

Family Island // Cultuurspel 2.3

Vorbereiding

Dit spel daagt jongeren uit om een andere cultuur eigen te maken en een vreemde cultuur te ervaren en te verwoorden.

Verdeel de jongeren in twee groepen. Een groep gaat zich de Amora cultuur eigen maken. En de andere groep de Trado cultuur. De informatie vind je onder de spelomschrijving. Maak voor iedere jongere die deelneemt aan de Trado cultuur 15 kaartjes (zie informatie Trado cultuur).

Het spel

De groep wordt in tweeën gesplitst waarbij het belangrijk is dat er in elke groep zowel jongens als meiden zijn en dat er leeftijdsverschillen zijn. Leg uit dat beide culturen apart van elkaar wonen en geef beide groepen een eigen ruimte. Geef de groep de informatie van de Amora of Trado cultuur en vraag hen de gewoonten zo goed mogelijk aan te leren.

De beide groepen wijzen een persoon aan die als bezoeker naar de andere groep mag gaan. Deze rol wisselt zodat meerdere jongeren deze rol kunnen vervullen. Hij/zij heeft 5 minuten de tijd om goed rond te kijken. Hij mag geen vragen stellen, alleen goed rond kijken. Wat doet de groep? Hoe doen ze dat? Waarom zouden ze dat zo doen? Na 5 minuten keren de bezoekers terug naar hun groep om verslag uit te brengen. Als groep probeer je er achter te komen wat de regels van de andere cultuur zijn. Maak met elkaar een lijstje hoe de cultuur in elkaar zit, welke regels ze hebben.

Stuur vervolgens twee bezoekers die proberen met de andere cultuur mee te doen. Hiervoor krijgen ze eventueel kaarten mee die nodig zijn in de Trado of Amora cultuur. Nu zal moeten blijken of jullie de regels van de cultuur hebben begrepen. Na 5 minuten keren de bezoekers terug naar hun eigen cultuur en brengen verslag uit. Bespreek met elkaar of jullie de regels van de andere cultuur hebben begrepen af dat je ze nog bij moet stellen. Vervolgens gaan er opnieuw drie bezoekers naar de andere cultuur en mengen zich in de cultuur op basis van de ervaringen van de vorige bezoekers. Na 5 minuten ga je terug naar je eigen cultuur en breng je verslag uit van je bezoek. Stel vervolgens het beeld dat jullie hebben van de andere cultuur bij.

Afhankelijk van de tijd kan deze stap nog een of meerdere keren herhaald worden. Hierna komen beide groepen bijeen. Wat hebben de beide groepen gezien/ geleerd van de andere cultuur? Wat was de werkelijke cultuur van beide groepen?

Tip

Is dit spel te lastig voor de jongeren? Laat de bezoekers dan maar één keer naar de andere groep gaan.

Amora cultuur // informatie

- Jullie zijn een erg vriendelijk en relaxed volkje waarin relaties het belangrijkste in het leven zijn.
- Voor een vriendschappelijke relatie bestaan hele duidelijke regels.

Als een jongen met een meisje wil praten, moet hij eerst toestemming vragen aan de oudste man in de groep, de Senior. In principe weigert de Senior niet, tenzij de jongen te vaak met hetzelfde meisje wil praten. In de Amora cultuur is het noodzakelijk om met zo veel mogelijk mensen te spreken.

De regels van een ontmoeting:

- aan het begin en aan het einde van het gesprek lach je even
- je raakt elkaar minstens een keer aan tijdens het gesprek
- jongens benaderen altijd meisjes; meisjes kunnen elkaar benaderen maar een meisje neemt nooit het initiatief om een jongen aan te spreken
- een jongen spreekt een meisje niet aan voordat hij van de "Senior" toestemming heeft gekregen
- iedereen moet minstens eenmaal gepraat hebben met elk lid van de groep (tijdens het hele spel)

LET OP

De regels van jullie cultuur mogen absoluut niet aan vreemden worden verteld!

Tip

Zijn dit te veel regels voor de jongeren? Noem dan alleen de regels van een ontmoeting en gebruik geen kaarten.

Trado cultuur // informatie

- Jullie zijn een cultuur waarin handel het belangrijkste in het leven is.
- Jullie handelen in kaartjes die dieren vertegenwoordigen.
- Het doel is zoveel mogelijk punten te verdienen. Een persoon heeft de bank en beheert dus alle kaartjes. Wijs daarvoor in de groep iemand aan.

Je begint met 5 kaartjes van verschillende kleur. Deze krijg je van de bank. Het is de bedoeling om zoveel mogelijk kaartjes van dezelfde kleur te krijgen. Heb je door handelen kaartjes van dezelfde kleur verdiend, dan kun je die inwisselen bij de bank.

Waarde:

- 3 kaartjes van dezelfde kleur = 10 punten
- 4 kaartjes van dezelfde kleur = 20 punten
- 5 kaartjes van dezelfde kleur = 50 punten

Als je kaartjes bij de bank inwisselt, krijg je hetzelfde aantal kaartjes weer terug in verschillende kleuren. Laat de bank noteren hoeveel punten je verzameld hebt.

Het handelen:

- Iedereen die met een ander wil handelen, knippert 3 keer met beide ogen. Als de ander ook wil handelen met jou, dan knippert hij 2 keer met beide ogen.
- Er wordt een onbekende taal gesproken: Faunetisch. Bij Faunetisch maak je het geluid van dieren. Elk dier correspondeert met een kleur kaartje:
 - oranje kaartje = koe
 - lichtblauw kaartje = hond
 - geel kaartje = kat
 - bruin kaartje = schaap
 - donkerblauw kaartje = kip

- Als je aan een kaartje wilt komen, maak je het geluid dat bij het desbetreffende dier hoort. Je geeft het aantal kaartjes dat je wilt hebben aan door jezelf ergens hetzelfde aantal keren te krabben als dat je kaartjes wilt ruilen. Dit doe je voordat je geluid maakt. Let op: dit krabben mag alleen op de armen of benen.

- Als je het gevraagde kaartje of de betreffende hoeveelheid die wordt gevraagd niet hebt, mag je gewoon weglopen. Als je het wel hebt, moet je het spel eerlijk spelen en het gevraagde aan de andere persoon overhandigen.

LET OP

- Raak elkaar niet aan.
- Alle kaartjes zijn evenveel waard.
- Ruil zoveel mogelijk kaartjes om je score te verhogen.
- Houdt je kaartjes altijd verborgen, geef ze alleen af bij het handelen en dan zo ongemerkt mogelijk. Spreek geen woord Nederlands, alleen Faunetisch.
- Zorg dat je de dieren en de bijbehorende kleuren goed uit je hoofd kent.
- De regels van jullie cultuur mogen absoluut niet verteld worden aan de andere cultuur.

Tip

Is dit spel te lastig voor de jongeren? Spreek dan alleen Faunetisch en knipper met je ogen voordat je met iemand gaat praten.