook over de grenzen van hun eigen omgeving heen te kijken. Laat ze de verschillen en overeenkomsten ontdekken.

Leeftijd: enkel de woning: 7 – 10 jaar, woning en omgeving: 10 – 12 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 25

Tijd: 4 uur

Speluitleg: elke deelnemer krijgt een tekenblad dat verdeeld is in 2 delen: woning en stoep. Zorg ervoor dat op alle papieren de verdeling gelijk is. Vertel de deelnemers dat het de bedoeling is dat elke deelnemer zijn eigen woonplaats of straat tekent met alles erop en eraan. Bedenk van tevoren vragen waarmee je de deelnemers kunt stimuleren om in te gaan op de gebeurtenissen in huis en op straat.

Voorbeelden:

- Hoe ga je op visite?
- Hoe vieren je burendag?
- Hoe deel je leed?
- Hoe maak je het weer goed?
- Wat neem je mee als je gaat logeren?
- Hoe vier jij feest?
- Hoe maak je ruzie?
- Wie woont er bij jou in de straat of in de buurt?

Elke deelnemer tekent dus zijn eigen woning. De buitenkant alleen is voldoende, maar nog leuker is het als er delen van de binnenkant te zien zijn: de deur of een raam dat open staat waardoor je naar binnen kan kijken. Natuurlijk kan je er ook voor kiezen de voorgevel weg te laten zodat je de gehele binnenkant van het huis direct kunt zien. Ook de stoep wordt getekend. Is er een tuintje, een fietsenrek of lantaarnpaal? Staan er bomen? Als iedereen klaar is worden de tekeningen aan elkaar geplakt zodat de stoeplijn doorloopt. Laat hen raden wie in welk huis woont. Varianten vind je in het Intercultureel Spelenboek op p. 24 – 25.

Extra opmerkingen: dit vraagt veel tijd en veel knutselwerk. Dit zou ik eerder in het jeugdwerk of het lager onderwijs gebruiken.

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: bewustwording
- De ui: uiterlijke kenmerken, rituelen
- De boom: kruin en stam
- De cultuurbril: ouders (regels), omgeving (gedrag)
- De ijsberg

Materiaal:

- Vellen papier die verdeeld zijn in woning en stoep
- Informatiemateriaal over verschillende culturen

Opvallend onopvallend (Intercultureel Spelenboek, p. 18)

Doel: via kleding komen de deelnemers in aanraking met ieders achtergrond. Ze merken dat daarin gelijkenissen en verschillen bestaan. Kleding dient heus niet alleen om je tegen de kou te beschermen!

Leeftijd: 7 – 12 jaar

Aantal deelnemers: 15 – 20

Tijd: 60 – 90 minuten

Speluitleg: als je het met de deelnemers wilt hebben over gewoonten, over mooi en lelijk, over je goed voelen, dan zijn kleren een heel dankbaar onderwerp. Iedereen heeft ervaringen met kleren. Kleding heeft te maken met hoe je je voelt, met wat je lekker zit en met wat je mooi staat. Maar ook andere mensen hebben vaak hun zegje over je kleding: wat mag en wat niet mag, of je er met bepaalde kledij wel of niet bijhoort...

Opstaan en zittenblijven: alle deelnemers zitten in een kring. De begeleider begint met een vraag te stellen over een eigenschap van de kleren die de deelnemers aan hebben (Wie heeft er een rode broek aan?). Degenen die beantwoorden aan de gevraagde eigenschap staan recht en mogen elk antwoorden op een meningsvraag (vb: Heb je kleren die vuil mogen worden?).

Ik ben iemand anders: alle deelnemers krijgen een kaartje waarop een personage beschreven staat. Daar kunnen verschillende dingen op staan: beroep, land van herkomst, karaktereigenschappen... . In het midden van het lokaal staat een grote verkleedkoffer. De kinderen trachten die kledingstukken uit te kiezen waarvan ze denken dat ze bij hun personage passen en doen die aan. Daarna lopen de deelnemers rond en leven zich in in hun personage. Ze stellen vragen aan elkaar om erachter te komen welke de andere personages zijn. Alle deelnemers hebben overzichtskaarten, kaarten waarop alle personages staan die deelnemen aan het spel. De deelnemers blijven rondlopen tot iedereen weet wie welk personage heeft.

Extra opmerkingen: hiervoor is veel verkleedkledij nodig. Dus vraag dit goed op voorhand aan de organisatie.

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: oriëntatie
- De ui: uiterlijke kenmerken, rituelen
- De boom: de kruin
- De ijsberg: tipje

Materiaal:

- Verkleedkledij
- Kaartjes met personages
- Overzichtskaarten

De boze wolf (Intercultureel Spelenboek, p. 21)

Doel: vooroordelen en stereotiepe opvattingen over elkaar ontstaan omdat wij vaak maar één kant van het verhaal kennen. Wij zijn er van overtuigd dat onze kant van het verhaal waar is. Het verhaal van de boze wolf laat zien dat er verschillende interpretaties zijn van hetzelfde verhaal. De bedoeling is dat de deelnemers zich hiervan bewust worden.

Leeftijd: vanaf 8 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 25

Tijd: ongeveer 30 minuten

Speluitleg: het verhaal van de boze wolf wordt voorgelezen. Stimuleer een groepsdiscussie over de verschillende interpretaties van het bekende sprookje. Wat zijn de verschillen en de overeenkomsten tussen het originele sprookje en deze versie? Door wiens ogen wordt het originele sprookje verteld? Wie zijn nu eigenlijk slachtoffer en dader in dit verhaal?

Je kan ze na dit verhaal zelf een sprookje laten vertellen. Assepoester bijvoorbeeld, maar dan vanuit het standpunt van de stiefzussen.

Het verhaal zelf vind je in het Intercultureel Spelenboek op p. 21 – 22 of in de bijlage.

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: bewustwording
- Vooroordelen

Materiaal:

- Het verhaal van de boze wolf
- Eventueel andere sprookjes

Blauwland-Geelland (Intercultureel Spelenboek, p. 54 en Spellink)

Doel: Blauwland-Geelland laat deelnemers aanvoelen dat het heel moeilijk is om te leven in een land dat je niet begrijpt en dat anders-zijn eigenlijk heel gewoon is.

Leeftijd: 9 – 12 jaar

Aantal deelnemers: 20 – 40

Tijd: 60 – 90 minuten

Speluitleg: de deelnemers vormen 2 groepen: Blauwland en Geelland. De deelnemers van Geelland krijgen een geel kaartje, die van Blauwland een blauw. Elk land krijgt een begeleider toegewezen. Eén van de 2 groepen verhuist naar een nabij gelegen lokaal. De begeleiders vertellen de kinderen over het land waarin ze terechtgekomen zijn en leren hen de regels aan van dat land. De deelnemers mogen de regels ook even oefenen. Daarna vind er een soort uitwisselingsproject plaats: beide landen sturen een aantal waarnemers naar het andere land. Zij mogen enkel kijken, niet spreken en nog niet meedoen. Tijdens dit bezoek passen de ontvangende deelnemers de gedragsregels toe die in hun land gelden, ze 'spelen' hun land. De waarnemers brengen verslag uit in hun eigen land. Samen met de inwoners van hun eigen land trachten ze te weten te komen hoe het andere land in elkaar zit. Wat gebeurt er in het andere land? Welke regels gelden er? Wat betekenen ze? Dit uitwisselingsproject wordt herhaald tot alle deelnemers op bezoek zijn gegaan.

Het is belangrijk om voldoende vaart in het spel te houden. Als er teveel bezoeken plaatsvinden, duurt het spel te lang en zullen de spelers niet meer gemotiveerd zijn om hun rol te spelen. Bepaal in functie van het aantal spelers hoe groot de bezogegroepjes zullen zijn. Een 6 – 7-tal bezoeken is meestal ideaal.

De uitleg van de regels in beide landen vind je in het Intercultureel Spelenboek op p. 55 – 58. Of in de handleiding van het spel zelf.

Extra opmerkingen: om dit spel goed tot zijn recht te laten komen en om een goede nabespreking te kunnen doen heb je echt je tijd nodig. Heb je voor deze begeleiding tijd genoeg? Dan is dit een aanrader!

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: confrontatie
- De ui: talen en symbolen, rituelen, waarden en normen
- De boom: stam en wortels
- De cultuurbril: onderwijs (waarden en normen), omgeving (gedrag)
- De ijsberg: zichtbaar en onzichtbaar

Materiaal:

- Spel in de garage van het C.I.S.

Café café (Intercultureel Spelenboek, p. 38)

Doel: in 'Café café' worden de deelnemers op een luchtige manier in verschillende subgroepen met elkaar geconfronteerd. De deelnemers worden zich bewust van het principe 'allemaal gelijk, allemaal anders'. Dit rollenspel kan het begin zijn van een interessante simulatie of kan worden gebruikt als opwarmer en ijsbreker tijdens een uitwisseling.

Leeftijd: vanaf 10 jaar. Bij jongere deelnemers moeten de rollen worden aangepast.

Aantal deelnemers: 15 – 30

Tijd: ongeveer 2 uur

Speluitleg: de groep wordt in 3 gesplitst. Iedere groep moet zich inleven in een andere rol. Elke groep krijgt de tijd om die rol voor te bereiden en zich te verkleden. Daarna ontmoeten de 3 groepen elkaar in het café. De groepen spelen zo goed mogelijk hun rol en proberen een eventuele opdracht (die je in de rolomschrijving kan verwerken) uit te voeren. Als je een opdracht verzint, zorg dan voor een duidelijke verwijzing naar de andere groepen, zodat de verschillende groepen noodgedwongen met elkaar in contact komen. De rolomschrijvingen vind je in het Intercultureel Spelenboek op p. 39 of in de bijlage.

Extra opmerkingen: voor dit rollenspel heb je voldoende verkleedkledij nodig, je kan dit best op voorhand aan de organisatie vragen. (Dit lijkt mij dan ook een leuk spel om in het jeugdwerk te doen. En de kans dat er verkleedkledij is, is dan veel groter.)

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: bewustwording
- De ui
- De boom
- De cultuurbril: onderwijs (waarden en normen), omgeving (gedrag)
- De ijsberg

Materiaal:

- Schmink
- Verkleedkledij

Greetings (C.I.S.)

Doel: een ijsbreker over sociale codes

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 15

Tijd: ongeveer 10 minuten

Speluitleg: elke deelnemer krijgt een papiertje met daarop een begroetingswijze. Het is de bedoeling dat hij/zij op die manier de andere deelnemers begroet. Wie een begroeting ontvangt, begroet zijn medespeler zoals op zijn/haar papiertje staat.

Voorbeelden:

- | | | |
|------------------------|-------------------|---------------|
| • Een stevige handdruk | • Buigen | • Neuzen |
| • Twee kussen | • Eén kus | • Drie kussen |
| • Knuffel | • Flauwe handdruk | • ... |

Link met denkkaders:

- De ui: rituelen
- De boom: kruin en stam
- De cultuurbril: ouders en omgeving
- De ijsberg: zichtbaar

Materiaal:

- Kaartjes met verschillende begroetingen

Iedereen die... (C.I.S.)

Doel: een ijsbreker over uiterlijke gelijkenissen in een groep

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 25

Tijd: ongeveer 15 minuten. Je kiest zelf een beetje hoeveel tijd je hieraan besteedt

Speluitleg: iedereen zit op een stoel in een cirkel. De spelbegeleider begint met de zin: 'Iedereen die...' en voegt er een kenmerk aan toe. Voorbeeld: 'Iedereen die een jeansbroek aan heeft.' Dan moet iedereen die voldoet aan deze eigenschap opstaan en van stoel wisselen. De deelnemers mogen niet met hun buur van stoel wisselen, tenzij zij de enigen zijn.

Na enkele spelbeurten wordt er een stoel aan de kant gezet en gaat die persoon in het midden van de cirkel staan. Het spel gaat verder, maar nu moet de persoon die in het midden staat proberen een stoel in te nemen. Zo komt er elke keer iemand anders in het midden te staan.

Link met denkkaders:

- De ui: uiterlijke kenmerken
- De boom: kruin
- De ijsberg: zichtbaar

Materiaal: /

Ik ben de enige die... (C.I.S.)

Doel: de verschillen tussen mensen aangeven. 'Iedereen is uniek.'

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 25

Tijd: ongeveer 15 minuten. Je kiest zelf een beetje hoeveel tijd je hieraan besteedt

Speluitleg: iedereen zit in een cirkel. Om de beurt zeggen de deelnemers iets wat hen uniek maakt in deze groep. Als die persoon daarin de enige is, mag hij/zij blijven zitten. Is deze persoon niet de enige, moet hij/zij recht gaan staan.

Andere mogelijkheden:

- Wanneer iemand de enige is, mag die een plaats opschuiven en op de schoot van zijn/haar rechterbuur gaan zitten. De bedoeling is dan om zo snel mogelijk terug op je eigen stoel te eindigen.
- Wanneer iemand de enige is, mag die een stap naar het midden zetten. Probeer met iedereen in het midden te belanden.

Link met denkkaders:

- De ui: rituelen, identificatie
- De boom: stam
- De cultuurbril
- De ijsberg

Materiaal: /

Odd one out (C.I.S.)

Doel: het ontdekken van vooroordelen over minderheidsgroepen en hoe deze werken

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 25

Tijd: ongeveer 20 minuten

Speluitleg: elke deelnemer krijgt een sticker op het hoofd geplakt met een gekleurd bolletje op. De spelers mogen niet weten welke kleur ze op hun sticker hebben staan. Het is de bedoeling dat de spelers met dezelfde kleur bij elkaar gaan staan. Ze mogen niet praten met elkaar en niet wijzen naar de kleur. Er is één iemand die geen gekleurd bolletje heeft of de enige is met die kleur.

Link met denkkaders:

- De ui: talen en symbolen
- De boom: stam
- De cultuurbril: omgeving (gedrag)

Materiaal:

- Lege stickers
- Stiften in verschillende kleuren

Opgelijnd (C.I.S.)

Doel: deelnemers herkennen afgesproken tekens, symbolen vanuit de eigen cultuur of omgeving

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 15

Tijd: ongeveer 15 minuten

Speluitleg: elke deelnemer krijgt een kaartje met een cijfer en ze moeten in de juiste volgorde gaan staan. Ze mogen niet spreken en hun kaartje niet laten zien. Als iedereen op de juiste volgorde staat krijgen ze nieuwe kaartjes. Deze keer zitten er een paar symbolen tussen de cijfers, maar dat weten ze niet. Je kan de deelnemers dit ook op stoelen laten doen, maar dan mogen ze de grond niet raken.

Link met denkkaders:

- De ui: talen en symbolen
- De boom: stam

Materiaal:

- Kaartjes met symbolen en cijfers

Underdog (Intercultureel Spelenboek, p. 36)

Doel: de deelnemers zullen de ene keer bij de sterken horen en de andere keer tot de zwakken. De deelnemers worden gestimuleerd om zich in te leven in de situatie van mensen met minder kansen.

Leeftijd: vanaf 10 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 25

Tijd: 30 – 60 minuten

Speluitleg: in het lokaal hangt een lijst met opdrachten die de spelers binnen 1 uur moeten uitvoeren. Sommige opdrachten zijn doorlopend, bijvoorbeeld een voorwerp dat altijd in beweging moet zijn. Andere opdrachten moeten met de hele groep worden uitgevoerd. Een opdracht is pas volbracht als alle spelers hun bijdrage hebben geleverd. Bijvoorbeeld bij het maken van een schilderij moet iedereen helpen. Tot zover is dit een gewoon spel, maar voor het spel begint, moet de helft van de spelers een kaartje trekken. Op dit kaartje staat de beperking waarmee die spelers tijdens het spel te maken zullen hebben. Als het spel is gestart en ze zitten in de helft van het spel moeten de deelnemers wisselen van rol. De deelnemers zonder beperking krijgen nu een beperking en omgekeerd.

Extra opmerkingen: dit is een spel dat het best past in het jeugdwerk. Je kan eventueel aan de organisatie vragen om zelf een lijst met opdrachten en het materiaal daarvoor te voorzien. Je vindt ook een opdrachtenlijst in de map. Het materiaal moet je zelf nog verzamelen of vragen aan de organisatie dat ze dit kunnen voorzien.

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: bewustwording
- De cultuurbril: omgeving (gedrag)

Materiaal:

- Opdrachtenlijst
- Materiaal dat nodig is voor de opdrachten

Interculturele bal (www.spelensite.be)

Doel: nadenken en discussiëren hoe je je respectvol kan gedragen in een andere cultuur

Leeftijd: 14 – 25 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 25

Tijd: ongeveer 20 minuten

Speluitleg: de spelers gooien een bal naar elkaar. Wanneer de bal bij iemand terechtkomt wordt een situatie aan hem/haar voorgesteld. Deze persoon vertelt dan hoe hij/zij op die situatie zou reageren. In de plaats van een bal kan je dit ook met een bolletje wol of touw doen. Hiermee kan je een spinnenweb maken en zorg je er voor dat iedereen aan bod is gekomen.

Extra opmerkingen: dit spel zou ideaal zijn voor een groep studenten die op buitenlandse stage vertrekken. De vragen die je stelt zijn afhankelijk van je deelnemers. De keuze van je denkkader is dan weer afhankelijk van het soort vragen die je stelt. Als je de juiste vragen stelt kan je in principe elk denkkader helemaal toepassen. Als de deelnemers oud genoeg zijn, kan je ze eventueel zelf vragen laten bedenken.

Link met denkkaders:

- De ui
- De boom
- De cultuurbril
- De ijsberg
- Voelen – Denken – Doen

Materiaal:

- Bal
- Een aantal vragen

Cultionary (C.I.S.)

Doel: het ontdekken van vooroordelen die er rond bepaalde groepen zijn. De werking en de impact van vooroordelen.

Leeftijd: vanaf 15 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 25

Tijd: ongeveer 3 minuten. Je bepaalt zelf een beetje hoe lang je hier tijd aan besteedt

Speluitleg: het is een variant van Pictionary die werkt rond vooroordelen. De groep wordt, naargelang de grootte, opgedeeld in verschillende groepen. De spelbegeleider roept uit elk team een deelnemer naar voor en geeft hen een woord dat ze moeten tekenen voor hun medespelers. In de tekening mogen geen letters of cijfers gebruikt worden. Er mag ook niets aan de tekenaar gevraagd worden. Deze persoon mag ook niet spreken. Als iemand het woord raadt, tekent iemand anders een volgend woord. Als spelbegeleider kan je alle woorden opschrijven die niet juist zijn, dit kan van pas komen bij de nabespreking.

Voorbeelden:

- Racisme
- Discriminatie
- Gelijkheid
- Rus
- Arabier
- Chinees
- Homoseksueel
- Vluchteling
- Zwarte
- Moslim
- Buitenlander
- ...

Wat ze moeten tekenen kan altijd aangepast worden aan de leeftijd.
Je kan ze, in plaats van te tekenen, de woorden ook laten uitbeelden.

Link met denkkaders:

- De ui: uiterlijke kenmerken
- De boom: kruin
- De ijsberg: zichtbaar
- Vooroordelen, stigmatisering en stereotypen

Materiaal:

- Papier
- Balpennen

De brug (Intercultureel Spelenboek, p. 52)

Doel: de deelnemers leren wat het betekent om samen te werken, welke houding ze aannemen in samenwerkingsopdrachten, hoe ze met elkaar overleggen en onderhandelen, welke principes daarbij voor hen belangrijk zijn, hoe ze onder elkaar bepaalde rollen verdelen en wie zich voor welke rol aanmeldt. Bovendien leren ze wat het betekent om te communiceren met een andere groep op afstand, zonder veel van elkaar af te weten.

Leeftijd: vanaf 15 jaar

Aantal deelnemers: max. 8 per subgroep en max. 3 observatoren per subgroep

Tijd: ongeveer 3 uur en 45 minuten

Speluitleg: de groep wordt ingedeeld in 2 subgroepen die even groot zijn en ongeveer gelijkaardig van samenstelling. De 2 groepen krijgen de opdracht elk een deel van een brug te bouwen met het materiaal dat ze ter beschikking krijgen. De 2 delen van de brug dienen identiek te zijn. Bovendien moet het mogelijk zijn voor een speelgoedautootje om over de brug te rijden. Elke groep zit in een aparte ruimte waar geen enkele vorm van contact mogelijk is met de andere groep. In elke groep zijn observatoren aanwezig die niet deelnemen aan het spel. Elke groep krijgt de opdracht om een vertegenwoordiger te kiezen die tijdens 2 welbepaalde momenten zal kunnen onderhandelen met de vertegenwoordiger van de andere groep, met de bedoeling informatie te krijgen over de plannen in de andere groep. Deze onderhandeling vindt plaats in een derde ruimte, waar geen enkel contact mogelijk is met de groepen die vertegenwoordigd worden. Elke vertegenwoordiger wordt begeleid tot deze plaats en worden tijdens de onderhandeling geobserveerd door iemand die niet deelneemt aan het spel. Deze observator mag onder geen enkele voorwaarde en op geen enkele manier deelnemen aan het gesprek. De tijd die beschikbaar is voor de onderhandeling wordt beperkt. De spelleider houdt de tijd in het oog en treedt streng op indien die overschreden wordt. Er mogen geen schetsen van de brug worden uitgewisseld. De spelleider waarschuwt de groep als het tijdstip voor de onderhandeling aangebroken is. De eerste onderhandeling komt na 45 minuten werken, en na nog eens 45 minuten wordt een tweede keer onderhandeld. Na de tweede onderhandeling krijgen de groepen de tijd om hun deel van de brug af te werken. De spelleider brengt de 2 groepen samen en de test met het speelgoedautootje wordt gedaan.

Extra opmerkingen: ook hier beschik je best over veel tijd. Dit is een goed spel om in het jeugdwerk of in de lagere school te spelen. Je vraagt best op voorhand aan de organisatie om al knutselmateriaal te verzamelen.

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: confrontatie
- De ui: talen en symbolen, waarden en normen
- De boom: stam en wortels
- De cultuurbril
- De ijsberg: zichtbaar en onzichtbaar

Materiaal:

- Knutselmateriaal: rolkarton, lijm, scharen, balpennen, stiften, kartonnen doosjes, wc-rolletjes...

De schaar (Intercultureel Spelenboek, p. 26)

Doel: dit is een simulatie-oefening die de deelnemers het gevoel geeft dat er iets te ontdekken valt. Vanuit deze behoefte kan het intercultureel leren op gang worden gebracht. De deelnemers ervaren dat in de communicatie vaak tegenstrijdige boodschappen verscholen zitten. Ze krijgen oog voor non-verbale communicatie en ze ondergaan het gevoel van frustratie omwille van het niet begrijpen van signalen.

Leeftijd: vanaf 15 jaar

Aantal deelnemers: 10 – 20

Tijd: ongeveer 15 minuten

Speluitleg: de deelnemers zitten op een stoel in een kring. Ze krijgen de boodschap mee dat het om een communicatiespel gaat waarin een doodgewone huis-tuin-en-keukenschaar wordt doorgegeven. De schaar wordt op 3 verschillende manieren doorgegeven: gesloten, gekruist of open. De deelnemer die de schaar doorgeeft moet hardop zeggen hoe hij de schaar doorgeeft. De ontvanger moet zeggen hoe hij de schaar ontvangt: open, gekruist of gesloten. De communicatiecode is echter niet zo eenvoudig als het lijkt. De deelnemers krijgen de opdracht om zorgvuldig de procedure te observeren.

Belangrijk is dat tijdens de oefening de communicatiecode niet mag worden besproken. En wie de code doorheeft mag de code aan anderen non-verbaal duidelijk maken, maar mag het hen niet vertellen!

De code: de gever zegt bij het doorgeven van de schaar hoe hij de schaar doorgeeft. Dit heeft echter niets te maken met de positie van de schaar. Het heeft te maken met de positie van de benen van de gever. Als de benen van de gever wijd open staan, zegt hij 'open'. De schaar kan op dat moment gekruist, gesloten of open zijn. De boodschap die wordt gegeven komt dus niet altijd overeen met de positie van de schaar. De schaar is niet relevant en kan in iedere willekeurige positie worden doorgegeven. De positie van de benen van de gever daarentegen is wel belangrijk.

Als begeleider verbeter of bevestig je de deelnemers.

Extra opmerkingen: de kans dat dit spel gekend is, is vrij groot.

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: bewustwording
- De ui: talen en symbolen, rituelen, waarden en normen
- De boom: stam en wortels
- De cultuurbril: ouders (regels)
- De ijsberg: zichtbaar

Materiaal:

- Een schaar

Etiketten (Intercultureel Spelenboek, p. 50)

Doel: de deelnemers ervaren de impact van vooroordelen. Ze merken bij zichzelf dat vooroordelen een sterke invloed hebben op de manier waarop je kijkt naar iemand, hoe je omgaat met iemand, hoe je met iemand spreekt. Ze voelen zelf hoe beangstigend of frustrerend vooroordelen kunnen zijn en hoe weerloos je ervan kan worden.

Leeftijd: vanaf 15 jaar

Aantal deelnemers: max. 25 in grote groep, max. 6 in kleine groepen

Tijd: 60 – 70 minuten

Speluitleg: de deelnemers worden ingedeeld in groepjes. Elke groepje heeft een eenvoudige samenwerkingsopdracht die plezierig moet zijn om te doen, maar ook niet zoveel aandacht vraagt dat men vergeet elkaar te behandelen volgens het etiket dat de anderen dragen. De opdracht kan een eenvoudig gesprek of discussie zijn, een toren bouwen, samen iets tekenen... .

Nadat de samenwerkingsopdracht is uitgelegd, krijgen de deelnemers een sticker met de vooroordelen op hun hoofd geplakt. Over die stickers wordt alleen gezegd dat die een beschrijving inhouden van de persoon en dat de anderen zich tegenover die persoon moeten gedragen alsof dat vooroordeel hun eigen oordeel is. Als begeleider moet je de deelnemers stimuleren om dit subtiel te doen, zodat die bepaalde persoon niet meteen doorheeft wat het vooroordeel is. Er mag dus ook niet aan elkaar verteld worden wat er op de sticker staat.

Samenwerkingsopdrachten:

- Doek omdraaien: met z'n allen op één doek gaan staan en die omdraaien zonder er af te gaan
- Eilandjes: ze krijgen een aantal eilandjes en ze moeten aan de overkant van het lokaal geraken. Maar ze mogen enkel op de eilandjes staan
- Spel met plankje: de spelers hebben een plankje met touwtjes vast. Daarop staat een beker met water. De bedoeling is dat ze door een fietsband kruipen zonder de beker te laten vallen

Extra opmerkingen: het materiaal dat je nodig hebt voor je samenwerkingsopdrachten zit niet in deze koffer! Die zal je zelf nog moeten verzamelen. Welke samenwerkingsopdracht je gebruikt is afhankelijk van de doelgroep.

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: confrontatie
- De ui: uiterlijke kenmerken
- De boom: kruin
- De cultuurbril: omgeving (gedrag)
- De ijsberg: zichtbaar

Materiaal:

- Stickers met vooroordelen (dom, arrogant, intellectueel...)
- Materiaal voor de samenwerkingsopdrachten

Kwinkslag (Intercultureel Spelenboek, p. 59 en Spellink)

Doel: 'Kwinkslag' is een simulatiespel. Het woord simulatie verradt het al: 'Kwinkslag' wil de deelnemers een deel van de realiteit laten ervaren binnen de veilige grenzen van een spel. Het gaat om die gevoelens die iemand ervaart wanneer hij in een vreemde omgeving komt en het allemaal niet meer zo goed begrijpt. Welke reacties vertoon je dan? 'Kwinkslag' laat de deelnemers ervaren dat er, ondanks de vele overeenkomsten, verschillen bestaan tussen mensen uit verschillende culturen. Deze verschillen zijn vaak heel subtiel en worden overschaduwd door een aantal voor de hand liggende gelijkenissen. Het zijn precies deze subtiele verschillen die kunnen leiden tot interculturele conflicten en communicatieproblemen.

Leeftijd: vanaf 16 jaar

Aantal deelnemers: vanaf 9 spelers

Tijd: 45 minuten of langer

Speluitleg: de speluitleg vind je in het Intercultureel Spelenboek op p.59 – 71, of de handleiding van het spel zelf op het C.I.S.

Extra opmerkingen: dit is een zeer goed spel, maar vraagt veel tijd. Dus als je tijd genoeg hebt is dit spel zeker aan te raden!

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: confrontatie
- De ui: talen en symbolen, rituelen, waarden en normen
- De boom: stam en wortels
- De cultuurbril
- De ijsberg

Materiaal:

- Spel in de garage van het C.I.S.

Mijn cultuur, jouw cultuur (Intercultureel Spelenboek, p. 33)

Doel: de kennismaking tussen de deelnemers wordt verder uitgediept. De deelnemers helpen elkaar om stereotypen over hun eigen cultuur en die van anderen te herkennen.

Leeftijd: vanaf 15 jaar

Aantal deelnemers: onbeperkt

Tijd: ongeveer 1 uur en 30 minuten

Speluitleg: de groep wordt onderverdeeld in multiculturele paren of groepjes van 3. De leden van elke subgroep moeten zo min mogelijk weten van de cultuur van de andere(n). Paren krijgen 40 minuten, groepjes van 3 krijgen een uur voor hun gesprekken. Een vertegenwoordiger van elke subgroep bereidt een korte samenvatting voor van de bevindingen in functie van de plenaire sessie.

- A vertelt B wat A denkt te weten of veronderstelt over het land van B. Hierbij kan men denken aan ligging, landschap, klimaat, producten, geloof, taal... . B mag A vragen stellen over wat A zegt, maar zo lang A spreekt, mag B hem niet verbeteren. B mag aantekeningen maken om later op bepaalde punten verder in te gaan.
- B corrigeert A of geeft aanvulling op A's kennis van het land van B.
- Nu worden de rollen omgedraaid.
- Hierna vertellen A, B en eventueel C wat ze van hun eigen cultuur het meest op prijs stellen en wat ze juist verafschuwen. Ze mogen een aantal zaken noemen. De anderen kunnen vragen stellen om tot een dieper begrip te komen.
- Dan gaat elke vertegenwoordiger een voorstelling geven van hun gesprekken.

Extra opmerking: hiervoor is een multiculturele groep vereist.

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: bewustwording
- Vooroordelen en wat erachter ligt

Materiaal:

- Grote vellen papier en A4-papier
- Stift en balpennen

Tijdrace (Intercultureel Spelenboek, p. 35)

Doel: de deelnemers ervaren dat tijd iets cultuurgebonden is. De interpretatie van een opdracht gebeurt altijd vanuit een bepaalde culturele achtergrond. Tijdens dit spel ondervinden de spelers dit interpretatieproces aan den lijve.

Leeftijd: vanaf 15 jaar

Aantal deelnemers: 12 – 24

Tijd: ongeveer 10 minuten

Speluitleg: de groep wordt in 2 groepen verdeeld. De groepen stellen zich in 2 rijen op aan één kant van het lokaal. Iedere deelnemer heeft een bekertje. Alleen het bekertje van de achterste persoon in de rij is gevuld met water. De persoon die achteraan staat moet het bekertje van diegene die voor hem/haar staat vullen en vervolgens vooraan de rij gaan staan. Het spel is afgelopen als een groep de overkant van de zaal bereikt heeft.

Binnen elke groep worden zowel rode als groene opdrachtkaartjes uitgereikt. Elke deelnemer krijgt één kaartje. De ene helft van de groep krijgt de opdracht zo snel mogelijk de overkant van de zaal te bereiken, met de bedoeling van de tegenpartij te winnen. De andere helft van de groep, krijgt echter de opdracht om het kopje water zo zorgvuldig mogelijk over te schenken en zo aan de overkant te komen. Hierbij speelt tijd geen rol. Het gaat niet om wie het eerste aankomt, maar om wie het meeste water in het kopje heeft. Rood en groen mogen elkaars opdracht niet lezen! De spelbegeleider formuleert de algemene opdracht zonder te wijzen op tijd of morsen met water.

Rode opdracht: je moet binnen 1 minuut aan de overkant van de zaal zijn! De groep die het snelste is, heeft gewonnen. Tijd is geld!

Groene opdracht: je moet zorgvuldig het water overschenken. Het is niet belangrijk wie het snelste is. De groep die uiteindelijk het meeste water in het bekertje heeft, is de winnaar. Haastige spoed is zelden goed!

Extra opmerkingen: voor het jeugdwerk kan je dit spel actiever maken door hen bijvoorbeeld over of onder stoelen of tafels te laten lopen.

Link met denkkaders:

- Intercultureel Spelenboek: bewustwording
- De ui: waarden en normen
- De boom: wortels
- De cultuurbril: onderwijs (waarden en normen)
- De ijsberg: onzichtbaar

Materiaal:

- Bekertjes
- Rode en groene opdrachtenkaartjes

Nabespreking

Het begeleiden en nabespreken van interculturele spelen is iets dat je in de vingers krijgt door het veel te doen. Een goede nabespreking is een noodzaak. Hoe kun je deze nabespreking onder de knie krijgen?

Eerst en vooral door deze spelen veel te begeleiden en na te bespreken. Maar wat zeker nog kan helpen, is je eigen spelervaringen tijdens het spel op te schrijven in een speciaal, intercultureel schriftje. Geleidelijk aan krijg je een enorme rijkdom aan informatie en volstaat het, na een aantal begeleidingen, om je schriftje eens open te slaan. Je bent dan weer helemaal mee met het spel en de nabespreking!

Je hebt twee manieren om een nabespreking te doen:

Het horizontale model

Fase 1: stoom afblazen

De spelers krijgen de mogelijkheid om hun eerste indrukken van het spel te uiten. Als ze de kans krijgen om stoom af te blazen zijn ze meer geconcentreerd bij de volgende fases van de nabespreking. Moedig de spelers aan om over het spel te praten zonder hen hiertoe te dwingen en zonder te oordelen. Vraag aan de anderen om actief te luisteren en elkaar te laten uitspreken.

- Hoe was je ervaring tijdens het spel?
- Wat vond je leuk/minder leuk?
- Hoe voelde je je bij...?

Fase 2: wat is er allemaal in het spel gebeurd?

Je probeert zoveel mogelijk gegevens over het spel te achterhalen. In deze fase geef je hen de mogelijkheid om te laten zien dat je niet altijd alles tijdens het spel waarneemt of dat er een verschil is in het waarnemen van feiten. Je kan als begeleider eventueel zelf mogelijke vragen en je eigen observaties noteren.

- Wat is er gebeurd?
- Hoe hebben jullie het aangepakt?
- Wat vond je van...?

Fase 3: wat heb je geleerd?

- Heb je door dit spel nieuwe dingen bijgeleerd?
- Heb je andere inzichten gekregen?
- Wat ga je onthouden?

Fase 4: wat is de link met de realiteit?

Met deze vraag zet je de spelers er toe aan om te discussiëren over het spel en de realiteit. Ze gaan gelijkenissen tussen het spel en de realiteit zoeken. Zijn er dingen in het spel die niet realistisch zijn? Stel dit in vraag.

- Herken je een aantal situaties uit het spel?
- Herken je het probleem/de spanning/de belangstelling?
- Is het spel een goede weerspiegeling van de realiteit?

Fase 5: wat als...?

Nu laat je de spelers nadenken over het spel indien er andere dingen gebeurd zouden zijn.

- Wat zou er gebeurd zijn als we langer gespeeld hadden?
- Wat als we dit spel gespeeld hadden met mensen uit verschillende culturen?

Fase 6: wat nu...?

In deze fase gaan de deelnemers nadenken over wat ze nu precies gaan doen of kunnen doen na het spelen van het spel.

- Wat zouden jullie nu anders doen of aanpakken?
- Denken jullie nu anders over bepaalde dingen?

Het verticale model

In dit model ga je elke gebeurtenis apart bespreken. Deze manier van nabespreken begint hetzelfde als het horizontale model. Maar na de tweede stap, het opsommen van gebeurtenissen, worden die gebeurtenissen apart besproken volgens de verschillende fases.

Fase 1: stoom afblazen

De spelers krijgen de mogelijkheid om hun eerste indrukken van het spel te uiten. Als ze de kans krijgen om stoom af te blazen zijn ze meer geconcentreerd bij de volgende fases van de nabespreking. Moedig de spelers aan om over het spel te praten zonder hen hiertoe te dwingen en zonder te oordelen. Vraag aan de anderen om actief te luisteren en elkaar te laten uitspreken.

- Hoe was je ervaring tijdens het spel?
- Wat vond je leuk/minder leuk?
- Hoe voelde je je bij...?

Fase 2: wat is er allemaal in het spel gebeurd?

Je probeert zoveel mogelijk gegevens over het spel te achterhalen. In deze fase geef je hen de mogelijkheid om te laten zien dat je niet altijd alles tijdens het spel waarneemt of dat er een verschil is in het waarnemen van feiten. Je kan als begeleider eventueel zelf mogelijke vragen en je eigen observaties noteren.

- Wat is er gebeurd?
- Hoe hebben jullie het aangepakt?
- Wat vond je van...?

Hierna gaan we elke gebeurtenis apart bespreken met de resterende fases.

Fase 4: wat is de link met de realiteit?

Met deze vraag zet je de spelers er toe aan om te discussiëren over het spel en de realiteit. Ze gaan gelijkenissen tussen het spel en de realiteit zoeken. Zijn er dingen in het spel die niet realistisch zijn? Stel dit in vraag.

- Herken je een aantal situaties uit het spel?
- Herken je het probleem/de spanning/de belangstelling?
- Is het spel een goede weerspiegeling van de realiteit?

Fase 5: wat als...?

Nu laat je de spelers nadenken over het spel indien er andere dingen gebeurd zouden zijn.

- Wat zou er gebeurd zijn als we langer gespeeld hadden?
- Wat als we dit spel gespeeld hadden met mensen uit verschillende culturen?

Fase 6: wat nu...?

In deze fase gaan de deelnemers nadenken over wat ze nu precies gaan doen of kunnen doen na het spelen van het spel.

- Wat zouden jullie nu anders doen of aanpakken?
- Denken jullie nu anders over bepaalde dingen?

Bijlagen

De boze wolf

"Ik heb het altijd heerlijk gevonden om in het bos te wonen. Het is mijn thuis en ik heb geprobeerd om het schoon en netjes te houden. Op een mooie zonnige dag, terwijl ik bezig was de rotzooi op te ruimen die mensen na een picknick hadden achter gelaten, hoorde ik voetstappen. Toen ik van achter een boom het bos in gluurde, zag ik een klein meisje het pad aflopen met een mand in haar handen. Ik vond het meteen verdacht, want ze had zulke vreemde kleren aan: helemaal in het rood en haar hoofd was bedekt. Het was net alsof ze niet herkend wilde worden. Nu, ik weet wel dat je mensen niet op hun uiterlijk moet beoordelen, maar ze liep in mijn bos en ik vond dat ik het recht had om iets meer over haar te weten te komen. Dus ik vroeg haar wie ze was, waar ze vandaan kwam, je weet wel, van die dingen. Eerst zei ze dat ze niet met vreemden wilde praten. Dat bracht mij nogal van mijn stuk. Ik, een vreemde? Ik heb verdorie mijn kinderen groot gebracht in dit bos. Daarna werd ze wat rustiger en vertelde mij dat ze op weg was naar haar oma, omdat die ziek was en dat in de mand eten voor oma zat. Ze leek mij een eerlijk mens, maar ik denk toch dat ze het zou moeten afleren om zomaar door iemands woonplaats te lopen, met zulke rare kleren aan.

Ik liet haar gaan en ging snel naar het huis van haar oma toe. Toen ik bij die aardige vrouw aankwam, vertelde ik haar wat er net was gebeurd en ze was het met mij eens dat haar kleindochter zou moeten leren zich beter te gedragen. We bedachten het plan dat de oma zich zou verbergen, totdat ik haar zou roepen. Ze verstopte zich onder het bed. Toen het meisje met die rare hoed binnen kwam, vroeg ik haar om naar de slaapkamer te komen, waar ik in het bed van oma lag. Ze kwam opgewonden binnen en maakte meteen een beledigende opmerking over mijn grote oren. Nu heb ik wel vaker een nare opmerking gekregen dus ik probeerde er het beste van te maken door te zeggen dat ik daar beter mee kon horen. Wat ik eigenlijk bedoelde was dat ik haar best aardig vond, maar dat ze beter op haar woorden zou moeten letten. Maar toen maakte ze weer zo'n opmerking, ditmaal over mijn grote ogen.

Je kunt je misschien wel voorstellen hoe ik langzamerhand ging denken over dit kleine meisje, dat zich zo aardig voordeed, maar eigenlijk een vals kreng bleek te zijn. Maar, aardig als ik ben, antwoordde ik haar dat ik met mijn grote ogen beter kon zien. Haar volgende belediging was echter teveel. Ik heb mijn hele leven al last van mijn tanden, een gevoelig punt, en dat kleine meisje moest daar zo nodig een opmerking over maken. Ik weet dat ik mij had moeten beheersen, maar ik ben kwaad uit bed gesprongen en heb gegromd dat ik haar met die tanden beter zou kunnen opeten.

Laten we eerlijk zijn, een wolf zou nooit zo'n klein meisje opeten. Iedereen weet dat, maar dat stomme kind begon te schreeuwen en rende door het huis. Ik volgde haar om haar te kalmeren. Ik had zelfs de kleren van oma uitgetrokken, maar dat leek het alleen maar erger te maken. Toen vloog plotseling de voordeur open en een boomlange boswachter kwam naar binnen met een bijl in zijn handen. Ik keek hem aan en realiseerde mij dat ik diep in de problemen zat. Ik ben door een open raam gesprongen en maakte dat ik wegkwam.

Ik had gehoopt dat hiermee de ellende voorbij zou zijn, maar dat grootmoeder-mens heeft nooit mijn kant van het verhaal verteld. Al snel deed het gerucht de ronde dat ik een afschuwelijk, onbetrouwbaar boos beest zou zijn. Ik weet niet hoe het is afgelopen met dat kleine meisje in dat rare rode pakje, maar 'hij leefde nog lang en gelukkig' ging voor mij niet op."

Café Café

Rolomschrijving groep A:

Jullie groep is een belangenorganisatie voor homo's en lesbiennes. De hele dag zijn jullie op een congres aanwezig geweest. Er is ernstig en diepgaand gesproken over de emancipatie van homoseksuelen in de samenleving. De discussies waren boeiend en er zijn interessante aanbevelingen gedaan. Jullie overnachten met z'n allen in hotel l'Europe. Het serieuze werk is gedaan voor vandaag, jullie maken jullie klaar om naar de bar van het hotel te gaan om de vrijgezellenavond te vieren van twee van de leden van de groep die volgende week gaan trouwen. Jullie zijn van plan om het er eens flink van te nemen en er een leuke avond van te maken.

Jullie hebben nu ongeveer een half uur de tijd om jullie op de rol voor te bereiden. Twee van jullie zijn de personen die gaan trouwen. Verzin een goede vrijgezellen-act en zorg voor gepaste kleding! Daarna worden jullie in de bar van het hotel verwacht.

Rolomschrijving groep B:

Jullie groep bestaat uit de supportersvereniging 'Vak U' van een professionele voetbalclub. Als trouwe aanhangers zijn jullie aanwezig bij iedere wedstrijd van de club. Andere bezoekers van wedstrijden vinden jullie te fanatiek en zien jullie als een stelletje hooligans. Afgelopen zondag heeft zich tijdens de wedstrijd een ernstig incident voorgedaan. Eén van de donkere spelers van de tegenpartij is met allerlei dingen bekogeld geweest en ligt nu met een akelige hoofdwonde in het ziekenhuis. Volgens iedereen, inclusief de pers, moet de dader in jullie groepje worden gezocht. Jullie weten zeker dat dit niet het geval is. De hele dag hebben jullie gesproken met één van de begeleiders van de supportersvereniging over het incident. Jullie hebben een bezoek gebracht aan de gewonde voetballer in het ziekenhuis en jullie hebben een anti-racisme actie bedacht voor de wedstrijd van morgen. Jullie hebben spandoeken en slogans bedacht. Jullie overnachten in het hotel l'Europe, omdat de gewonde voetballer daar in de buurt in het ziekenhuis ligt. Jullie maken jullie nu klaar om in de bar van het hotel nog een pilsje te drinken en nog eens rustig na te praten over wat jullie vandaag hebben gedaan en de actie van morgen.

Jullie hebben nu een half uur de tijd om jullie in de rol in te leven. Verkleed je in de kleuren van de club, zorg voor spandoeken en slogans. Daarna worden jullie in de bar van het hotel verwacht.

Rolomschrijving groep C:

Jullie groep bestaat uit een protestants-christelijke volksdansvereniging. Jullie dansen al jaren een Europees repertoire. Tijdens een uitwisseling tussen twee kerkgemeenschappen hebben een aantal leden van de groep een bezoek gebracht aan Kumasi, Ghana. Daar hebben ze kennis gemaakt met traditionele Afrikaanse volksdansen. Ze waren zo enthousiast over deze dansen, dat ze een aantal workshops hebben verzorgd waarin de dansen zijn geïntroduceerd. Vandaag was de laatste workshop in hotel l'Europe, waar jullie ook overnachten. Jullie hebben de hele dag geoefend. Omdat het de laatste keer was hebben jullie besloten om nog wat te gaan drinken in de bar van het hotel. Jullie hebben de smaak van het Afrikaanse dansen te pakken en je hebt gehoord dat de mensen die achter de tap staan geen wereldmuziek draaien. Jullie willen nog wel even doordansen.

Jullie hebben een half uur de tijd om jullie op de rol voor te bereiden. Eén van de onderdelen die bij de Afrikaanse dansen hoort is een soort rok van papieren stroken die over de gewone kleding wordt gedragen. Jullie hebben vandaag een aantal van dat soort rokken gemaakt en een paar nemen ze mee naar de bar. Oefen ook in het dansen! Daarna worden jullie in de bar van het hotel verwacht.

Interculturele bal

1. Je wil een foto nemen van een prachtig landschap. Plots komt een groep kinderen afgestormd die telkens in je beeld komen staan. Wat doe je?
2. Het avondmaal wordt opgediend, iedereen schept op, neemt zijn bord en gaat voor de televisie zitten. Wat doe je?
3. Je brengt een bezoek aan één of andere afdeling van je organisatie waar je stage gaat lopen. Je wordt gevraagd een speech te houden en je voor te stellen. Hoe pak je dit aan en wat zeg je?
4. Hoe vieren jullie Pasen/Kerstmis of andere feestdagen?
5. Mensen zijn niet altijd ruim behuisd. Het hele gezin slaapt samen in één kamer zodat jij een kamer helemaal voor jezelf hebt. Wat doe je?
6. Je krijgt te horen dat je mee mag naar een groot feest. Wat trek je aan?
7. Je wandelt rond op de markt en ziet daar een prachtige mand te koop staan. De prijs is echter hoger dan je had verwacht. Ga je afbieden?
8. Je vraagt je gastgezin om je de stad eens te tonen en ze brengen je naar het meest moderne shoppingcenter. Hoe reageer je?
9. 's Morgens heb je niet de gewoonte om veel te eten. Een glas fruitsap en een stuk fruit is voldoende. Maar je gastgezin schotelt je iedere morgen een uitgebreid ontbijt voor van pap, toast, eieren en thee met melk. Door zo zwaar te eten kan je ook helemaal niet meer naar het toilet. Wat doe je?
10. Je komt aan bij je gastgezin. Ze ontvangen jou met open armen, nemen je goed vast en zeggen dat jij je moet neerzetten en niets mag doen.

Underdog

Afzonderlijke opdrachten:

1. Een WC-rol nummeren
2. Zoek voor elke letter van het alfabet een naam. Zowel voor mannen als voor vrouwen!
3. Een gedicht maken.
4. 500 set-ups in totaal. Je mag afwisselen, maar er mag maar 1 iemand per keer mee bezig zijn.
5. Vouw 50 bootjes en geef ze een nummer.
6. Bouw een kaartenhuisje van 3 verdiepingen.
7. Schrijf een balpen leeg.
8. Drink een emmer water leeg met een rietje. Je mag afwisselen, maar er mag maar 1 iemand per keer van drinken.
9. Sorteert de pot strijkparels/M&M's/parels/... per kleur.
10. Verzamel 10 verschillende soorten bladeren.
11. Was het stuk zeep helemaal op.
12. Leg 100 knopen in een touw.
13. Klop het eiwit van 3 eieren stijf.
14. Verzamel schoenveters in 5 verschillende kleuren.
15. Ga met 10 man op 1 krantenpagina staan.
16. Vertel zoveel mogelijk moppen tot de begeleiding moet lachen.
17. Teken geblinddoekt een bloem, een hartje en een mannetje op een blad papier.
18. Knip met een schaar een vierkante meter gras kort.
19. Zoek voor iedereen een bijnaam.
20. Doe een foto (reclame, poster...) na. Pas als de begeleiding het goed vindt is deze opdracht geslaagd.

Samenwerkingsopdrachten:

1. Maak een piramide met iedereen.
2. Met z'n allen 3 minuten zwijgen.
3. Wandel met de hele groep in olifantenpas door het lokaal.
4. Doe de Plopdans.
5. Chinees transport: geef met 2 stokjes een papiertje door in de kring. Als het valt moet je opnieuw beginnen. Laat het papiertje 2 keer rondgaan.

Doorlopende opdrachten (moeten het hele uur uitgevoerd worden):

1. Een ballon in de lucht houden.
2. Er staat een fiets omgekeerd in het lokaal. De wielen moeten constant in beweging zijn.
3. Een zandloper mag nooit helemaal leeg zijn.
4. Er moeten constant zeepbellen in de lucht hangen.
5. Vliegers vouwen.

De mogelijke beperkingen:

1. Twee handen op de rug gebonden.
2. Eén hand op de rug gebonden.
3. De mond dichtgeplakt.
4. Twee voeten samengebonden.
5. Met kussens wordt iemand heel dik gemaakt.
6. Met een hoofdtelefoon wordt er iemand doof gemaakt.
7. Je mag enkel achteruit lopen.
8. Met een blinddoek wordt er iemand blind gemaakt.
9. Je mag enkel in gebarentaal spreken.
10. Je mag enkel Frans of Engels spreken.
11. Je moet elk woord dat je zegt 2 keer zeggen.
12. Je moet je de hele tijd op 1 been voortbewegen.

Wie ben ik?

1. Doe jij je schoenen uit in huis?
2. Eet jij thuis samen met de andere gezinsleden?
3. Kijk jij elke dag TV?
4. Eten jullie ook vlees?
5. Bidden jullie thuis?
6. Wonen er nog andere familieleden in huis?
7. Gaan jullie elke zondag op familie-uitstap?
8. Gaan jullie elk jaar minstens 1 keer op vakantie?
9. Zit jij in een jeugdbeweging?
10. Is het bij jullie vrijdag visdag?

