

Doel

Inleven en leren begrijpen van een cultuur. Hoe is het om buitenspel te staan of niet begrepen te worden?

Beschrijving

Het culturenspel is een spel waarin vier culturen meespelen. Elke cultuur heeft zijn eigen regels en afspraken op het gebied van handel, leiderschap, communicatie, lichaamstaal, (eigen)aardigheden. Het spel wordt gespeeld in rondes. Tijdens een ronde gaat er een reiziger op bezoek bij een andere cultuur. De reiziger probeert deel te nemen aan de cultuur.

Deze reiziger rapporteert na elke ronde terug wat volgens hem/haar de regels van de andere cultuur zijn. De volgende reiziger moet proberen meer of volledig te integreren in de andere cultuur. Na afloop van het spel is het de bedoeling dat de regels en gebruiken op een rijtje worden gezet en dat er gesproken wordt over normen, waarden en gebruiken in andere culturen en hoe het is om in of buiten een cultuur te staan.

Het spel wordt als volgt gespeeld.

Fase 1: Ontdekking van de culturen

Er is een korte (5 min) centrale uitleg van het spel.

De groep wordt opgedeeld in 4 groepen van 7 tot maximaal 9 deelnemers. De groepjes gaan uit elkaar naar verschillende ruimten of in ieder geval plekken waar men elkaar niet kan zien. Er kan evt. per groep een leiding mee.

Nu krijgen alle deelnemers een papier met de uitleg van 'hun' cultuur. Ze mogen dus niets weten van de culturen die de andere groepen krijgen. De deelnemers kunnen nog vragen stellen over de cultuur. Daarbij is het belangrijk dat de leider de afspraken rondom de cultuur goed bewaakt en duidelijk aangeeft dat er geen regels o.i.d. bij verzonden worden. Belangrijk is het dat de deelnemers daarna de gebruiken van de cultuur oefenen. Hierbij moet er door de leider opnieuw goed opgelet worden dat de regels van de cultuur goed nageleefd worden en dat er geen aspecten bij verzonden worden. Houdt er als leider ook rekening mee dat alle deelnemers reiziger zullen worden en dat (als deze in de cultuur aanwezig is) ook de rol van leider door meerdere deelnemers geoefend moet worden.

Bepaal met de ploeg wie als eerste, tweede, en derde gaat reizen en naar welke cultuur de reis gaat. Bij elkaar is voor deze voorbereidende fase 20 minuten tijd nodig

Daarna worden er drie rondes gespeeld waarin vanuit elke cultuur 1 reiziger naar een andere cultuur gaat. Dus per cultuur 3 reizigers en 4

Activiteitengebied

Identiteit
Internationaal

Duur

30-60 min

Groepsgrootte

Groepsactiviteit

Leeftijdsgroep

Welpen
Scouts
Explorers

Locatie

Binnen

Vorbereidingstijd

15-30 min

tot 6 spelers. In totaal zijn er dan 12 reizigers. Een ronde duurt 5 minuten. Belangrijk is om je strak aan deze tijd te houden.

Hoe langer je ergens bent, hoe meer je oppikt. Tevens maakt het, het spel op deze wijze eerlijker. Iedereen kan even lang kijken en proberen.

Aan het begin van elke ronde is er een startsignaal, de reizigers gaan reizen: ieder naar een andere cultuur. Dus een deelnemer uit cultuur 1 naar cultuur 2, 1 deelnemer uit 1 naar 3, en 1 deelnemer uit 1 naar 4 en zo ook met de deelnemers uit de andere culturen. Voor de start van de ronde wordt bepaald wie naar welke cultuur gaat.

Gedurende 5 minuten spelen de spelers hun spel en proberen de reizigers deel te nemen aan de cultuur. Maakt hij/zij een fout, dan wordt hij door de leider verwijderd en moet terug naar het centrale punt.

De leider stimuleert de reizigers om actief te experimenteren. Houdt als leider wederom in de gaten dat de regels van de cultuur in stand blijven.

Als de 5 minuten om zijn volgt er een signaal en keren alle reizigers terug naar hun eigen cultuur. Daar rapporteren ze wat hun bevindingen waren. Wat was volgens hen goed en wat was volgens hen fout om te doen in de andere cultuur.

Na enkele minuten is dit voltooid en wordt er weer een signaal gegeven waarop de volgende reizigers gaan reizen.

Het spel herhaalt zich met steeds andere reizigers. (Minimaal 2 keer).

Laat de groepen op het laatste op papier schrijven welke cultuur zij denken bezocht te hebben en wat hier de regels en geboden waren.

Als leider bewaak je de tijd, geef eventueel ook leiding aan de discussie.

Fase 2: Nabespreking

Nu komen alle culturen bij elkaar en wordt gekeken hoeveel regels er inderdaad kloppen/herkend zijn. Daarna volgt de nabespreking.

- Hoe was het om reiziger te zijn?
- De ander niet te begrijpen?
- Buiten gesloten te worden?
- Alleen te zijn?
- Hoe was het om speler te zijn?
- Met meerdere te zijn?
- De ander buiten te (mogen) sluiten?
- In een enkele cultuur gepest te worden
- enz

Beschrijving van de culturen

Cultuur 1: Handel drijven

De cultuur waarin jij leeft is een harde zakelijke wereld. Alles moet vlug, vlug. Tijd voor een goede introductie is er niet. Dan gaat er namelijk te veel tijd verloren voor dat wat er daadwerkelijk belangrijk is; het handel drijven. Iedere deelnemer aan deze cultuur heeft meerdere aandelen en zijn enige doel is er zo snel mogelijk meer te krijgen. Dit is dan ook HET doel wat jij je voor ogen hebt bij elk contact met een ander.

De regels voor de handel:

- Loop gehaast op elkaar af.
- Geef elkaar vlug de linkerhand, maar kijk de ander niet aan.
- In je rechterhand heb je je handelswaar, aandelen.

- Noem je initialen (Dus Kees de Wit zegt K.W.).
- Knik kort en kijk elkaar vluchtig aan en richt daarna je blik weer op de aandelen.
- Mannen en vrouwen onderling handelen eerlijk.
- Diegene die een naam heeft die alfabetisch eerst komt krijgt 2 aandelen en geeft de ander er 1 terug (dus stel dat K.W. handelt met J.J. dan krijgt J.J. twee aandelen van K.W. en geeft er 1 terug aan K.W.).
- Mannen met vrouwen handelen niet, vrouwen moeten altijd 1 aandeel aan de man afstaan.
- Als vrouwen onderling handelen blijven ze elkaars initialen noemen (dus Gerda Brink en Willeke de Groot praten door elkaar heen en blijven zeggen G.B.W.G.G.B.W.G.G.B.enz).
- Mannen echter houden het bij het 1 keer noemen van de eigen initialen.
- Mannen met vrouwen, noemt de man 1 keer zijn initialen en de vrouw 2 keer de hare.
- Is de deal beklonken, kijk je elkaar aan en tikt de ander vlug op de linkerschouder en loop je gehaast weg om zo snel mogelijk weer met de volgende te gaan handelen.
- In deze cultuur is er ook een leider (altijd een man). Handelen met de leider doe je niet, hij krijgt altijd een aandeel. Verder verloop het contact het zelfde als met de anderen.
- Deze leider geeft ook aandelen weg. Alleen als je zelf geen aandelen meer hebt. Hiervoor moet je (als vrouw zijnde) hem je rechterhand geven en hem dan heel snel 3 keer op zijn rechterschouder tikken. Mannen geven hem ook de rechterhand en tikken hem 3 keer op zijn linkerschouder.
- Behalve het uitspreken van de initialen wordt er in deze cultuur niet gesproken.

Gaat de reiziger deelnemen en doet hij iets fout, neger hem dan (breek het contact zonder enige toelichting af) en loop vlug naar iemand waar je wel handel mee kan drijven. De reiziger houdt zich niet aan de regels met hem wil je niet eens handelen. De leider van de groep zal de reiziger uit de cultuur verwijderen. Het is zijn taak de reizigers in het oog te houden. Als je groep groot genoeg is, kan je hiervoor een wachter aanstellen. Hou je precies aan de regels van jouw cultuur en verzin geen regels of gebaren bij. De reiziger krijgt bij binnenkomst net zoveel aandelen als de deelnemers aan de cultuur zelf ook hebben.

Cultuur 2: Kennismaken

Binnen deze cultuur is de wijze van kennismaken met elkaar een heel ritueel die zorgvuldig en op het gemak uitgevoerd dient te worden. Iedereen binnen deze cultuur draagt een hoofddekseel.

Mannen ontmoeten elkaar:

- Loop op elkaar af, ga dicht bij elkaar staan maar kijk elkaar niet aan. (Er kan maar net een vuist tussen jullie in).
- Pak elkaar met de rechterhand bij de rechteronderarm.
- Knik naar elkaar en noem elkaars naam in de taal van de cultuur.
- Nu kijk je elkaar aan (dit is dus voor het eerst tijdens de hele ontmoeting).
- Wissel met je linkerhand het hoofddekseel uit.
- Laat elkaar los en doe een forse stap naar achteren.
- Geef met je linkerhand het hoofddekseel weer terug, pak hem met je rechterhand aan.
- Knik naar elkaar en loop weg.
- Je gaat nu met een ander kennismaken.

Vrouwen ontmoeten elkaar:

- Loop op elkaar af, ga dicht bij elkaar staan maar kijk elkaar niet aan. (Er kan maar net een vuist tussen jullie in).
- Pak elkaar met de linkerhand bij de linkeronderarm.
- Knik naar elkaar en noem elkaars naam in de taal van de cultuur.
- Nu kijk je elkaar aan (dit is dus voor het eerst tijdens de hele ontmoeting).
- Wissel met je rechterhand het hoofddekseel uit.
- Laat elkaar los en doe een forse stap naar achteren.

- Geef met je rechterhand het hoofddeksel weer terug, pak hem met je rechterhand aan.
- Knik naar elkaar en loop weg.

Mannen en vrouwen ontmoeten elkaar:

- Mannen en vrouwen die met elkaar kennis maken doen dit op de wijze als bij de vrouwen.

Deze cultuur heeft een leider.

- Maak je kennis met de leider, dan doe je dit op de wijze die hoort bij het geslacht van de leider.
- De leider is te herkennen aan het achterstevoren dragen van het hoofddeksel.

Gaat de reiziger deelnemen en doet deze iets fout dan breek je gelijk het contact af en loop je weg. De leider van de groep zal de reiziger uit de cultuur verwijderen. Het is zijn taak de reizigers in het oog te houden. Als je groep groot genoeg is kan je hiervoor een wachter aanstellen. Binnen de taal van deze cultuur spreek je elke a of e in je naam uit met een o. Dus Pieter wordt Pitor en Dennis wordt Donniss. Houdt je precies aan de regels, verzin geen gebaren bij. Behalve het noemen van de namen wordt er in deze cultuur niet gesproken.

Cultuur 3: Koffie

Binnen deze cultuur drinken we koffie, we spreken over van alles.

Het is hier gezellig, we gaan vlot en joviaal met elkaar om.

Het is binnen deze cultuur verboden om met elkaar te spreken over:

- de koffie.
- het weer.
- Scouting.
-

Doet de reiziger dit wel dan breek je acuut het contact af. De leider van de groep zal de reiziger uit de cultuur verwijderen. Het is zijn taak de reizigers in het oog te houden. Als je groep groot genoeg is kan je hiervoor een wachter aanstellen.

Er staat een zandloper een beetje verdekt opgesteld in de ruimte. Is deze zandloper afgelopen dan wissel je nonchalant van plaats en knoop je een gesprek aan met iemand anders.

Begin nooit zelf met een reiziger te praten. Stel je niet voor aan de reiziger. Reageer niet op zaken als een hand geven of een hand opsteken. Dit doe je wel met mensen uit je eigen cultuur.

Je zit in principe altijd. (Behalve dus als de zandloper is afgelopen en je van gesprekspartner wisselt).

Je hebt je eigen kopje. Praat je, dan heb je het kopje vast. Luister je, dan zet je het kopje weg.

Je hebt het kopje in je linkerhand en met duim, middelvinger en wijsvinger vast.

Je zit altijd met je benen op een of andere wijze over elkaar.

Neemt de reiziger op de juiste wijze deel dan ga je een enthousiast gesprek met hem aan.

De reiziger moet dus voordat je met hem/haar spreekt

- Goed zitten.
- Kopje juist gebruiken.
- Niet over de verboden onderwerpen spreken.
- Zich niet voorstellen.
- Wisselen met de zandloper mee.
- Niet praten met de lezende speler.

Fouten zijn fataal en betekenen direct negeren.

Cultuur 4: Geloven

Deze cultuur speelt zich af binnen het geloof in 'het blauwe oog'. Zij noemen zichzelf "Blauwogen". Blauwogen geloven in de kracht van de blauwogigen. Mensen met blauwe ogen hebben de macht en de kracht om de wereld te leiden. Hij/zij met blauwe ogen mag alles doen wat hij/zij wil doen en nooit zal hem een strobreed in de weg worden gelegd. Hij/zij kan je wat afpakken, je een tik(je) geven, lomp of stom doen, je uitschelden enz, alles mag. Hij/zij kan dit ook bij de (niet blauwogige) reizigers doen. Als je geen blauwe ogen hebt, mag je hier niet op reageren. Je kijkt nederig naar beneden. Gaat een stukje achteruit met je stoel, knikt en kijkt weg. Mensen met blauwe ogen gaan onderling normaal met elkaar om, mensen die dit niet hebben doen dit onderling ook.

Jullie zitten in een kring rond een tafel.

Jullie spelen het spel "commando pinkelen".

Elk om de beurt zeg je "Blauwoog zegt" (in plaats van "commando"). Als iemand met blauwe ogen een commando geeft dan voer je het uit, zegt iemand met een andere kleur ogen het commando dan voer je dit niet uit. Na een rondje 'pinkelen' stop je even om de ruimte te hebben kort met elkaar te spreken. Je praat dan eigenlijk over niets met elkaar (nietszeggende onderwerpen). Het enige wat mensen met blauwe ogen in deze situatie doen, is de mensen zonder blauwe ogen vernederen/uitschelden. Op een gegeven moment wordt er een signaal gegeven en door jullie het spel hervat. Een reiziger met blauwe ogen moet zich dus ook 'asociaal' opstellen, heeft de reiziger geen blauwe ogen dan is hij ook nederig.

Ook wordt het commando van een reiziger met blauwe ogen wel opgevolgd en dat van een reiziger zonder blauwe ogen niet.

Neemt de reiziger niet op de juiste wijze deel dan verzoek je hem van tafel te gaan en pas de volgende ronde van het spel weer deel te nemen. De leider van de groep (met blauwe ogen) zal de reiziger uit de cultuur verwijderen. Het is zijn taak de reizigers in het oog te houden. Als je groep groot genoeg is kan je hiervoor een wachter aanstellen.

Variante voor welpen: kennismaken met andere volken

In de wereld zijn heel verschillende landen met allemaal hun eigen manier van doen. Ze hebben nu eigen kleding, eten, taal, en zo ook hun eigen manier van begroeten. Tijdens dit spel is het de bedoeling om te achterhalen hoe een bepaalde persoon begroet wil worden. Heb je het goed, krijg je een "markering" als bewijs dat je deze persoon zijn begroeting begrijpt. Heb je het niet goed, dan wordt de begroeting plots verbroken en loopt de persoon weer weg.

Om in te komen, doet de leiding eerst een cultuur voor. Vervolgens is het de bedoeling dat de welpen dit nadoen. Daarna, als alle welpen weten hoe het moet, komt iemand van een andere cultuur binnenwandelen. Die persoon maakt kennis op zijn manier bij een leiding, onder het toeziend oog van de welpen. Dit gaat dus volgens de methode van zijn cultuur, maar natuurlijk is dat helemaal fout voor de eerste cultuur. Maar ja, wat is fout? Dat is de puzzel waar de welpen achter proberen te komen. Wie heeft als eerste alle volken kunnen begroeten?

Voorbeeld volken

- Het welpen volk: Begroet deze persoon met de scouting groet.
- Het kleuren volk: De persoon zegt steeds een aantal kleuren achter elkaar en aan de welp is het de taak om een voorwerp te noemen dat die kleur heeft van de laatst genoemde kleur.
- Het dans volk: Dans geheel goed het dansje van deze persoon na. Bij een vergissing van een stap is de begroeting mislukt.
- Het volk van de buigingen: maak een buiging maar buig wel dieper dan de persoon van dit volk om je respect te tonen. Buig hiervoor héél laag. Wanneer twee volwassenen echter elkaar begroeten, is de begroeting slechts een simpele knik met de hoofd.
- De fist bump high five: Met de linker hand wordt altijd een fist bump gegeven, maar met de rechterhand altijd een high five. Wanneer je het verkeerd doet wordt je "geflashed" en wordt de hand snel weggetrokken. Let op de Corona maatregelen en doe dit op 1,5 meter.

- Het achterstevoren volk: Loop achterstevoren naar deze persoon toe (en draai je daarna niet om naar hem/haar toe!) en hou een kort gesprek met deze persoon waarbij je de woorden uit iedere zin achterstevoren moet zeggen. Wanneer je je toch omdraait of een zin verkeerd zegt, is de begroeting mislukt.
- Het volk van commando pinkelen: Doe een paar commando's van commando pinkelen zonder fouten.

Tips

- Als markering kan je voor het zetten van krabbeltjes met markers op een papertje gaan, maar misschien heb je ook wel andere voorwerpen liggen om het spel helemaal tot leven te wekken.
- Zorg ervoor dat de persoon die van de andere kant komt binnen lopen een beetje anders gekleed is, zodat het voor welpen duidelijk is dat die persoon ook uit een ander land/cultuur komt.
- De moeilijkheid van de begroeting kan je zo moeilijk of makkelijk maken als je zelf wilt. Het leukste is als het niet direct te raden is, maar dat er een tijdje over nagedacht moet worden.

Benodigd Materiaal

- Omschrijvingen van de culturen.
- Eventueel attributen om de culturen meer tot leven te brengen.

Tips

- Je kan er bij beginners voor kiezen reizigers enkel naar één land te sturen.
- Je kan meerdere rondes toevoegen.
- Als je een gevorderde groep hebt, kunnen ze op een gegeven moment hun eigen culturen gaan bedenken en daarmee het spel spelen.