

SPELEN VOOR VREDE

Spelencircuit voor de Vredesweek



HUIS VAN
DE
JEUGD

VOOR VRIJWILLIG
JEUGD- EN JONGERENWERK

INHOUD

Inleiding	2
Introductie: Bingo!	4
1. De boom in!	
▪ De vrijheidsboom	5
▪ Lopen over takken	6
2. Vrijheidsbeelden	
▪ Ik sta (stil) voor vrijheid!	7
▪ Acrobatische standbeelden	8
3. Teken (of schrijf) voor vrede	
▪ Een 'elfje' maken	9
▪ Menselijk schrijven/schilderen	10
4. De weg naar vrede	
▪ Kompasspel	11
▪ Ren je rot!	12
5. Herdenken	
▪ Bouw je eigen monument	13
▪ Origami vredesduiven	14
6. Verschillende culturen	
▪ Als iedereen hetzelfde was...	15
▪ Bob de Reiziger	16
7. Niets is wat het lijkt... (kijken met andere ogen)	
▪ Bekertjesvoetbal	17
▪ Stil kaartspel	18
Bijlage 1 t/m 6	19
Colofon	28

INLEIDING

Spelen voor Vrede

Spellencircuit voor de Vredesweek

Het motto van de Vredeweek 2015 is:
Vrede Verbindt.

De week vindt plaats van
19 – 27 september 2015, met op 20
september 2015 de Vredeszondag.
Huis van de Jeugd nodigt het vrijwillig
jeugd- en jongerenwerk in Gelderland uit
om tijdens de Vredesweek zich te
verbinden met het thema Vrede. Vrede
is niet iets vanzelfsprekends. Kinderen
en jongeren staan in de Vredesweek stil
bij manieren waarop over de hele wereld
mensen zich inzetten voor vrede.



Dit 'stilstaan' doen we niet letterlijk. Met het Spellencircuit kunnen groepen kinderen en jongeren actief aan de slag! Daarom vind je hieronder een aantal kant-en-klare spellen en werkvormen om een opkomst te organiseren rond de Vredesweek. Zo kun je met je groep op een leuke en actieve manier aandacht besteden aan de Vredesweek.

Als kers op de taart kun je meedoen aan de Geocache voor Vrede 2015 van Huis van de Jeugd. Zie www.huisvandejeugd.nl voor meer informatie over deze activiteit.

Spellencircuit

Groepsgrootte:	5 tot 150 personen
Leeftijd:	10 jaar en ouder/ intergeneratief
Waar:	Binnen of buiten
Tijdsduur:	1 of 2 dagdelen. Elk spel duurt tussen de 10 en 20 minuten (tenzij anders aangegeven)
Benodigheden:	Grote ruimte (binnen of buiten), voldoende vrijwilligers voor de spelonderdelen, fluitje of toeter. En de materialen die eventueel aangegeven staan bij een spel.
Instructie:	Huis van de Jeugd medewerkers kunnen op afspraak van te voren instructie geven aan een kernteam van vrijwilligers, zodat het spellencircuit staat als een huis! Bel of mail voor overleg en eventuele kosten.

De spellen en werkvormen in dit document zijn vormgegeven als een spellencircuit. Het circuit bestaat uit zeven onderdelen. Bij elk onderdeel horen twee spellen, de een wat meer inhoudelijk en de ander wat meer actief. Je kunt per onderdeel kiezen om één van de spellen te doen, of allebei.

- Bij het circuit worden alle spellen tegelijk uitgezet in een grote ruimte (binnen of buiten).
- De deelnemende kinderen of jongeren gaan in groepjes langs alle spellen.
- Bij ieder spelonderdeel staat een begeleider óf er ligt een duidelijke omschrijving van de opdracht bij. De groepjes kunnen zo zelfstandig alle onderdelen doorlopen en gaan aan de slag met verschillende thema's.
- Spreek af hoe lang er over een spel gedaan mag worden.
- Er is centrale coördinatie die de tijd per ronde in de gaten houdt, en een signaal geeft als er gewisseld moet worden.

Bij de spellen staat individueel aangegeven hoe lang ze ongeveer duren en wat je ervoor nodig hebt. Voor een aantal spellen is een minimum aantal spelers vereist, dus daar moet je rekening mee houden bij het samenstellen van de groepjes. Over het algemeen zijn de spellen gericht op minimaal 4 of 5 deelnemers.

Losse spellen

Je kunt er natuurlijk ook voor kiezen om één of meerdere spellen te gebruiken tijdens je opkomst, of alleen te gebruiken als inspiratie. De meeste spellen zijn gemakkelijk aan te passen aan verschillende groepsgroottes. Een andere mogelijkheid is om één of meerdere onderdelen uit het circuit te kiezen.

Zo kun je een opkomst helemaal op jouw wensen en mogelijkheden aanpassen. Kies voor één bepaald thema, of denk na wat het beste bij jouw groep past. Voor advies op maat kun je terecht bij Huis van de Jeugd.

INTRODUCTIE

Bingo

Duur: 5 – 10 minuten
Groepsgrootte: minimaal 5
Benodigdheden: - in bijlage 1 vind je een bingokaart.
Kopieer deze voor alle deelnemers.
- potloden of pennen

Doel: kennismaken met elkaar en introductie van vredethema's

Als je het spellencircuit samen doet met een andere groep, maar ook als je denkt dat je elkaar in de groep al heel goed kent... is deze bijzondere bingo een leuke manier om (opnieuw) kennis te maken.

Iedereen krijgt een exemplaar van de bingokaart en een potlood of pen. Vervolgens gaat iedereen kris kras door de ruimte lopen op zoek naar mensen die positief antwoorden op de stellingen of vragen op de bingokaart. Je loopt dus rond en stelt één van de vragen aan iemand die je 'tegenkomt'. Als iemand positief antwoord, mag je zijn/haar naam invullen in het vakje. Bij een negatief antwoord ga je door naar iemand anders. Je mag een naam **géén** twee keer invullen, en ook maar één vraag per keer stellen! Zoek dus steeds iemand anders om de volgende vraag aan te stellen.

Je hebt bingo als je vijf namen op een rijtje hebt. Dat geldt voor horizontaal, verticaal of diagonaal! Als je klaar bent, roep dan hard 'Bingo'!

Als iedereen erg snel klaar is, kun je er ook voor kiezen om twee rijtjes te laten invullen, of zelfs het hele werkblad.

Nadien kun je met de groepsgenoten de stellingen, uitspraken bespreken.



BINGO

SPEL 1. DE BOOM IN!

De vrijheidsboom

Duur: 15 minuten
Groepsgrootte: minimaal 4
Benodigdheden: in bijlage 2 vind je een afbeelding van de zogenaamde vrijheidsboom. Kopieer zoveel exemplaren van de vrijheidsboom als er deelnemers zijn.

Uit een enquête onder kinderen en jongeren blijkt dat zij soms een naïef beeld van vrijheid hebben. De volgende omschrijvingen waren favoriet; 'Vrijheid betekent geen regels, geen zeurende ouders, alles kunnen doen waar je zin in hebt, vakantie, veel geld hebben en nooit meer naar school'. Een enkeling legde de relatie met oorlog, het Wereld Natuurfonds en mensenrechten. Pas bij nadere beschouwing en doorvragen bleek dat ook scholieren zich bewust zijn van het feit dat vrijheid zonder grenzen niet bestaat. Dankzij grenzen, regels, afspraken en wetten ontstaat een kader waarin vrijheid beleefd kan worden.

Vrijheid wordt individueel heel verschillend beleefd. Daardoor kunnen ook spanningen ontstaan. Soms hebben mensen het idee dat deze spanningen niet wenselijk zijn. Maar spanningen en zelfs conflicten over de beleving en begrenzing van vrijheid zijn noodzakelijk. Vrijheid is immers geen vaststaande realiteit. Het is voortdurend in beweging. Daarom zijn spanningen en conflicten nuttig. Ze brengen mensen er toe over vrijheid na te denken en nieuwe grenzen te zoeken of nieuwe afspraken te maken. Denk aan de regels in de klas, de afspraken in het buurthuis, de spelregels in de sport, de regels in het verkeer, de wetten die worden getoetst door rechters wanneer burgers in hun vrijheid aangetast worden, etc.

We gaan onderzoeken hoe wij vrijheid beleven en gebruiken daarvoor de metafoor van de Vrijheidsboom. Op het werkblad 'Waar zit jij in de boom?' (bijlage 2) zien we dat mensen allemaal heel verschillend omgaan met vrijheid. Sommige zijn waaghalzen, anderen voorzichtig. Een enkeling is ergens boos om of juist heel blij. Er zijn mensen die erg graag samenwerken maar er zijn ook mensen die het heerlijk vinden om iets alleen te doen.

Elke deelnemer krijgt een kopie van het werkblad met daarop de vrijheidsboom. Geef met het werkblad een toelichting en de mogelijkheid om vragen te stellen.

Individueel zoeken we een antwoord op de volgende vragen:

1. Wat past het beste bij jou als het om vrijheid gaat? Waar zit je dan in de boom?
2. Wat past helemaal niet bij jou als het om vrijheid gaat? Waar zit je dan in de boom?

Geef de kinderen/jongeren de tijd om de vragen te beantwoorden. Sommige kinderen vinden het niet gemakkelijk. Stimuleer hen goed naar de plaat en de emoties te kijken en dan een keuze te maken. Geef de kinderen/jongeren de ruimte om zelf te bepalen of de vragen te betrekken op de situatie van de groep.

Bespreek daarna de uitkomsten in tweetallen. Vraag na enige tijd wie er in de groep iets over wil zeggen.

Lopen over takken

Duur: 15 minuten
Groepsgrootte: minimaal 5
Benodigheden: Per tweetal een stok, van minimaal 70 cm lang en dikker dan een bezemsteel. Je kunt eventueel ook pionierpalen gebruiken!



Naast nadenken over jouw plek in de vrijheidsboom, kun je ook in zijn takken klimmen!

Ga in twee even lange rijen tegenover elkaar staan, met de armen gehaakt in die van je naaste burens. Iedereen houdt de stok vast met twee handen. De overbuur heeft de andere kant van de stok met twee handen stevig vast. Zo heb je een rij van stokken boven de grond.

Let op dat de kinderen de stok zo ver mogelijk naar het midden toe vasthouden. Wanneer de deelnemers de stok bij het einde vasthouden buigt hij te ver door en kan hij breken als er iemand op staat. Teken eventueel de plek waar de stok moet worden vastgehouden af met een viltstift.

De uitdaging is om over de stokken te lopen. Je mag de schouders van de anderen vasthouden. Wie durft als eerste? Eén vrijwillige deelnemer loopt over de stokken heen. Leg van tevoren uit wat de spelers met de stokken moeten doen.

Zodra de loper van de eerste stok af is, haken jullie af en lopen naar de voorkant van de rij, haken daar weer in en pakken de stok weer stevig vast. De loper kan zo eindeloos doorlopen. Jullie tellen hoeveel stappen hij heeft gezet. Als spelleider sta je achter de loper, zodat je hem op kan vangen bij eventueel achterovervallen. Dat is namelijk het enige gevaarlijke aan dit spel.

Als de eerste vrijwillige deelnemer stopt of twee minuten heeft gelopen, mag de volgende.

Hoeveel stappen denk jij te kunnen doen in twee minuten?

Als iedereen aan de beurt geweest is (die ook zelf wilde lopen over de stokken), daag je ze verder uit: durft er iemand met losse handen?

Daar was veel vertrouwen voor nodig; dat heb je ook nodig om een uitdaging aan te gaan.

SPEL 2. VRIJHEIDSBEELDEN

Ik sta (stil) voor vrijheid!

Duur: 20 minuten
Groepsgrootte: minimaal 4
Benodigdheden: in bijlage 3 vind je een overzicht van de Universele Rechten van de Mens. Maak hiervan twee kopieën.



Verdeel de deelnemers over twee groepen. Groep 1 en groep 2. Elke groep krijgt een overzicht van de mensenrechten. Om de beurt moeten de groepen één van de rechten uitbeelden. Let op: groep 1 mag alleen de oneven nummers uitbeelden, groep 2 alleen de even nummers. Afhankelijk van de hoeveelheid tijd die je hebt kun je iedere groep 5 of 10 beurten geven. Geef de groepen de tijd om het uitbeelden een beetje voor te bereiden, ze moeten het niet te gemakkelijk maken voor de andere groep.

De groep die kijkt moet raden om welk recht het gaat.

Hiervoor geldt de volgende puntentelling:

Eerste keer goed : 3 punten

Tweede keer goed : 2 punten

Derde keer goed : 1 punt

Wanneer ze het na drie beurten nog niet het goede antwoord geraden hebben is de beurt voorbij. De groep die de meeste punten behaalt heeft gewonnen.

Bedenk eventueel een leuk prijsje.

In een korte nabespreking kun je vragen waarom de deelnemers voor deze rechten hebben gekozen. Wat vinden ze belangrijke rechten, wat spreekt ze aan?

Acrobatische standbeelden

Duur: 15 - 20 minuten
Groepsgrootte: minimaal 4 – 5
Benodigheden: in bijlage 4 vind je een afbeelding van verschillende piramidevormen die je met een groep kunt uitbeelden.



Maak een keuze uit de piramidevormen in de bijlage of bedenk zelf een acrobatisch Vrijheidsbeeld!
Probeer deze beelden te maken.
Hoeveel verschillende piramides kunnen jullie er bedenken en maken?

De spelleiding let op de juiste uitvoering.

Bij een wat grotere groep kun je een competitie-element toevoegen door de groep in tweeën te delen, en punten te geven voor het meest originele 'beeld'. Of laat twee groepjes elk binnen 10 minuten proberen zoveel mogelijk beelden te maken.

De spelleiding is ook hier jury.

Waarom hebben jullie voor deze vormen gekozen? Waar staat jullie Vrijheidsbeeld voor? Maak een foto (en publiceer dit in de krant of groepsblad)!

Let op! Veiligheid gaat boven alles! Communiceer met elkaar! Kijk goed naar de anderen! Doe elkaar geen pijn!

SPEL 3. TEKEN (OF SCHRIJF) VOOR VREDE!

Een 'elfje' maken

Duur: 20 minuten
Groepsgrootte: minimaal 2
Benodigdheden: pen en papier

Een 'elf' is een vijfregelig gedicht, dat uit elf woorden bestaat. Een elfje maak je zo:

11 woorden	voorwaarden: invullen van woorden
Woord 1	Onderwerp / startwoord
Woord 2 en 3	Toespitsing van woord 1, nadere uitwerking
Woord 4,5 en 6	Associatie (woorden waaraan je denkt) bij 2 en 3, nadere informatie
Woord 7,8,9 en 10	Stelling, gebeurtenis, vraag
Woord 11	Antwoord op vorige regel, slotwoord

Voorbeelden:

Vrede
Vijf mei
vieren, spelen, feest
Ieder jaar weer opnieuw
Vrijheid

Vrijheid
Vijf mei
Spelen voor vrede
Speels, verdiepend, uitdagend, actief
Her-denken

- **Individuele elfjes.** Het is aan te bevelen om eerst ieder zelf één of meer elfen te laten maken. Je kunt eventueel beginnen met een brainstorm waarbij je zoveel mogelijk woorden bedenkt die iets te maken hebben met het onderwerp van het elfje. Vervolgens gaat iedereen een elfje samenstellen volgens het stramien van hierboven. Het begin is even moeilijk, maar als je de smaak te pakken krijgt... gaat het snel!
- **Groepselven.** Je kunt ook met de groep elfen maken. De gedichten gaan dan rond. Nadat je een regel hebt ingevuld, geef je het door aan je buurman/vrouw, die weer met de volgende regel verder gaat. Zo ontstaat er een gezamenlijke productie (vaak aanleiding tot gesprek, plezier en gekkigheid).
- **Elven raadspel.** Een andere variant is: de persoonlijke elfen door de leiding te laten voorlezen. De groepsleden mogen dan raden; wie deze elf gemaakt heeft.
- **Elvenbundeltje.** Je kunt de elfen verzamelen in een bundeltje of er een poëzieprogramma mee maken.

Menselijk schrijven en schilderen

- Duur: 15 - 20 minuten
Groepsgrootte: minimaal 5 (Bij een grote groep verdeel je de groep in subgroepen (minimaal 5, altijd oneven aantal)
Benodigdheden: - grote pen of kwast en verf
- groot stuk papier (bijvoorbeeld rol behang)
- blinddoek

De resultaten van de elfjes kun je mooi verwerken in een (gezamenlijk) kunstwerk! De mooiste of belangrijkste woorden of elven kun je groot opschrijven op een stuk papier. Of maak er een kunstwerk van door het te versieren met bijpassende symbolen en associaties.

Een extra uitdaging hierbij is dat we niet zomaar gaan schrijven of schilderen... maar jullie zijn zelf de kwast!

Eén persoon wordt geblinddoekt. Hij/zij houdt een viltstift of kwast stevig vast met beide handen gestrekt boven zijn/haar hoofd. De anderen verdelen zich in twee even grote groepen (links en rechts). Twee aan twee stellen de groepsleden zich tegenover elkaar op. Zij houden elkaar stevig vast bij de polsen. De persoon met stift laat zich dragen door de subgroep leden. Vervolgens wordt de persoon met stift gebruikt als pen. De twee groepjes nemen de menselijke pen op en schrijven vervolgens met deze persoon gezamenlijk een woord of een zin. Spreek van tevoren af wat je gaat schrijven!
Je kunt natuurlijk ook een schilderij maken. Probeer maar eens een menselijke kwast in een verfpotje te dopen! Doe dit een aantal keren met wisselende personen en met verschillende korte zinnen, uitspraken, woorden of symbolen.

Let op! Dit is een pen met gevoel. Houdt hem/haar goed vast en doe hem/haar geen pijn. Let op de kleding.



SPEL 4. OP WEG NAAR VREDE

Kompasspel

- Duur: 20 minuten
Groepsgrootte: minimaal 5
Benodigdheden:
- 4 blinddoeken
 - enkele obstakels. Binnen kun je denken aan banken, buiten aan natuurlijke obstakels (boomstammen bijvoorbeeld), of menselijke obstakels.
 - in bijlage 5 vind je kaartjes om uit te knippen. Met de kaartjes geef je aan wie welke windrichting heeft.

De weg naar vrede en vrijheid is soms lastig en vol obstakels. Om een ruzie te beëindigen zijn bijvoorbeeld soms moeilijke gesprekken of excuses nodig. Maar je kunt ook denken aan een land dat een dictator afzet om zo democratisch te worden. Je bent er niet zomaar...

In dit spel kun je in levende lijve ervaren hoe je obstakels kunt omzeilen!

Vier mensen gaan met de ruggen naar elkaar toe staan, de armen in elkaar gehaakt. Zij zijn samen het kompas. Ieder krijgt een kaartje met daarop de letter N, O, Z of W. Deze letters staan voor de vier windrichtingen noord, oost, zuid en west. Alle mensen in het kompas krijgen blinddoeken voor. De anderen (loodsen) gaan het kompas nu langs een parcours met obstakels loodsen.

De loodsen krijgen een toerbeurtnummer 1, 2, 3, 4 enzovoorts. Na iedere hindernis wisselt de loods. Nummer 1 van de loodsgroep geeft de kompasgroep het startsein en geeft aanwijzingen. Dat doet hij door aan te geven welke windrichting naar voren moet bewegen.

Een commando gaat als volgt. Loods: 'Noord, lopen' – 'Stop' – 'West, lopen' - 'Stop' - etc. Als commando's om ergens overheen of onderdoor te gaan kun je denken aan: 'omhoog', 'grote/hoge stap' of 'bukken'.

De rest van het kompas beweegt uiteraard mee. Laat de loodsen netjes om beurten commando's geven of laat ze naar eigen goeddunken de commando's door elkaar roepen, al wordt het spel dan iets lastiger voor het luisterende kompas.

De loodsgroep zet een hindernissenparcours uit:

1. Trek een dubbele startlijn en laat de kompasgroep zich opstellen.
2. Zet met een tak een goed zichtbare slingerlijn van ongeveer 15 grote stappen op de grond uit.
3. Vorm verschillende hindernissen met takken of menselijke hindernissen waar de kompasgroep
 - a. overheen gaat > ong. 30 cm hoog
 - b. onderdoor gaat > ong. 1.40 cm hoog
 - c. overheen stapt > vorm met twee lijnen bijvoorbeeld een rivierstroom (60 cm breed)
4. Een boomstronk/tak/steen/paaltje is het laatste ijkpunt en tevens eindpunt
5. Als je er een competitief element aan wilt koppelen, kun je aan ieder obstakel en het eindpunt een aantal punten koppelen. Het groepje met de meeste punten wint. Je kunt ook de tijd opnemen, dan wint het groepje met de snelste tijd.

Ren je rot!

Duur: 15 minuten
Groepsgrootte: minimaal 2, liefst meer
Benodigdheden:

- grote ruimte (binnen of buiten)
- papieren of borden met daarop de woorden (van ieder één):
 - ✓ waar
 - ✓ niet waar
 - ✓ vooroordeel
 - ✓ geen vooroordeel
 - ✓ gewoon
 - ✓ vreemd
- lijst met stellingen (bijlage 6)

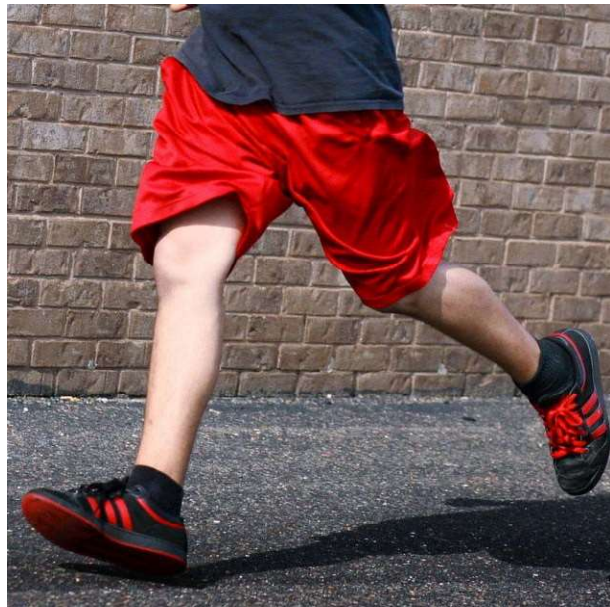
Dit spel bestaat uit een aantal stellingen. De stellingen vallen binnen de categorieën: vooroordeel of geen vooroordeel, waar of niet waar en gewoon of vreemd. Hang in de ruimte op twee plekken, een eindje uit elkaar 'waar', 'vooroordeel' en 'gewoon' aan de ene kant en 'niet waar', 'geen vooroordeel' en 'vreemd' aan de andere kant.

De leiding leest de stellingen voor, en de groep deelnemers moet zo snel mogelijk rennen naar de plek waar het papier/bord hangt waarmee ze het eens zijn.

Zo krijg je meteen een goed beeld van de verdeling van meningen in de groep.

Dit is een leuk startpunt voor een discussie.

Je kunt de categorieën één voor één behandelen, of je hangt alle papieren/bordjes op en leest de stellingen op willekeurige volgorde voor.



SPEL 5. HERDENKEN

Bouw je eigen monument

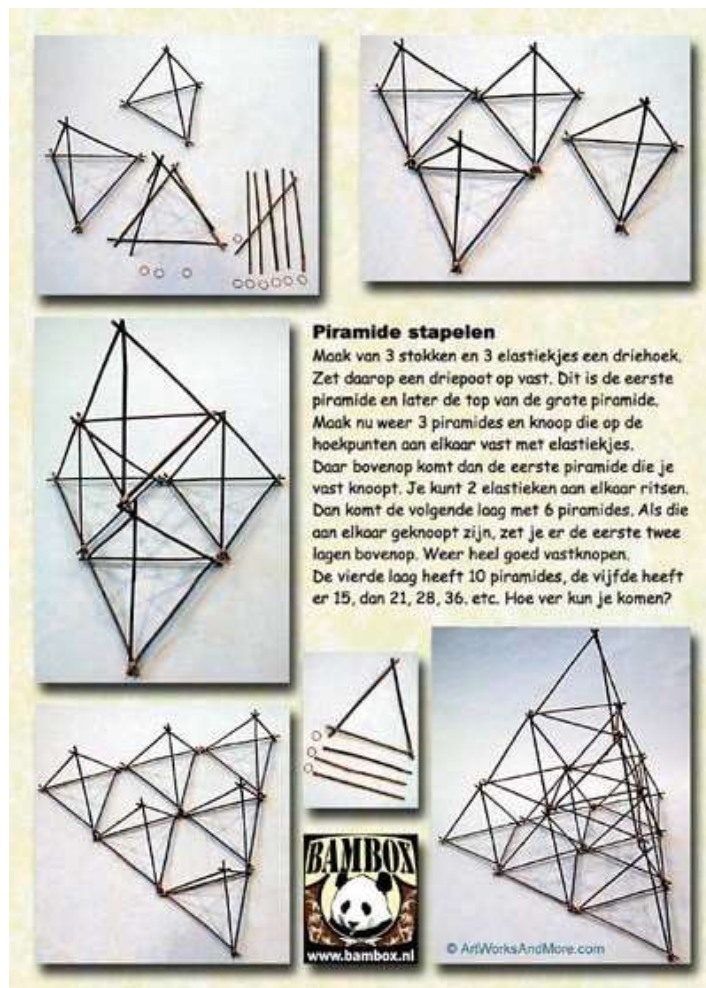
Duur: 20 minuten

Groepsgrootte: n.v.t.

Benodigheden: - satéprikkers + elastiekjes OF:
- bamboestiek: bamboestokken die je met grote elastieken aan elkaar bevestigt (te leen bij Huis van de Jeugd) OF:
- pionierpalen + touw (als je het groter wilt aanpakken)

Tijdens de Nationale Herdenking op 4 mei herdenken we allen – burgers en militairen – die in het Koninkrijk der Nederlanden of waar ook ter wereld zijn omgekomen sinds het uitbreken van de Tweede Wereldoorlog, in oorlogssituaties en bij vredesoperaties. (officieel memorandum)

Misschien ben je wel eens bij de Nationale herdenking geweest op de Dam. Of heb je een herdenking in je eigen omgeving meegemaakt. We herdenken hierbij meestal oorlogsslachtoffers, maar je kunt natuurlijk ook andere mensen of dieren herdenken. Tijdens de mis in de kerk voor je overleden oma bijvoorbeeld, of bij een privé altaartje voor je overleden poes. Een monument is een manier om een bepaalde persoon of gebeurtenis te herdenken. Het is een plek waar je even stil kunt staan bij diegene of dat moment. Een tastbaar eerbewijs waar iedereen een kijkje kan nemen. Hoe zou jouw ideale monument eruit zien? Wie of wat zou je ermee willen herdenken? Hoe zou je dat willen uitbeelden? Met deze vragen kun je aan de slag met het bouwen van je eigen monument!



- Jullie kunnen samen aan een gezamenlijk monument werken, of iedereen kan in het klein een eigen monument bouwen. Denk na hoe het eruit moet komen te zien en maak eventueel een ontwerp.
- Je kunt ook nadenken over hoe je duidelijk kunt maken dat het om een monument gaat, en hoe je laat zien wat je ermee wil herdenken. Je kunt je monument bijvoorbeeld versieren, met ballonnen, slingers, of zelfgemaakte (vredes)symbolen.
- Ten slotte kun je de monumenten met de hele groep inwijden, of een speciale herdenking bij het monument organiseren. Hier kunnen kinderen/jongeren iets zeggen of voorlezen, ballonnen loslaten, of iets anders doen.

Vredesduiven origami

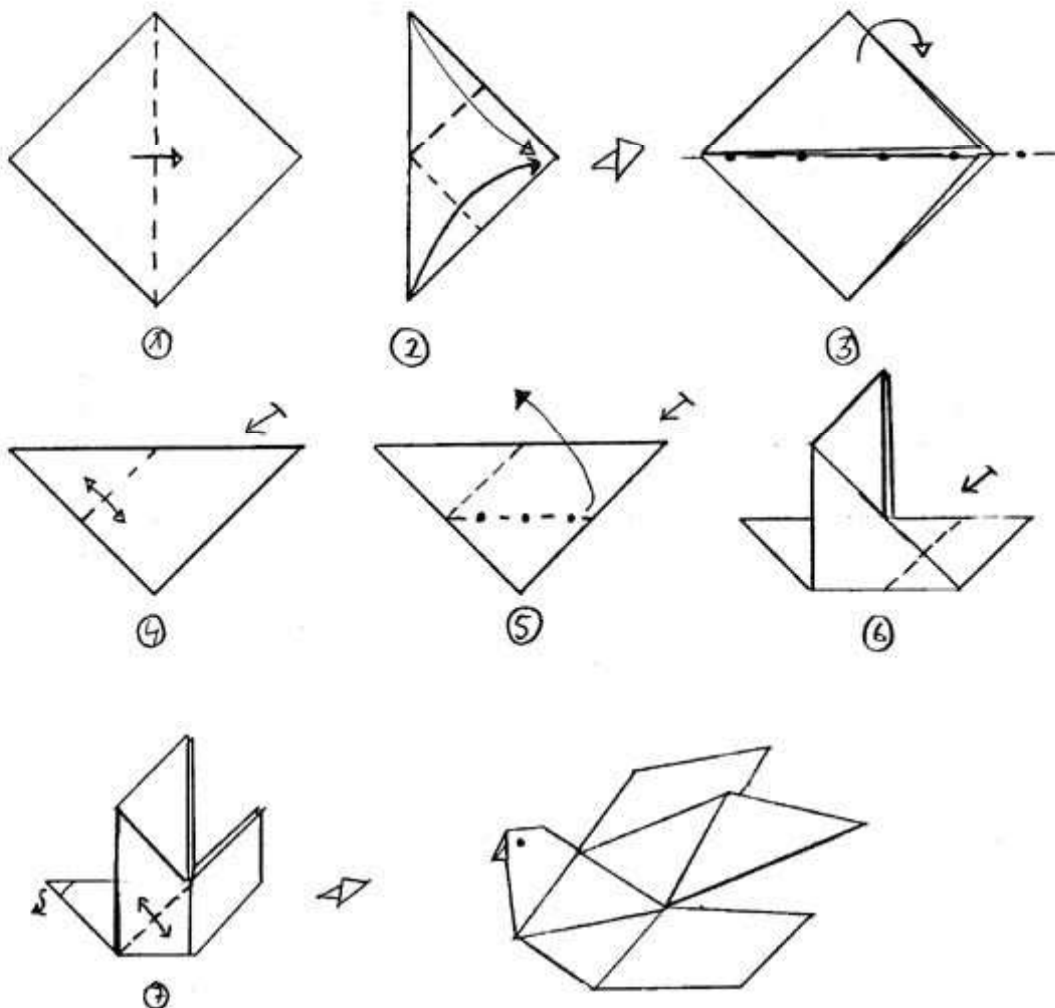
Duur: 15 minuten
Groepsgrootte: n.v.t.
Benodigheden: - vouwpapier
- potloden/pennen
- evt. ballonnen

Hét symbool voor de vrede is natuurlijk de witte duif, eventueel met takje in zijn snavel. Met origami kun je deze duif goed maken. Je kunt het gebruiken om je monument mee te versieren. Of schrijf er een (vredes)boodschap op en laat deze aan een ballon opstijgen!

Je kunt natuurlijk ook andere symbolen vouwen met origami. Denk aan een hart, bloem, kaars of vlam, handen, etc. Vouw- en knutselinstructies kun je o.a. vinden op:
<http://www.origami-world.de>
<http://kids.flevoland.to/knutselen/bevrijdingsdag.shtml>

TAUBE / DUIF / PIGEON

www.origami-world.de



SPEL 6. VERSCHILLENDE CULTUREN

Als iedereen hetzelfde was...

- Duur: 20 minuten
Groepsgrootte: minimaal 4, liefst meer
Benodigheden: 2 aparte ruimtes, of buiten 2 plekken waar je elkaar niet kunt zien/horen

De groep wordt verdeeld in twee groepen:

Groep 1. Cultuurvolk, Groep 2. Ontdekkingsreizigers

De ontdekkingsreizigers scheiden zich van het cultuurvolk en gaan naar een andere ruimte.

- De ontdekkingsreizigers bereiden zich voor en maken afspraken
- Het cultuurvolk studeert een begroetingsritueel in

Groep 1: Cultuurvolk. Jullie zijn een speciaal volk. Jullie hebben een eigen cultuur. Jullie begroeten elkaar op een aparte manier en begroeten elkaar met “een begroetingsritueel”. Ontdekkingsreizigers willen graag met jullie in contact komen en willen in jullie cultuur worden opgenomen. Maar zij moeten precies jullie begroetingsritueel kennen en meedoen anders worden zij niet door jullie opgenomen. Het begroetingsritueel wordt niet aan hen uitgelegd. Ze moeten zelf ontdekken!

Let wel op! Laat met elkaar zoveel mogelijk het begroetingsritueel zien. Nodig vervolgens een ontdekkingsreizig(st)er uit.

Voorbeeldregels begroetingsritueel

- Zoek een cultuurgenoot op
- Persoon A wijst naar persoon B
- B wijst terug
- Geef elkaar de rechter hand + sla jullie linkerhand om de rechter handen heen
- Knik drie keer naar elkaar
- Laat de handen los en zwaai naar elkaar
- Begin opnieuw met iemand anders

Let op! Houdt jouw cultuurgenoot zich niet aan de spelregels, dan... draai jij je om en je zwaait met de billen naar jouw cultuurgenoot en je begint opnieuw met een ander

Groep 2: Ontdekkingsreizigers. Stel je voor: Jullie zijn een groep ontdekkingsreizigers en jullie komen in een vreemde cultuur terecht. Jullie komen bij een volk met “een vreemde manier van begroeten”. Als ontdekkingsreizig(st)er wil je het volk leren kennen. Maar... Je wordt pas door het volk opgenomen als je hun begroetingsritueel precies kent.

De spelleider zal jullie zo dadelijk roepen en uitnodigen eerst te kijken naar de begroetingsrituelen. Vervolgens ga jezelf meedoen aan het begroetingsritueel.

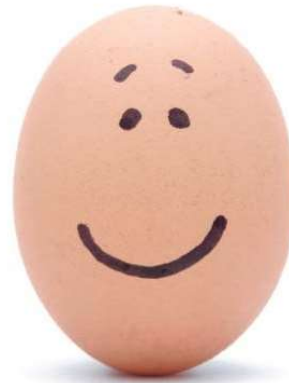
Vreemde en verwarrende situaties kunnen zich voordoen. Dit is helemaal niet erg. Iedereen vóór jou moest dit ook ondergaan. De aanhouder wint, want jij wilt toch de wereld ontdekken. Tijdens het begroetingsritueel kun je ook overleggen met jouw medeontdekkingsreizigers, want je wilt tenslotte toch opgenomen worden in de vreemde cultuur!

Bob de Reiziger

- Duur: 20 minuten
Groepsgrootte: minimaal 2 personen per groepje
Benodigheden: - lichte bouwmaterialen, zoals satéprikkers, papier, nietjes, plakband, piepschuim, etc.
- aantal stoelen

Bob is een (rauw) ei. En Bob gaat op reis. Hij wil graag heelhuids door een aantal verschillende landen reizen en verschillende grenzen oversteken. Jullie moeten ervoor zorgen dat Bob ongeschonden weer bij zijn moeder thuis komt.

Verdeel de groep in kleine groepjes van minimaal twee personen. Elk groepje gaat een eigen brug maken om Bob van het ene naar het andere land te brengen. Je mag daarbij gebruik maken van de aanwezige bouwmaterialen. De brug moet minimaal 1 meter lang zijn. De bruggen worden gebouwd tussen twee stoelen. Je mag de brug aan de stoelen bevestigen met plakband o.i.d. Elke stoel is een land. Het is afhankelijk van het aantal groepjes hoeveel landen er door bruggen aan elkaar gekoppeld worden.



Het is de bedoeling dat Bob straks in één keer door alle landen (stoelen) kan reizen (rollen). Daarbij mogen geen vingers of handen gebruikt worden! Bob mag alleen van de ene naar de andere brug geholpen worden met behulp van twee satéprikkers.

Hoe goed kun jij samenwerken met jouw team?
Lukt het jullie om Bob heelhuids over de grens te krijgen?

SPEL 7. NIETS IS WAT HET LIJKT...

(KIJKEN MET ANDERE OGEN)

Bekertjesvoetbal

- Duur: 5 minuten voorbereiding, 10 minuten spelen (of langer!)
- Groepsgrootte: minimaal 4 (genoeg om twee teams te maken)
- Benodigdheden:
- plastic bekertjes (twee per persoon)
 - elastiekjes
 - stuk touw

Knip de bodem uit de bekers en maak met de bekertjes, de elastiekjes en het touw voor elke deelnemer een brilletje. Zet de deelnemers de bril op en laat ze gewoon een partijtje voetbal spelen. Door de `tunnelvisie` is dat een heel nieuwe ervaring!

Wat gebeurt er als iedereen slechts zijn eigen deel van het geheel kan zien? Botst dat of ga je anders kijken en samenspelen...?

Het is leuk om na te bespreken hoe de deelnemers omgaan met deze andere visie. Is dit vergelijkbaar met andere situaties?



Stil kaartspel

- Duur: 20 minuten
Groepsgrootte: minimaal twee groepen van 4
Benodigdheden:
- aantal kaartspelen (zoveel als je groepjes hebt)
 - ruimte met aantal tafels, een eindje uit elkaar
 - vel papier met de spelregels per tafel

Dit ongewone kaartspel is bedoeld om te ondervinden hoe je reageert in een situatie waarbij je niet dezelfde 'taal' spreekt, en niet dezelfde (culturele) regels hanteert. Hoe werk je samen, hoe zorg je dat je elkaar begrijpt?

Je speelt het kaartspel in groepjes van 4, verdeeld over verschillende tafels. Niemand mag spreken of geluiden maken, alleen non-verbale communicatie is toegestaan (gebaren, uitbeelden, wijzen, etc.). Zie hier als leiding streng op toe, want het is belangrijk om het doel van het spel te bereiken. Elk groepje ontvangt bij het begin de spelregels op papier. Ze mogen het alleen in stilte lezen, niet bespreken. Per groepje verschillen de spelregels op één of enkele punten. Het is echter belangrijk dat niemand van de deelnemers dit weet! Zij denken dat ze allemaal hetzelfde spel gaan spelen! Vervolgens spelen de groepjes een paar minuten volgens hun eigen spelregels, om te oefenen.

Daarna spelen we een paar rondes, waarbij de winnaar en verliezer van één tafel steeds naar een andere tafel verhuizen. Geef de tafels een nummer. De winnaar schuift steeds een nummer omhoog (van 1 naar 2), de verliezer schuift omlaag (van 3 naar 2). Spreek af hoe lang er per ronde gespeeld wordt. Bijvoorbeeld 5 min.

Na de eerste ronde worden de groepjes dus iedere ronde gemixt. De nieuwe tafelgenoten komen erachter dat ze verschillende regels hanteren en moeten er vreedzaam (en in stilte!) uit zien te komen hoe ze samen kunnen spelen. Hoe los je dat op, hoe reageer je, wiens regels worden gevolgd, of vind je een compromis? Hoe voelt het om je misschien wel buitengesloten of niet begrepen te voelen? Mensen kunnen heel verschillend reageren. Wat valt je op? Verrast je eigen reactie je misschien wel? Nabespreking is belangrijk, omdat men hier pas goed gaat nadenken over zijn eigen reactie en die van anderen.

Voorbeeld spelregels: Per tafel is er 1 kaartspel, de Jokers eruit gehaald. De kaarten worden verdeeld over de 4 deelnemers. Om de beurt leggen de deelnemers een kaart op tafel. Het gaat erom de kaart met de hoogste waarde op te leggen. Degene die de hoogste kaart oplegt, mag alle vier de kaarten houden. Vervolgens begint diegene weer met een nieuwe kaart. Zo ga je door tot de tijd om is. Doel is om zoveel mogelijke kaarten in handen te hebben aan het einde van de ronde.

Ter afwisseling van de spelregels kun je de waarde van de kaarten variëren. De aas kan aan een tafel de hoogste waarde hebben, maar aan een andere tafel de laagste. Een andere mogelijkheid: je mag alleen kaarten opleggen van dezelfde soort als de eerste kaart (dus harten op harten, klaver op klaver, etc.) Of: je mag alleen kaarten opleggen van dezelfde kleur als de eerste (dus rood op rood, of zwart op zwart).

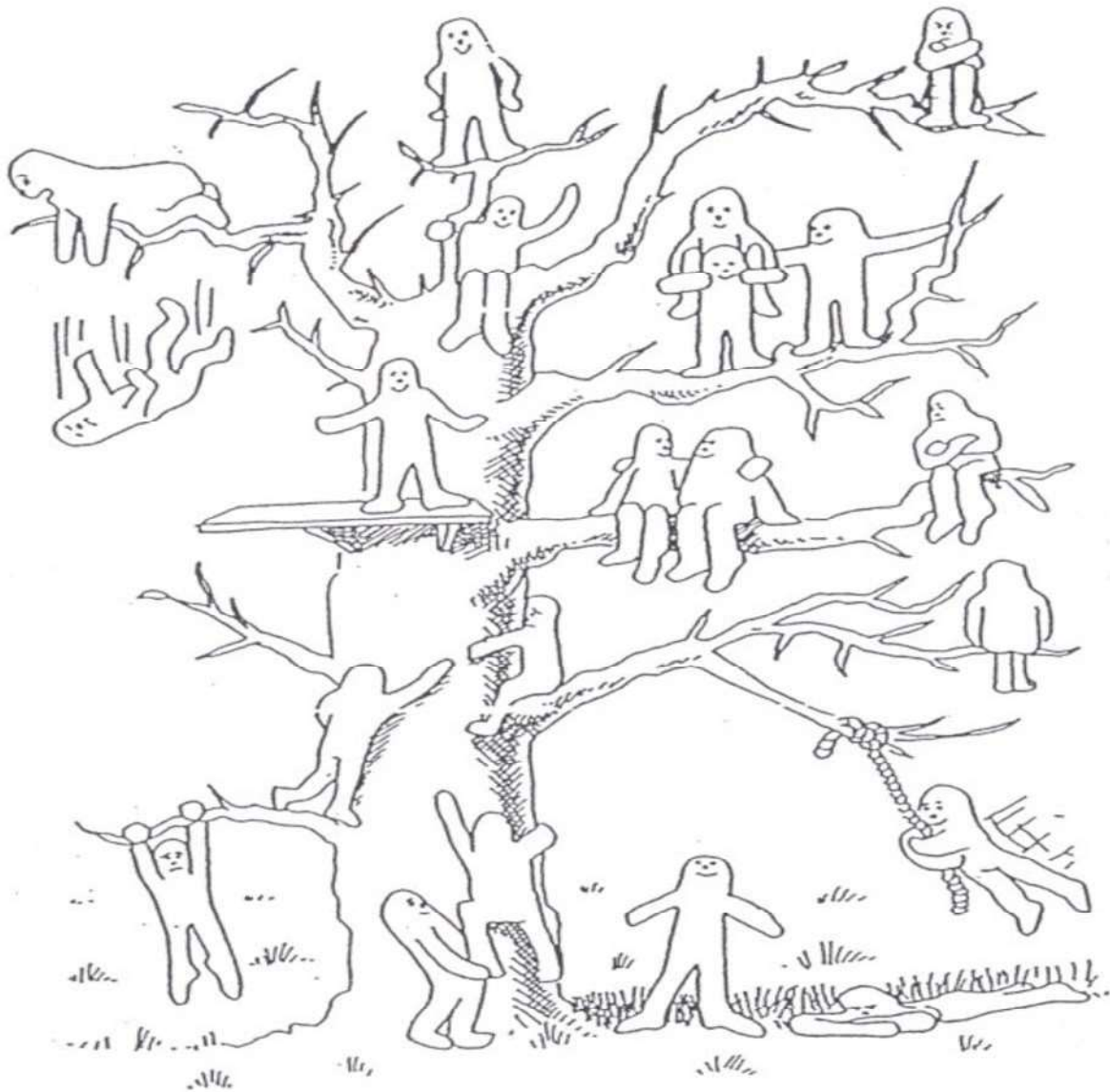
BIJLAGEN

Bijlage 1. Bingo werkblad

<p>Is nieuwsgierig naar buitenlandse gewoontes.</p> <p>naam:</p>	<p>Houdt van buitenlandse gerechten.</p> <p>naam:</p>	<p>Vindt vijf keer per dag bidden niet vreemd.</p> <p>naam:</p>	<p>Het voedsel op aarde is oneerlijk verdeeld.</p> <p>naam:</p>	<p>Wil graag nieuwe culturen ontdekken.</p> <p>naam:</p>
<p>Iedereen is anders. Anders zijn is vreemd.</p> <p>naam:</p>	<p>Sommige buitenlanders discrimineren.</p> <p>naam:</p>	<p>Vindt rauwe vis (b.v. haring) eten heel normaal.</p> <p>naam:</p>	<p>Vluchtelingen zijn profiteurs.</p> <p>naam:</p>	<p>Alle mensen zijn gelijk.</p> <p>naam:</p>
<p>Iedereen moet kunnen geloven wat hij of-zij maar wilt!</p> <p>naam:</p>	<p>Iedereen heeft recht op vrijheid.</p> <p>naam:</p>	<p>Alle mensen zijn gelijkwaardig.</p> <p>naam:</p>	<p>Iedereen heeft vooroordelen.</p> <p>naam:</p>	<p>Kent het verschil tussen plagen en pesten.</p> <p>naam:</p>
<p>Vergissen is menselijk.</p> <p>naam:</p>	<p>Anders zijn is heel gewoon.</p> <p>naam:</p>	<p>Je mag niemand uitsluiten.</p> <p>naam:</p>	<p>Vrijheid zonder grenzen bestaat niet.</p> <p>naam:</p>	<p>Rijkdom deel je met andere mensen.</p> <p>naam:</p>
<p>Ieder mens moet in vrijheid kunnen leven.</p> <p>naam:</p>	<p>Op 5 december met een paard op dak. Is heel gewoon.</p> <p>naam:</p>	<p>Blanken zijn slimmer dan gele, zwarte, rode mensen.</p> <p>naam:</p>	<p>Iedereen kan buitenlander worden.</p> <p>naam:</p>	<p>Geloof in de rijkdom van andere culturen.</p> <p>naam:</p>

Bijlage 2

Vrijheidsboom



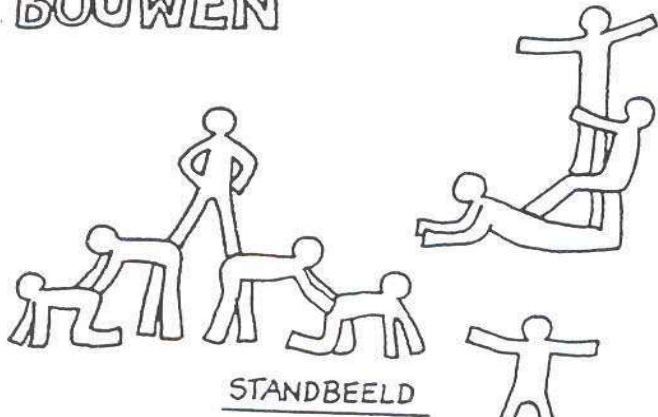
Bijlage 3

De Universele verklaring van de rechten van de Mens

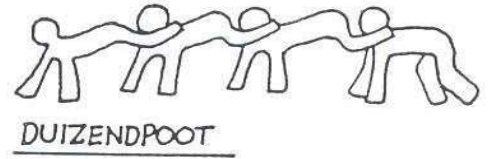
1. Alle mensen worden als vrije mensen geboren
2. Iedereen heeft recht op alle rechten uit deze verklaring
3. Iedereen heeft recht op leven
4. Slavernij is verboden
5. Niemand mag worden gemarteld of onmenselijk worden gestraft
6. Iedereen moet als persoon door de wet erkend worden
7. Iedereen heeft recht op gelijke bescherming
8. Iedereen heeft recht op rechtshulp
9. Niemand mag willekeurig worden gearresteerd of verbannen
10. Iedereen heeft recht op een onafhankelijke rechter als een straf moet worden bepaald
11. Iedereen heeft recht op een eerlijk proces
12. Iedereen heeft recht op privacy
13. Iedereen heeft recht op reizen waarheen hij/wij wil
14. Iedereen heeft recht op asiel
15. Iedereen heeft recht op een nationaliteit
16. Vrouwen en mannen hebben het recht kinderen te krijgen. Niemand mag gedwongen worden om te trouwen
17. Iedereen heeft recht op eigendom
18. Iedereen heeft recht op vrijheid van gedachte, geweten en godsdienst
19. Iedereen heeft recht om deel te nemen aan vergaderingen
20. Iedereen heeft recht om deel uit te maken van het bestuur van zijn land, rechtstreeks of door middel van vrij gekozen vertegenwoordigers
21. Iedereen heeft recht op maatschappelijke zekerheid
22. Iedereen heeft recht op arbeid en bescherming tegen werkloosheid
23. Iedereen heeft recht op rust en vrije tijd
24. Iedereen heeft recht op voedsel, onderdak, kleding en medische hulp
25. Iedereen heeft recht op onderwijs
26. Iedereen heeft recht om deel te nemen aan het culturele leven
27. Iedereen heeft recht op een bestaan dat deze rechten waarborgt
28. Ieder mens heeft te plicht om eerbied te hebben voor de rechten en vrijheden van anderen en de wetten daartoe na te leven
29. Geen mens, geen groep en geen regering mag iets doen om een van de rechten en vrijheden uit de Universele Verklaring van de Rechten van de Mens te vernietigen

Bijlage 4
Acrobatische standbeelden

**PIRAMIDES
BOUWEN**



STANDBEELD



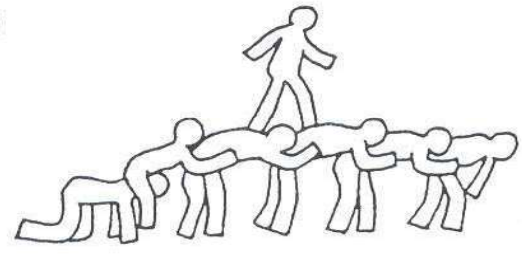
DUIZENDPOOT



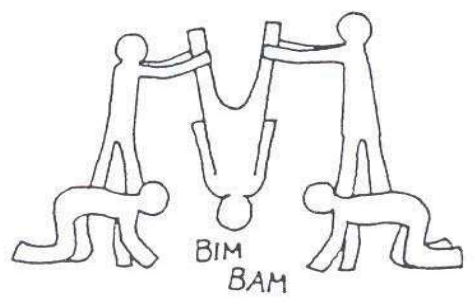
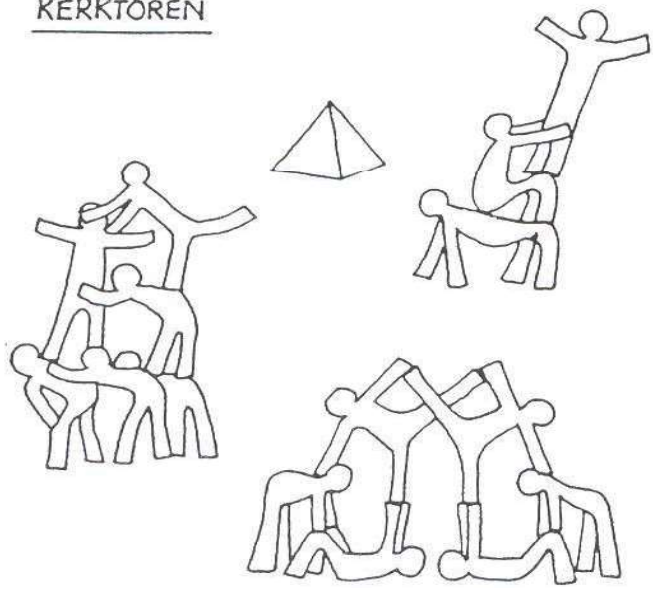
ROMEINSE WAGEN



KERKTOREN

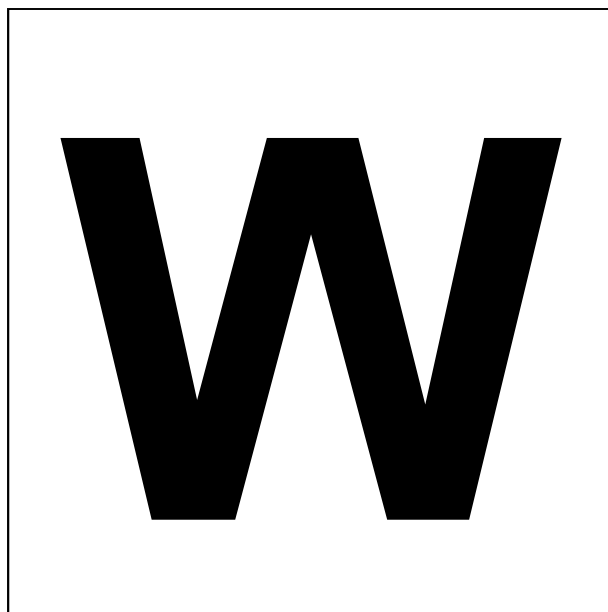
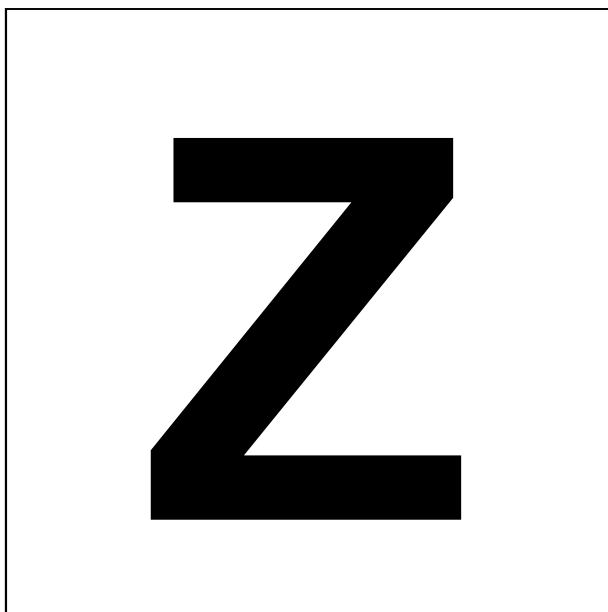
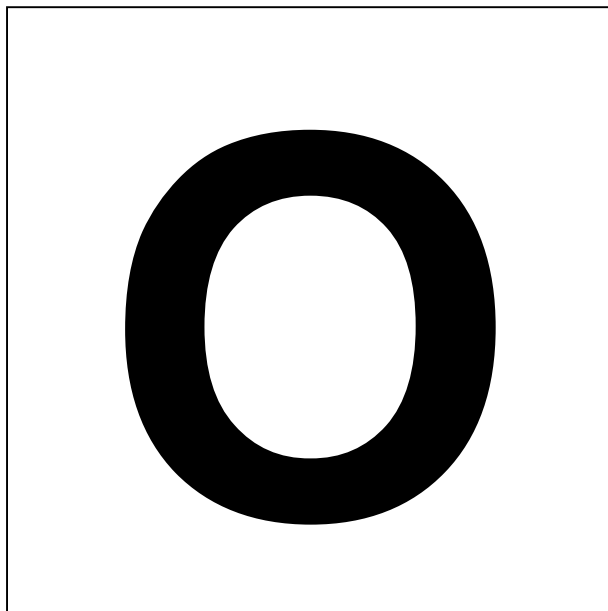
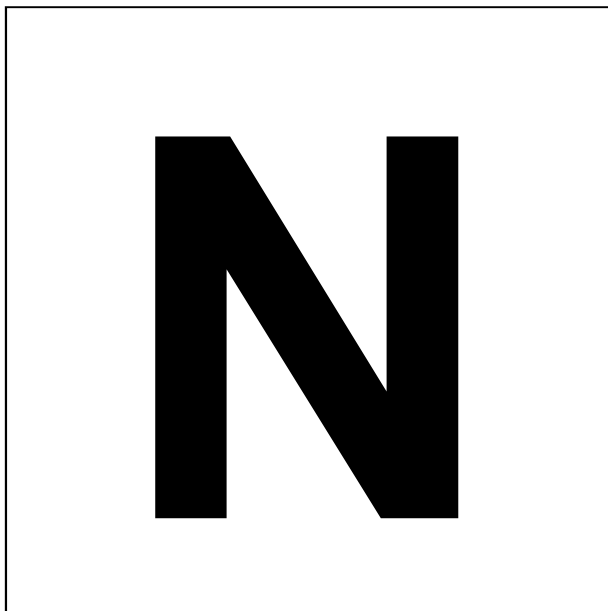


BRUG



LUIDKLOK

Bijlage 5
De vier windstreken (kompasspel)



Bijlage 6

Stellingen

WAAR – NIET WAAR

In het Nederlands elftal mogen alleen Nederlanders voetballen.

Het is waar. In een nationaal team mogen geen buitenlandse voetballers spelen.

St. Nicolaas woonde in Turkije.

Het is waar. St. Nicolaas was bisschop van Mira, een stad die in Turkije ligt.

Eskimo's zijn indianen.

Het is waar. Eskimo's worden gerekend tot de Indianen.

John is de meest voorkomende naam ter wereld.

Het is niet waar. Mohammed is de populairste naam.

In Rusland wonen meer mensen dan in Indonesië.

Het is niet waar. In Rusland wonen ongeveer 146 miljoen mensen. In Indonesië ongeveer 211 miljoen mensen.

Als de rood-wit-blauwe vlag uithangt is het feest.

Het is niet waar. Het is niet altijd feest. Bij de dodenherdenking hangt de vlag halfstok als teken van rouw en verdriet.

1 op de 10 mensen is homoseksueel.

Het is waar. In elke schoolklas zijn gemiddeld twee leerlingen, jongens of meisjes, die alleen verliefd kunnen worden op iemand van hetzelfde geslacht. Meestal durven jongeren er op de middelbare school niet voor uit te komen. Homo en lesbo zijn vaak scheldwoorden.

Van de 6 miljard mensen op de wereld is 10% vluchteling.

Het is gelukkig niet waar. Er zijn naar schatting 15 miljoen mensen op de vlucht om hun leven te redden. Dat is een kwart procent: 0,25%.

Deze woorden komen uit het Arabisch: kameel, alcohol, cijfer, spinazie, banaan, abrikoos, douane, gitaar en giraffe.

Het is waar. Lang geleden heeft de Arabische cultuur veel invloed op Europa gehad. Vooral door handelscontacten via Spanje en Italië. En sinds kort kennen we het broodje Kebab in onze taal.

Tulpen zijn van oorsprong Nederlandse bloemen.

Het is niet waar. Tulpen komen oorspronkelijk uit Turkije. Overal ter wereld denken mensen dat tulpen in Nederland 'geboren zijn'.

VOORROORDEEL – GEEN VOORROORDEEL

Jongens die aan ballet doen zijn slappelingen.

Het is een vooroordeel. Je moet juist heel sterk om te kunnen dansen.

Arme mensen zijn arm omdat ze lui zijn.

Het is een vooroordeel. Arme mensen moeten vaak hard werken om in leven te blijven.

Vrouwen kunnen niet autorijden.

Het is een vooroordeel. Uit onderzoek blijkt dat mannen vaker een ongeluk veroorzaken dan vrouwen. Verschillende verzekeringsmaatschappijen laten vrouwen daarom minder premie betalen.

Alle Chinezen lijken op elkaar.

Het is een vooroordeel. Er zijn meer dan 1 miljard Chinezen en ze zijn allemaal verschillend van elkaar. Net zo als Nederlanders of Europeanen.

Kleine kinderen lusten geen spruiten.

Het is een vooroordeel. Want er zijn uitzonderingen. Sommige kleine kinderen zijn er gek op.

Vrouwen kunnen beter voor kinderen zorgen dan mannen.

Het is een vooroordeel. Mannen kunnen ook goed voor kinderen zorgen. Ze kunnen hen alleen niet de borst geven.

Mensen met een pistool zijn gevaarlijk.

Het een vooroordeel. Soms moeten politieagenten een wapen gebruiken ter verdediging.

Gehandicapten zijn zielig.

Het is een vooroordeel. Ze hebben een lichamelijke handicap. Daar zijn ze bijvoorbeeld mee geboren. Ze kunnen leren, werken, sporten en plezier maken, net als alle andere mensen.

Asielzoekers komen hier vanwege het geld.

Het is een vooroordeel. De meeste mensen die vluchten worden bedreigd met de dood in hun eigen land. Ze worden vervolgd om hun geloof of politieke overtuiging.

Minder buitenlanders betekent minder werkloosheid.

Het is een vooroordeel. Door de groeiende welvaart hebben we nog meer buitenlanders nodig. Er komen zelfs verpleegsters uit Ghana en computerdeskundigen uit India.

GEWOON – VREEMD

Neus snuiten in een zakdoek.

In India vinden ze het heel vies om je neus met een lapje af te vegen en het dan weer in je zak te doen.

Aan kleuters vertellen dat er een paard op het dak loopt.

Rond 5 december vindt iedereen in Nederland dit heel gewoon.

Als je vies bent in bad stappen.

Veel Japanners gaan zich eerst lekker wassen voor ze een bad nemen. Ze vinden het niet lekker om in hun eigen vuil te zitten.

Een cadeautje krijgen, het uitpakken en zeggen dat je er blij mee bent.

In Indonesië vinden veel mensen het onbeleefd om een pakje uit te pakken waar de gever bij is.

Elkaar begroeten door elkaar de rechterhand te geven.

In de Filippijnen vegen ze hun billen af met hun rechterduim. Deze hand is dus onrein en je steekt dus nooit je rechterhand naar elkaar uit.

Met je armen over elkaar staan als er iemand tegen je praat.

In Indonesië denken mensen dan dat je kwaad bent.

Met je benen over elkaar gaan zitten.

In veel moslimlanden is het onbeleefd omdat je dan de onderkant van je schoen laat zien en daarmee beledigt je de ander.

Rauwe vis eten.

Haring met uitjes is typisch Hollands.

Oma woont in een bejaardenhuis.

In Afrika zorgen de kinderen voor hun ouders.

Iemand een mooie bos gele bloemen geven.

In China is geel de kleur van rouw. Gele bloemen worden alleen gebruikt als er iemand overleden is.

COLOFON

Spelen voor Vrede is beschikbaar gesteld door Huis van de Jeugd

Samenstelling

Theo Claassen
Renske Oegema

Huis van de Jeugd

Huis van de Jeugd biedt professionele ondersteuning op het gebied van vrijwillig jeugd- en jongerenwerk. Op organisatorisch en pedagogisch gebied in Gelderland en omgeving. Hierbij staan jeugd en vrijwilligers altijd centraal. Wij doen dit door middel van advies, training, coaching en events. Dynamisch, prikkelend, op maat en resulterend in een praktisch en tastbaar resultaat. Met hoofd, hart en handen.



Zeelandsingel 40 – 6845 BH Arnhem – 085 7820300 – info@huisvandejeugd.nl

WWW.HUISVANDEJEUGD.NL



HUIS VAN DE JEUGD
VOOR VRIJWILLIG JEUGD- EN JONGERENWERK