

Ontwikkeling in de groep

Groepsdynamica bij kinderen en jongeren

Spel- en werkvormen

Marianne Luitjes
Ilona de Zeeuw-Jans

uitgeverij | C
coutinho

bussum 2011

Deze [spel- en werkvormen](#) horen bij *Ontwikkeling in de groep* van Marianne Luitjes en Ilona de Zeeuw-Jans.

© 2011 Uitgeverij Coutinho b.v.

Alle rechten voorbehouden.

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Voor zover het maken van reprografische verveelvoudigingen uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16 h Auteurswet 1912 dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan Stichting Reprorecht (Postbus 3051, 2130 KB Hoofddorp, www.reprorecht.nl). Voor het overnemen van (een) gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) kan men zich wenden tot Stichting PRO (Stichting Publicatie- en Reproductierechten Organisatie, Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.stichting-pro.nl).

Uitgeverij Coutinho

Postbus 333

1400 AH Bussum

info@coutinho.nl

www.coutinho.nl

Noot van de uitgever

Wij hebben alle moeite gedaan om rechthebbenden van copyright te achterhalen. Personen of instanties die aanspraak maken op bepaalde rechten, wordt vriendelijk verzocht contact op te nemen met de uitgever.

ISBN 978 90 469 0249 3

NUR 847

2

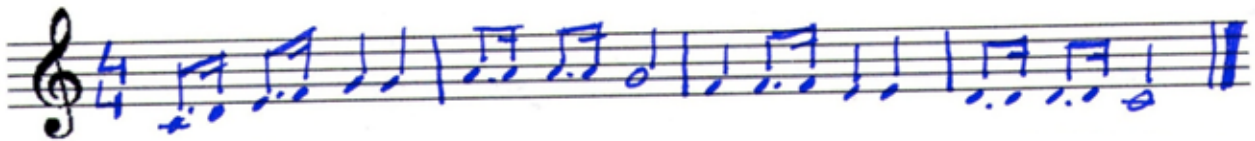
Vorming: kinderen komen bij elkaar

Jonge kinderen

Welkomstliedje

De kinderen zitten samen met de begeleider in een kring. De begeleider zet het volgende liedje in:

Goedemorgen/goedemiddag, ...(naam van een kind), fijn je weer te zien.
Wie zit er naast je, weet je dat misschien?



Het aangesproken kind antwoordt, waarna de begeleider weer het liedje zingt, nu met de naam van het tweede kind. Totdat alle kinderen aan de beurt zijn geweest. Doel van dit liedje is het leren kennen van de namen en jezelf present stellen. Het kind wordt gezien door de begeleider en door de andere kinderen. Het is een goed ritueel voor het begin van een dag of bijeenkomst.

Basisschoolkinderen

Krantenmeppertje

Vijf tot dertig spelers zitten in een kring. Eén speler staat in het midden met een opgerolde krant in zijn hand. De speelleider noemt de naam van een kind en de speler in het midden probeert dit kind met de krant op zijn knie te slaan. Als het betreffende kind voordat het geslagen wordt de naam van een ander kind weet te noemen, moet de speler in het midden proberen dát kind op de knie te slaan. De speler die op de knie is geslagen, komt als volgende met de krant in het midden van de kring te staan.

Regel: er mag niet te hard geslagen worden.

Doel van dit spel is om op een actieve en speelse manier elkaars namen te leren kennen (www.jeugdactiviteiten.nl).

Spinnenweb

De groep zit in een kring. Een van de kinderen houdt het uiteinde van een bolletje wol vast en gooit dat naar een ander kind, terwijl hij de naam van dat kind noemt. De ontvanger gooit het bolletje weer naar een ander kind, maar houdt de draad vast. Iedereen krijgt een keer het bolletje en houdt het touwtje vast, zodat er een spinnenweb ontstaat. Daarna

wordt het bolletje weer teruggegooid, in omgekeerde volgorde, terwijl de naam van het ontvangende kind wordt genoemd.

Doel van deze oefening is om op een actieve en speelse manier elkaars namen te leren kennen.

Jongeren

Alliteratie

De jongeren staan in de kring. Iedereen bedenkt om de beurt een alliteratie op de eigen voornaam. De jongere die aan de beurt is, zegt zijn voornaam met het bijvoeglijk naamwoord ervoor dat begint met dezelfde letter. Dit ondersteunt hij met zijn stem, beweging en mimiek.

Voorbeelden:

‘Melige Marianne’ stapt giechelend naar voren.

‘Innemende Ilona’ stapt vriendelijk glimlachend naar voren en maakt een omarmende beweging.

Dit spel is erop gericht om op een expressieve en speelse manier elkaars namen te leren kennen.

Inspringen

De groepsleden staan in een kring. Een groepslid stapt naar het midden en noemt een eigenschap of belangrijk gegeven van zichzelf (vooropleiding, hobby, woonplaats, leeftijd, sport). De groepsleden die deze eigenschap met het betreffende groepslid gemeen hebben, stappen ook naar voren. Het eerste groepslid mag degene(n) die naar voren gestapt is/zijn vragen hierover stellen. Als dat is afgerond, stapt iedereen weer terug in de kring en noemt een tweede groepslid iets van zichzelf enzovoort.

Doel van deze oefening is om de groepsleden uit te nodigen overeenkomsten tussen zichzelf en de andere groepsgenoten te zoeken.

Tekenen

De groepsleden tekenen zichzelf op een A3'tje en proberen zonder woorden zo veel mogelijk belangrijke zaken, eigenschappen of hobby's weer te geven. In subgroepen bevragen ze elkaar hierover om meer over elkaar te weten te komen.

Doel is een eerste en veilige kennismaking.

Ganzenborden

Maak groepen van zes personen en geef elke groep een groot vel papier en tekenmateriaal. Instrueer de groep als volgt.

- We spelen een kennismakingsspel. Het spel is een variant op een oud-Hollands gezelschapsspel: ganzenbord. Om het spel te laten aansluiten bij wat jullie van de anderen willen leren kennen, maken jullie eerst zelf voor jullie eigen groep een eigen spel.
- Teken op een creatieve manier een ganzenbord, met een speelveld van dertig vakken. Maak trapjes, een put, bedenk iets origineels (5 minuten).
- Elke speler bedenkt vragen en opdrachten die in het spel gebruikt worden om elkaar beter te leren kennen. Om te voorkomen dat er te indringende of te confronterende vragen worden gesteld, moeten de bedenkers van de vragen bereid zijn om op hun eigen vraag antwoord te geven. Elke speler bedenkt:
 - Een laagrisicovolle kennismakingsvraag, bijvoorbeeld: Wanneer ben je jarig?
 - Een hoogrisicovolle kennismakingsvraag, bijvoorbeeld: Wat zou je aan jezelf willen veranderen? Wanneer schaamde je je?
 - Een kennismakingsopdracht, bijvoorbeeld: Zing een lied waarvan je een zin uit het hoofd kent.
 - Een vraag over het groepsproces, bijvoorbeeld: Wat verwacht je van deze dag of dit schooljaar? (15 minuten).

Elke vraag komt bij een speelveld (kan op post-itblaadjes). Op vijf velden die nog leeg zijn, komt een vraagteken. Wie op een vraagteken komt, krijgt een persoonlijke vraag van een medespeler. De groep spreekt af door wie die persoonlijke vraag wordt gesteld (bijvoorbeeld de linkerbuur of een vast persoon).

- Misschien heeft nog iemand een extra (leuke) spelregel? Deze wordt besproken en eventueel toegevoegd.
- In de loop van het spel mogen in onderling overleg de spelregels worden aangepast.

Geef aan iedere groep een dobbelsteen en laat elke speler een persoonlijk voorwerp nemen dat gebruikt wordt als pion. Het spel wordt gespeeld op het eigen bord.

Bespreek het spel na. Het spel geeft genoeg stof tot napraten met de groep: Hoe was het om dit spel te maken? Om het te spelen? Hoe heeft het spel je geholpen elkaar beter te leren kennen? Wat vond je er leuk aan? Hoe zou het nog beter kunnen? Welke afspraken kunnen we maken voor het verdere samenwerken vanuit dit spel? (Tielemans, 2007).

Doel is om elkaar op een creatieve, speelse en expressieve manier te leren kennen.

3

Normering: kinderen vormen een mening

Paragraaf 3.1.3

Studenten en docenten

Luciferspel

Het onderzoek van Sherif op p. 84 in het boek is ook in een andere vorm te doen. Vraag een groep mensen om een gezamenlijke inschatting te maken van het aantal lucifers in een doosje. Laat iedereen zijn eigen inschatting meteen op papier noteren en het melden aan de begeleider of de papiertjes bij hem inleveren. Daarna krijgt de groep (beperkte) tijd om tot een gezamenlijke inschatting te komen. De beperkte tijd is om de druk wat te vergroten. De kans is groot dat er een antwoord door de groep gegeven wordt dat dicht bij het gemiddelde van alle schattingen komt (dit is tijdens de discussie gemakkelijk uit te rekenen).

Paragraaf 3.3.4

Jonge kinderen

Kikkers op een drijfblad

Maak een grote ruimte vrij en vorm 'drijfbladeren' door een aantal matjes (minder matjes dan er kinderen zijn) op de grond te leggen. Verder heb je muziek nodig.

Vertel de kinderen dat zij kikkers zijn en dat zij, zolang de muziek speelt, door de kamer huppelen, springen of zwemmen. Maar zodra de muziek stopt, moeten ze elkaar op het droge helpen. Het volstaat als zij het drijfblad met één vinger aanraken. Omdat er minder matjes dan kinderen zijn, zullen ze plaats moeten maken voor elkaar.

Laat de muziek weer spelen en haal een matje weg. Als de muziek weer stopt, moeten de kikkers opnieuw een veilig plekje op een drijfblad zoeken. Dit blijf je herhalen, en er zal steeds meer samenwerking voor nodig zijn om met z'n allen op twee matjes te passen. Lukt het ook met één matje? (Apacki, 1999).

Dit spel is gericht op het bevorderen van het samenwerken door te werken aan de normen en waarden.

Basischoolkinderen

Filosoferen met kinderen

Kinderen hebben originele denkbeelden en een grenzeloos voorstellingsvermogen. De maatschappij (ouders, leerkracht etc.) legt al snel grenzen op, waardoor kinderen hun spontane originele beelden zullen verdringen en zich aanpassen aan wat sociaal gewenst

of acceptabel is. Hoe ouder kinderen worden, hoe meer zij die originele beelden hebben ingeruild voor denkbeelden die je 'behoort' te hebben.

Filosoferen is een sociaal geaccepteerde manier om originele denkbeelden te uiten en hierover met anderen van gedachten te wisselen. Door met kinderen te filosoferen, krijg je als begeleider de gelegenheid te horen hoe zij hun ideeën vormen. Kinderen kunnen dan dus wel de gelegenheid krijgen hun onbegrensde denkbeelden uit te spreken. Een kind uit groep 5 zegt bijvoorbeeld: 'Een stoel wordt gemaakt en niet geboren, want gaat een stoel ooit naar de dokter?' (www.kinderfilosofie.nl).

Het doel van filosoferen met kinderen is bij kinderen een beredeneerd en zelfstandig inzicht te ontwikkelen. Dat doe je door hen te stimuleren zich te uiten en creatief te blijven nadenken, ondanks maatschappelijke beperkingen. Daardoor zullen zij gaandeweg leren kritisch te blijven en zelf na te denken, en niet zonder meer ideeën, normen en waarden van anderen over te nemen. Zie ook aanbevolen literatuur over reflecteren in paragraaf 3.3.2 van aanbevolen en aanvullend materiaal.

Jongeren

Advertentiespel

De groepsleden wordt gevraagd individueel of in subgroepjes een advertentie op een groot vel papier te zetten waarin ieder vraagt om een groep die...? Laat iedereen proberen om in deze advertentie zo veel mogelijk van de eigen verwachtingen ten aanzien van de opdracht, het doel en de samenwerking van de groep te verwerken. Er kan gebruik worden gemaakt van viltstiften, kranten, tijdschriften, scharen en lijm.

Na een half uur hangt iedereen/ieder groepje zijn flap op om die te presenteren, waarbij de rest van de groep om verduidelijking kan vragen. De begeleider kan in steekwoorden alles op een andere flap of op het bord noteren, zodat er een samenvatting wordt gemaakt van alle verwachtingen (SOVA-groep, 2003). De verwachtingen kunnen met elkaar doorgeproken worden, evenals de opdracht zelf en het proces.

Doel is te inventariseren wat de verwachtingen van de groepsleden zijn ten aanzien van de taak en de samenwerking als groep.

4

Bestorming: kinderen aan de leiding

Alle leeftijden

Ordering

Het is belangrijk dat er uitgesproken regels zijn tussen de leerkracht, de leider van de klas en de rest van de groep. De oefening is ontleend aan Franke-Gricksch (2006), die als docent veel heeft gewerkt met ordening. Haar aanpak is gebaseerd op de familieopstellingen van Hellinger.

Geef de kinderen/jongeren de opdracht om zonder te praten of een andere vorm van overleg op volgorde van leeftijd in een kring te gaan staan. Uiteindelijk zullen de oudste en de jongste dus naast elkaar komen te staan. Als iedereen staat, meldt elk kind om de beurt hoe oud hij of zij precies is. Er zal dus geconstateerd worden dat niet alle kinderen op de juiste plek staan. Dit mag besproken worden. Soms is het al interessant om te bespreken hoe het bijvoorbeeld komt dat iemand helemaal verkeerd stond.

Dan mag iedereen op de juiste plek gaan staan. Er kan dan ook gevraagd worden of de groepsleden iets van de leeftijdsverschillen merken. Deze oefening biedt daar een veilige vorm voor.

Voorbeeld:

Het komt weleens voor dat oudere kinderen een van de jongste kinderen in de groep duidelijk maken dat hij niet zo druk mag of hoeft te doen en dat hij niet bepaalt wat er gebeurt in de groep omdat hij een van de jongsten is. De oudere kinderen kunnen dan niet van een jonger kind accepteren dat hij de leiding neemt en willen dit kind op zijn plaats wijzen. Met andere woorden, dat zijn gedrag vanwege zijn positie in de groep niet wordt geaccepteerd.

Variaties

Dezelfde werkvorm kan worden gebruikt met andere eigenschappen, zoals lengte, huidskleur of het aantal Hyves-vrienden. Als de begeleider zelf ook meedoet, zal hij bij lengte of leeftijd waarschijnlijk wel aan de hoogste kant staan, maar bij andere onderwerpen lang niet altijd, bijvoorbeeld als het gaat om het aantal sms'jes dat per week wordt verstuurd. Vanuit al deze variaties kan leiderschap besproken worden, zowel dat van de begeleider als dat van de kinderen.

Basisschoolkinderen

Cijfers en letters maken

De begeleider kan de bestormingsfase enigszins begeleiden door de kinderen ruimte te geven hun rollen af te bakenen. Onderstaande oefening is daarvoor heel geschikt.

De groepsdeelnemers ontdekken dat er verschillende rollen in de groep zijn. De rol die in deze oefening centraal staat, is die van de leider. De groepsleden worden zich ervan bewust wanneer ze wel of niet naar een leider luisteren en spreken uit wat volgens hen de kenmerken zijn van een goede leider. De potentiële leiders van de groep worden in deze oefening dus 'onthuld'. De begeleider krijgt mogelijk inzicht in wie de verkenners zijn en wie de joker is. Zie hiervoor hoofdstuk 7 in het boek.

Werkwijze

Zorg voor voldoende ruimte en bedenk van tevoren welke kinderen de vragen als eersten beantwoorden.

Laat de kinderen in een ruime kring op de grond zitten. Geef de kinderen de nummers 1, 2 of 3. Vertel dat straks de kinderen met nummer 1 midden in de kring komen en een opdracht krijgen die ze zonder praten moeten uitvoeren, en dat de kinderen met nummers 2 en 3 goed moeten kijken (ook zonder praten) wat er gebeurt omdat er na afloop over gepraat zal worden. De opdracht luidt: maak de hoofdletter A. Als iedereen weer in de kring zit, kan de oefening worden nabesproken aan de hand van de volgende vragen:

- Aan groep 2 en 3: Wat zag je bij groep 1 gebeuren? Hoe kwam de letter tot stand? Werden er non-verbale instructies gegeven? Zette iemand een kind bijvoorbeeld ergens anders neer?
- Aan groep 1: Hoe kwam de letter A tot stand? Had er iemand de leiding?

Als dit is afgerond, komt groep 2 in het midden staan en krijgt dezelfde instructie, maar nu met de opdracht: maak het cijfer 8. Groep 3 krijgt als laatste de opdracht: maak de hoofdletter C.

Stel na iedere ronde aan de groepen dezelfde vragen als in de eerste ronde.

Algemene nabespreking

Aan degenen die meewerkten met een leider kun je de vraag stellen: waarom deed je wat de leider aangaf? Probeer dan ook de kinderen te laten zeggen dat daardoor het groepsdoel, namelijk het maken van de letter A/cijfer 8/letter C, werd behaald.

Je kunt daarnaast de volgende vragen stellen: Zou je altijd doen wat een leider zegt? Wat zou je niet doen? Heb je een leider nodig in een groepje? Wanneer is een leider een goede leider? (Van Engelen, 2007).

Jongeren

In de knoop

Laat iedereen in de kring staan en vervolgens een willekeurig aantal stappen naar voren doen zodat in feite iedereen door elkaar staat.

Zeg: steek je beide armen in de lucht en zoek met iedere hand een andere hand, zodat niemand een vrije hand heeft.

De opdracht luidt vervolgens om weer uit de knoop te komen, maar zonder elkaars handen los te laten.

Bespreek na afloop hoe dit proces is verlopen en wie op welke manier zijn bijdrage heeft geleverd: Wie nam de leiding? Wie volgde? Gingen mensen in discussie? En is iedereen tevreden met het proces en het resultaat?

Stoelendans

Het doel van deze oefening is tweeledig: enerzijds de deelnemers te tonen hoe een conflict kan worden omgebogen tot samenwerking en anderzijds te bevorderen dat ze zich richten op mogelijke verschillen in de interpretatie van instructies. De oefening zorgt voor actie en is geschikt als 'warming-up' bij het thema conflicthantering.

Materialen en werkomgeving

- drie verschillende instructies (zie 'Instructies'), met van elk voldoende kopieën voor steeds een derde van het totale aantal deelnemers
- een lege ruimte, met evenveel stoelen als deelnemers

Het aantal deelnemers is onbeperkt.

De drie instructies zijn:

- Zet alle stoelen in een cirkel. Hiervoor krijg je 15 minuten.
- Zet alle stoelen bij de deur. Hiervoor krijg je 15 minuten.
- Zet alle stoelen bij het raam. Hiervoor krijg je 15 minuten.

Het probleem is ondanks de tegenstrijdige instructies niet onoplosbaar:

- 1 Alle stoelen in een cirkel zetten, tussen de deur en het raam.
- 2 De stoelen achtereenvolgens neerzetten in een cirkel, bij de deur en bij het raam.
- 3 Een deel van de instructie negeren door een derde van de stoelen in een cirkel, een derde bij het raam en een derde bij de deur te zetten.
- 4 De situatie herbenoemen, door twee vellen midden in de ruimte te hangen, met op het ene vel 'raam' en op het andere vel 'deur'.
- 5 De instructies compleet negeren of een ander creatief antwoord verzinnen.

De ervaring is dat deze oefening veel mogelijkheden biedt voor creatieve conflictoplossing. Groepen barsten vaak los in enorme activiteit, gebruiken geweld en slepen soms stoelen naar hun hoek, waar mensen zich wanhopig aan vastklampen. Als sommigen voorstellen te gaan samenwerken, gaan anderen door met het verzamelen en verdedigen van

stoelen. Dit frustrleert op zijn beurt de samenwerkers weer, die hun goede bedoelingen vergeten en zich weer in het strijdgewoel storten.

Het resultaat maakt voor de oefening niet uit. De analyse achteraf is gericht op alle aspecten van niet-agressieve conflicthantering. De strekking van de analyse is dat de opdracht alleen kan worden uitgevoerd door samen te werken, niet alleen met groepsgenoten met dezelfde opdracht, maar ook met de subgroepen die een andere opdracht hadden.

Uitvoering

De begeleider legt het doel van de oefening uit en verdeelt de instructies gelijkelyk over de deelnemers. Dan geeft de begeleider het startsein.

Nabespreking

Relevante vragen voor de nabespreking zijn:

- Wat waren je ervaringen bij het spelen van dit spel?
- Vond je dat je stoel van jou was?
- Hoe ging je om met mensen die iets anders wilden? Ging je samenwerken, overtuigen, argumenteren, ruziën, of heb je toegegeven?
- Als je anderen geconfronteerd hebt, hoe deed je dat dan?
- Hoe heb je de instructies opgevat? Waarom heb je ze zo geïnterpreteerd?
- Zag je ze als instructies die hoe dan ook, koste wat het kost en ongeacht wat anderen wilden, uitgevoerd moesten worden? Waarom?
- Als je deze opdracht nog eens zou uitvoeren, hoe zou je het dan aanpakken?
- Zie je verbanden tussen wat er hier gebeurde en werkelijke situaties?

5

Prestatie: kinderen maken er wat van

Paragraaf 5.1.2

Het gevangendilemma op p. 179 en 180 in het boek is in de volgende variant gemakkelijk uit te voeren.

Laat hem of haar eerst het onderstaande schema zien en leg uit hoe het spel werkt: tijdens elke ronde kunnen jij en je vriend(in) kiezen tussen optie X en optie Y, waarbij jullie niet weten wat de ander kiest. Schrijf allebei je keuze op een dichtgevouwen stukje papier, dat je tegelijkertijd openvouwt. De getallen in de tabel staan voor denkbeeldig geld dat jij en je vriend(in) elke ronde kunnen winnen of verliezen. Als je de eerste ronde bijvoorbeeld optie X kiest en je vriend(in) optie Y, dan verlies jij een denkbeeldig bedrag van € 6 en wint je vriend(in) een denkbeeldig bedrag van € 6. Speel tien rondes en houd bij hoeveel jullie beiden winnen of verliezen. Kozen jij en je vriend(in) vaker voor de coöperatieve optie (is optie X) of voor de defectieve optie (is optie Y)? En waarom? Ontwikkelde zich tijdens het spel een patroon van vertrouwen of van wantrouwen?

De verschillende opties waaruit jijzelf en je vriend(in) kunnen kiezen, uitgezet tegen de gevolgen die dat voor beiden heeft.

		Jouw opties			
		Optie X		Optie Y	
De opties van je vriend(in)	Optie X		Jij wint € 3		Jij wint € 6
		Je vriend(in) wint € 3		Je vriend(in) verliest € 6	
	Optie Y		Jij verliest € 6		Jij verliest € 1
		Je vriend(in) wint € 6		Je vriend(in) verliest € 1	

(n.a.v. Aronson e.a., 2007)

Paragraaf 5.3.3

SPELLEN OM DIRECT DE SAMENWERKING, ENERGIE EN CONCENTRATIE IN DE GROEP TE VERGROTEN

In *Oefeningen voor groepen* (Mulder e.a., 2004) worden voor dit doel verschillende goede suggesties gedaan. Enkele daarvan worden hieronder beschreven.

Voor alle leeftijden

Drie is te veel

Iedereen kiest een partner en geeft elkaar een arm. De paren stellen zich verspreid door de ruimte op. Een paar splitst zich op in een 'tikker' en een 'voortvluchtige'. De voortvluchtige kan zich vrijmaken als hij bij een paar inhaakt. Drie is echter te veel en degene die aan de andere kant de buitenste is, moet maken dat hij wegkomt. Hij is de nieuwe voortvluchtige. Zodra een voortvluchtige getikt is, is hij de nieuwe tikker en moet de oude tikker razendsnel zijn toevlucht zoeken bij een ander paar (Mulder e.a., 2004, p. 162).

Variatie

Het spel kan ook in kringvorm gespeeld worden, waarbij de paren twee rijen dik in de kring staan en de tikker en de 'voortvluchtige' om en door de kring rennen.

Lopen

Een minder competitieve spelvorm om de energie en concentratie te verhogen, zijn variaties op het thema 'lopen'. Een loopopdracht kan heel goed gebruikt worden als opwarming voor de eigenlijke opwarming. Het is een goede manier om het activiteitsniveau van de groepsleden wat hoger te maken (Mulder e.a., 2004, p. 167).

Bijvoorbeeld:

- Lopen in verschillende tempo's (vrij door de ruimte, zonder elkaar aan te raken, met de snelheid van een oude film, in slow motion; met bevroeringsmomenten, vanuit stilstand het tempo geleidelijk opvoeren tot topsnelheid en ook geleidelijk weer terug. Het is leuk om dit een keer te herhalen, maar dan met geluid erbij.
- Lopen over verschillende soorten ondergrond (net alsof): zacht, hard, heet zand, schelpjes, blubber, glad ijs, lijm, spijkers, eieren enzovoort.
- Zich voortbewegen als een aap, een giraffe, een olifant, een kip, een kikker, als een opwindpop, een marionettenpop, een baby, een kleuter, een puber, een volwassene, een bejaarde enzovoort (Mulder e.a., 2004, p. 166).

SPELLEN OM SAMENWERKING TE STIMULEREN

Onderstaande spellen zijn geschikt om teams samen goed te laten presteren. Daarvoor moeten de kinderen zich binnen hun team op elkaar concentreren en een strategie bepalen om te winnen.

Jonge kinderen

Spons-water-vuur (eenvoudig levend stratego)

De groep (16 tot 32 kinderen) wordt in drie groepen verdeeld en elke groep krijgt een begeleider mee. Er spelen dan dus drie partijen in een groot stuk bos of een weiland. De begeleiders nemen elk 50 kaartjes mee voor hun groep (spons, water, of vuur), dus elke begeleider voorziet zijn eigen groep van kaartjes.

Ieder kind krijgt één kaartje. Na het startsein moeten de sponzen het water tikken, het water het vuur, en het vuur de sponzen.

Als een speler getikt wordt door een andere speler die van hem wint (spons > water > vuur > spons), moet de verliezer het kaartje inleveren. De verliezer haalt dan een nieuw kaartje bij de leiding. De winnaar levert het veroverde kaartje in bij de leiding.

Als het spel is afgelopen (neem een fluit mee), telt de begeleider het aantal veroverde kaartjes van zijn groep. De groep die de meeste kaartjes heeft verzameld, is de winnaar.

Oudere kinderen

Vlaggenroof (levend stratego)

De groep (16 tot 32 kinderen) wordt in tweeën gedeeld. Dit spel kan met speelkaarten gespeeld worden; er wordt dan een rode groep (met rode kaarten) en een blauwe groep (met zwarte kaarten) geformeerd. (Neem voldoende kaartspelen mee, minstens 6.)

Elke groep krijgt een vlag mee (rood of blauw) die zij ergens in de grond moet steken (zichtbaar, maar een beetje verscholen in de bosjes mag wel). De vlag staat niet dicht in de buurt van de begeleider van de groep. De begeleider gaat met de kaartjes aan het uiteinde van het speelveld staan, zodat beide begeleiders zo ver mogelijk van elkaar verwijderd staan in het bos. De jokers zijn bommen en alleen de azen zijn sterker dan een bom. Verder is dan de status: Heer > Dame > Boer > 10 > ... > 2.

De teams gaan op zoek naar de vlag van de andere partij, en mogen tegelijkertijd spelers van de tegenpartij tikken. Als een speler getikt wordt door iemand van de andere partij met een hogere kaart, moet hij zijn kaart afgeven en een nieuwe halen. Hij krijgt dan een andere kaart dan hij eerst had, dus kinderen wisselen steeds van status. Zorg dat er extra leiding is die de speelkaarten weer terug kan brengen naar de begeleider van de andere groep.

Het gaat niet om het aantal veroverde kaartjes, maar om het vinden van de vlag. Het spel stopt dan ook zodra één van de teams de vlag van het andere team in handen heeft.

Variaties

- 'Levens' in de vorm van draadjes om de arm.
- Maak zelf kaartjes.
- Voeg elementen toe, bijvoorbeeld een 'spion' die een kaartje van de andere partij mag gaan halen bij de leiding.

SPELLEN ZONDER WEDIJVER

De onderstaande spellen zijn spellen zonder wedijver; hierbij staat het spelen met elkaar centraal, en niet tegen elkaar. Hierbij is het niet belangrijk of je wint of verliest, maar de wijze waarop je samenwerkt.

Basisschoolkinderen

De bal spelen

Zes tot veertien spelers hebben een groot oud laken op borsthoogte vast. In het midden van het laken ligt een niet te zware bal. Door het laken op en neer te bewegen, komt de bal los. Probeer de bal hoog te spelen.

Jongeren

Windkracht

De spelers staan verdeeld om een parachute en hebben deze met beide handen vast. Ze maken wind door om de beurt en na elkaar hun armen in op- en neergaande richting te bewegen. Er komt dan lucht onder de parachute, die een bolling vormt.

Speel het spel door de sterkte van de windkracht duidelijk aan te geven. Bijvoorbeeld eerst windkracht 2, dan 8 of 9 en ten slotte orkaankracht. Hoe beter de groep samenwerkt, hoe sneller de bolling zich onder de parachute zal voortbewegen. (Zie voor meer informatie Velthuis, 1992, p. 320-325).

SPELLEN OM TE LEREN POSITIEF MET ELKAAR OM TE GAAN

De volgende spellen stimuleren kinderen en jongeren om positief met elkaar om te gaan, bijvoorbeeld elkaar te helpen en elkaars positieve eigenschappen te erkennen en te benutten. Daarnaast stellen de deelnemers zich tijdens de activiteiten kwetsbaar op, doordat zij informatie over zichzelf geven, anderen bevragen en elkaar feedback geven in woord en gebaar. Ook wordt een beroep gedaan op vaardigheden als naar elkaar luisteren en samenwerken. Het is dan ook belangrijk dat er in de groep een enigszins veilige sfeer heerst.

Basisschoolkinderen en jongeren

Engelen

Deze activiteit is geschikt voor zowel basisschoolkinderen als jongeren. De activiteit is het tegenovergestelde van 'moordenaartje' en erop gericht elkaar te helpen en positief met elkaar om te gaan. Het 'engeltje' dient bij voorkeur gecombineerd te worden met een activiteit waarbij gepresteerd moet worden, bijvoorbeeld tijdens een bepaalde themalessen of activiteit met een groep, een uitje of een kamp.

De begeleider schrijft de namen van alle groepsleden op een briefje. Vervolgens trekken alle leden een briefje. De groepsleden zijn die dag/dat weekend/gedurende die activiteit het 'engeltje' voor degene wiens naam op het briefje staat. Dat houdt in: zo veel mogelijk zorgen voor diegene, bijvoorbeeld door in de gaten te houden of die persoon iets nodig heeft (drinken), alles snapt (uitleggen), bij de groep betrokken is (erbij halen), het gezellig vindt (praten) enzovoort.

Het is de sport om dit zo onopvallend mogelijk te doen. En uiteraard valt het minder op als je tegen iedereen een beetje aardig bent en alleen voor die persoon net iets meer doet. Aan het einde van de activiteit wordt bekendgemaakt wie wiens engeltje was. Dit kan regelrecht bekend worden gemaakt, maar een andere mogelijkheid is om om beurten aan de groepsleden te vragen wie hij/zij dacht dat zijn/haar engeltje was.

Het zorgt over het algemeen voor een zeer positieve sfeer. Aardige kinderen worden beloond omdat zij er vaak van 'verdacht' worden een engeltje te zijn, terwijl kinderen die minder aardig of bijvoorbeeld meer op de achtergrond zijn niet zo vaak genoemd worden. Het mogelijke bezwaar dat er kinderen zullen zijn die niet genoemd worden, is in dit geval niet zó bezwaarlijk. Vaak zijn dat meerdere kinderen, dus niemand wordt als enige niet genoemd. En omdat er positief gelabeld wordt, is het niet zo erg als meerdere kinderen niet meteen worden aangewezen als engeltje. Vaak komt dan ook aan de orde wat nu eigenlijk 'engeltjesgedrag' is.

Jongeren

Teamwork

Op de adolescentenleeftijd krijgen jongeren steeds meer zicht op de eigen mogelijkheden en die van anderen. Wanneer er gezamenlijk een prestatie neergezet moet worden, werkt het goed als de jongeren op de hoogte zijn van elkaars kwaliteiten en hier zelfs rekening mee houden bij de teamsamenstelling. Als begeleider kun je de groep actief in kaart brengen door de volgende activiteit in verschillende vormen te herhalen. Na enkele keren zullen de groepsleden aardig goed op de hoogte zijn van elkaars kwaliteiten.

Basisvorm

De begeleider geeft drie vakken weer (bijvoorbeeld door A4'tjes op te hangen): een vak 'kwaliteit' (of: goed in/kracht/typerend), een vak met 'gemiddeld' (of: voldoende/gaat wel/soms) en een vak met 'lerend' (of: leerpunt/hulp bij nodig/liever niet).

Vervolgens legt de begeleider de groepsleden een vraag of stelling voor met betrekking tot een relevante vaardigheid op het terrein waarop de groep moet presteren. Bijvoorbeeld 'Ik kan goed samenwerken' of 'Inspirerend' of 'Strateeg'. De groepsleden moeten ieder voor zich en zonder onderling overleg of commentaar kiezen in welk vak ze gaan staan. Hier kan het beste een tijdslimiet bij genoemd worden van bijvoorbeeld een halve minuut.

Wanneer iedereen in een vak staat, vraagt de begeleider iemand naar voren uit bijvoorbeeld het vak 'kwaliteit' en vraagt hem toe te lichten waarom hij in dat vak is gaan staan. Het is goed om aan diezelfde persoon te vragen of hij in het vak 'gemiddeld' of 'lerend' misschien iemand ziet staan waarvan hij vindt dat die eigenlijk ook in het vak 'kwaliteit' zou moeten staan. Laat hem die persoon uitnodigen.

Ook aan een jongere uit het vak 'gemiddeld' of 'lerend' kan een toelichting op de gemaakte keuze worden gevraagd, maar vraag die jongere niet om iemand uit het vak 'kwaliteit' weg te halen. Het is het beste om een positieve benadering te houden.

Variaties

De oefening kan worden gekoppeld aan een bepaalde activiteit. De begeleider kan dan de groepen samenstellen aan de hand van een gelijke verdeling van de jongeren uit de drie verschillende vakken. Gaat het bijvoorbeeld om een samenwerkingsactiviteit, dan worden de groepen zo samengesteld dat er zowel jongeren in zitten die hier goed in zijn als gemiddelde en nog lerende jongeren. Zo heeft iedereen in de groep profijt van elkaar. Wanneer de activiteit steeds herhaald wordt in verschillende varianten zal iedereen steeds meer inzicht krijgen in zichzelf en anderen, en zullen alle jongeren zichzelf en hun groepsleder steeds beter in de juiste vakken kunnen plaatsen.

Kwaliteitenspel

Voor jongeren, studenten en volwassenen is er het 'Kwaliteitenspel' van Peter Gerrickens (verkrijgbaar via www.kwaliteitenspel.nl). Het is een kleurrijk persoonlijkheidsspel dat helpt om meer zicht te krijgen op de vraag: wie ben ik? De spelers krijgen antwoord op vragen als:

- Wat zijn mijn sterke en minder sterke kanten?
- Hoe zien anderen mij?
- Welke kwaliteiten wil ik ontwikkelen?

Het spel bestaat uit twee sets van 70 kaarten met daarop karaktereigenschappen van mensen. Op de helft van de kaarten staan woorden die kwaliteiten van mensen aanduiden, bijvoorbeeld: flexibel, betrouwbaar, initiatiefrijk. Op de andere 35 kaarten staan woorden die vervormingen (of valkuilen) aanduiden, bijvoorbeeld: arrogant, slordig en pietluttig. Voor kinderen is er het kinderkwaliteitenspel, te vinden op www.cps.nl.

Wie woont waar met wie?

Dit spel is verwant aan de jigsawmethode, maar hier staat de samenwerking centraal en is er geen leerstof (ontleend aan Tielemans, 2007, p. 197-199).

Vorbereiding

Maak van tevoren een kopie van het kopieerblad voor elke groep. Knip de kaarten uit, vouw ze dubbel (zodat bij het openmaken van de envelop niet meteen voor iedereen zichtbaar is wat erop staat) en doe ze in een envelop.

Verloop van het spel

Verdeel de groep in groepjes van zes personen. De deelnemers zitten in hun groepje aan tafels. Leg op elke tafel een envelop met de zes kaarten erin en geef de volgende instructie:

Jullie krijgen een puzzel. Iedereen neemt een kaartje uit de envelop. Je mag het kaartje niet aan de anderen laten lezen. Je mag het wel zo vaak voorlezen als je wilt.

De opdracht van de puzzel vind je door te lezen wat er op je kaartje staat. De bedoeling is dat jullie binnen 20 minuten de oplossing vinden. (De opdracht is de vraag die op een van de kaartjes staat, namelijk: wie is het baasje van welk huisdier en wie woont in welke straat?)

Door de eigen gegevens aan de groep voor te lezen en gegevens te combineren, zoekt elke groep naar de oplossing. Als een groep een oplossing denkt te hebben gevonden, kan de begeleider die vergelijken met de juiste oplossing (zie verderop).

Extra

Per groep kun je een of twee observatoren de samenwerking laten bekijken, waarbij de een kijkt naar de verschillende rollen en de ander naar de samenwerking. Dit kan ook door één persoon gedaan worden. Gebruik daarvoor onderstaand formulier.

Welke personen nemen de leiding?	Wie is veel aan het woord?
Wie houdt zich afzijdig?	Wie maakt notities?
Wie zorgt ervoor dat iedereen meedoet?	Wie stelt vragen?
Wat bevordert de samenwerking?	Wat werkt het samenwerken tegen?

De oplossing (zie hieronder) kun je het beste gewoon uitreiken aan de deelnemers. Ze zullen zich dan in de nabespreking beter kunnen richten op het verloop, het proces en de manier van werken.

- Toine heeft een hond (Max) en woont in de Steegstraat.
- Altwin heeft een kat (Blakkie) en woont ook in de Steegstraat.
- Tom heeft een kater (Poes) en woont in de Speelstraat.
- Aïsa heeft een hond (Joris) en woont in de Beukenlaan.
- Pierre heeft een pluchen hond (Knuffel) en woont op het Mercatorplein.

KOPIEERBLAD

Je mag deze tekst niet aan de anderen laten lezen. Je mag wel alle informatie doorgeven.

- Altwin woont bij zijn moeder Toine.
- Poes is een kater en woont in de Speelstraat.
- De huisdieren meenemen naar een verjaardagsfeestje was geen goed idee. Tom moest Poes twee keer zoeken omdat ze bang was voor Blakkie.

Je mag deze tekst niet aan de anderen laten lezen. Je mag wel alle informatie doorgeven.

- Blakkie en Max wonen bij hun baasje in de Steegstraat.
- De kater van Tom is al 12 jaar oud.
- Altwin heeft drie vrienden uitgenodigd op zijn verjaardagsfeest. Iedereen moest zijn huisdier meenemen voor de verkiezing van het mooiste huisdier.

Je mag deze tekst niet aan de anderen laten lezen. Je mag wel alle informatie doorgeven.

- Altwins zwarte kat heeft een hondennaam.
- 'Poes is altijd voorzichtig als ze over de dakgoot van haar huis in de Speelstraat loopt,' zegt zijn baasje.
- In de Steegstraat maken Max en Blakkie vaak ruzie. Toine stuurt de kat dan het huis uit.

Je mag deze tekst niet aan de anderen laten lezen. Je mag wel alle informatie doorgeven.

- Pierre is allergisch voor huisdieren. Hij heeft knuffels die allemaal een naam hebben. Op het feestje heeft hij Knuffel meegebracht naar de schoonheidswedstrijd.
- Op het verjaardagsfeestje van Altwin heeft iedereen zijn huisdier meegebracht.
- Het huisdier van Altwins moeder doet ook mee aan de schoonheidswedstrijd.

Je mag deze tekst niet aan de anderen laten lezen. Je mag wel alle informatie doorgeven.

- Knuffel is een pluchen hond die bij zijn baasje op het Mercatorplein woont.
- Wie is het baasje van welk huisdier en wie woont in welke straat?
- Joris doet graag een plasje tegen de paaltjes tegenover zijn huis in de Beukenlaan.
- De hond van Toine doet ook mee aan de schoonheidswedstrijd.

Je mag deze tekst niet aan de anderen laten lezen. Je mag wel alle informatie doorgeven.

- Aïsa en Joris zijn onafscheidelijke vrienden.
- Op het Mercatorplein woont een jongen die knuffels verzamelt.
- De moeder van Aïsa vindt Joris geen naam voor een hond.

6 Opheffing: kinderen laten los

BESPREEKBAAR MAKEN VAN HET AFSCHIED

Basisschoolkinderen en jongeren

Verhaal over herinneringen

Onderstaande tekst is een fragment uit een verhaal van Toon Tellegen. Het gaat over herinneringen. Het is goed voor te lezen aan zowel kinderen als jongeren. (Er kunnen uiteraard ook andere verhalen worden voorgelezen.)

Op een avond zaten de eekhoorn en de mier naast elkaar op de bovenste tak van de beuk. Het was warm en stil en zij keken naar de toppen van de bomen en naar de sterren. Zij hadden honing gegeten en gepraat over de zon, de oever van de rivier, brieven en vermoedens.

‘Ik ga deze avond bewaren,’ zei de mier. ‘Vind je dat goed?’

De eekhoorn keek hem verbaasd aan.

De mier haalde een klein zwart doosje tevoorschijn.

‘Hier zit ook al de verjaardag van de lijster in,’ zei hij.

‘De verjaardag van de lijster?’ vroeg de eekhoorn.

‘Ja,’ zei de mier en hij pakte die verjaardag uit het doosje. En zij aten weer zoete kastanjetaart met vlierbessenroom, en ze dansten weer terwijl de nachtegaal zong en het vuurvliegje aan- en uitging, en ze zagen de snavel van de lijster weer glimmen van plezier. Het was de mooiste verjaardag die zij zich konden herinneren.

De mier stopte hem weer in het doosje.

‘Daar stop ik deze avond bij,’ zei hij. ‘Er zit al heel veel in.’ Hij deed het doosje dicht, groette de eekhoorn en ging naar huis.

(Uit: Toon Tellegen, *Misschien wisten zij alles*, p. 371)

Na het voorlezen van het verhaal, zijn er verschillende opties:

- Het verhaal kan dienen als opstapje naar het gezamenlijk bovenhalen van herinneringen. Wat hebben we allemaal gedaan en meegemaakt met elkaar?
- Het verhaal kan dienen om de transfer naar de buitenwereld te maken. De strekking is dan: ook al bestaat de groep niet meer, je beschikt altijd over herinneringen uit die tijd.
- Als niet de hele groep maar een of meer kinderen afscheid nemen, kunnen de betreffende kinderen een doosje aan de rest van de klas geven dat symbool staat voor de herinneringen die je daarin kunt stoppen. Deze doosjes kunnen eventueel nog beplakt of beschilderd worden.
- Aan de kinderen die afscheid nemen, kan een leeg schriftje of boekje worden uitgedeeld, waarin de (andere) kinderen voor elkaar herinneringen opschrijven. Om ze wat op weg te helpen kun je vragen formuleren: Wat vind jij een leuke eigenschap van hem/haar? Wat zul je van hem/haar missen? Wat heb je van hem/haar geleerd? Waar zul je nog weleens aan terugdenken? Dit boekje kan een positieve functie krijgen voor

het kind; als hij een moeilijk moment heeft, kan hij positieve zaken over zichzelf lezen in het boekje, waardoor het kind een prettig en veilig gevoel krijgt.

AFSLUITEN EN COOLING DOWN

Onderstaande oefeningen zijn gericht op het afsluiten van een groep. Ze vergemakkelijken de overgang naar een volgende groep en het afsluiten van een (langere) periode.

Basisschoolkinderen en jongeren

Samen tot 10 tellen

De groep (ongeveer 5 tot 12 personen) gaat in een kring dicht op elkaar staan. Iedereen sluit de ogen. Dan moet geprobeerd worden met de hele groep maar om de beurt tot 10 te tellen. Er mag alleen om de beurt een opvolgend getal genoemd worden. Als twee personen tegelijk een getal noemen, moet de groep opnieuw beginnen.

Vooral wanneer de groep intensief met elkaar heeft samengewerkt, heeft de groep meestal maar een paar pogingen nodig om tot 10 te kunnen tellen. Wanneer dit lukt, krijgt de groep een sterk gevoel van saamhorigheid en kan zij met een goed gevoel afsluiten.

Ontspanning na aanspanning

Neem voor de volgende activiteit ongeveer 15 minuten. Het kan zowel met grote als kleine groepen. Van deze oefening worden de deelnemers zeer ontspannen.

Geef de volgende instructie.

- Zoek een plek voor jezelf in de ruimte, en ga daar liggen. Ga na of je voldoende ruimte hebt om je heen. Zo niet, organiseer die dan voor jezelf...
- Zorg dat je prettig ligt en dat je kleding of sieraden niet knellen.
- Leg je armen iets van je lichaam af en je benen iets uit elkaar.
- Ontspan en ga na of je lekker ligt, verander anders nog iets.
- Je gaat zo meteen iedere spiergroep afzonderlijk aanspannen en ontspannen.
- Je begint nu met de hand waarmee je schrijft: span de spieren van die hand aan door hem tot vuist te ballen... voel de spanning... (na ongeveer 4 seconden)... laat de spanning los... en voel de ontspanning... (Na ongeveer 6 seconden komt de andere hand aan de beurt en vervolgens alle andere spiergroepen op dezelfde manier. Zo kan het hele lichaam aan de beurt komen.)

Zie voor meer informatie over deze oefening: Mulder e.a., 2004, p. 139-140.

EVALUATIEVE OEFENINGEN

Evalueren

Positief-negatief: een evaluatieoefening

Deze oefening kan zowel met kleinere als grotere groepen gedaan worden. Stel van tevoren als begeleider een lijst op met onderwerpen die gerelateerd zijn aan de te evalueren activiteiten waarover je graag reacties zou willen horen.

Plaats twee stoelen tegenover de groep. De ene stoel is de 'positieve stoel' en de andere de 'negatieve stoel'. Noem een onderwerp van de lijst. De groepsleden kunnen hierop reageren door op een van de stoelen te gaan zitten, afhankelijk van hun mening. Er wordt alleen gesproken door wie er op de stoelen zitten. Probeer de vaart erin te houden door steeds nieuwe onderwerpen naar voren te brengen.

Omdat het steeds gaat om korte reacties, kunnen de personen op de stoelen elkaar snel afwisselen. Je zou er dan ook voor kunnen kiezen om tussendoor niet te reageren op de positieve en negatieve reacties.

Zie voor meer informatie over deze of andere oefeningen: Mulder e.a., 2004, p. 267.

Overgangsritueel

Vraag aan het einde van een reeks bijeenkomsten of bijvoorbeeld op de laatste dag van een kamp of de groepsleden individueel willen nadenken over wat goed is voor hen om 'hier' achter te laten en wat goed is voor hen om mee te nemen.

De groepsleden krijgen vervolgens twee kaartjes in verschillende kleuren. Op het ene schrijven ze wat ze achter willen laten en op het andere wat ze mee willen nemen. De inhoud van de kaartjes kan (maar hoeft niet) door de groepsleden onderling worden uitgewisseld en besproken. Vervolgens besluiten ze wat ze met de kaartjes willen doen (opbergen, weggooien enzovoort).

Zie voor meer informatie over deze oefening: Mulder e.a., 2004, p. 268.

7 Rollen in de groep

Vanaf 14 jaar

Barnga

Barnga is ontwikkeld door Bureau Cross Cultureel Magazine. Het is uitermate geschikt om interculturaliteit binnen een groep bespreekbaar te maken (www.jeugdwerknet.be).

Doel van het spel

Het kaartspel is te spelen door 12 tot 50 spelers vanaf 14 jaar. Het spel duurt inclusief nabespreking 60 minuten. Het doel is dat de spelers een cultuurschok ervaren doordat zij geconfronteerd worden met mensen die, ondanks vele schijnbare overeenkomsten, dingen op een verschillende manier doen. Men moet deze verschillen leren beseffen en zien en onderling leren oplossen om in een crossculturele groep effectief te kunnen functioneren en communiceren.

Aandachtspunten

Het spelen en het leiden van Barnga is niet moeilijk, maar een goede voorbereiding maakt het spel veel effectiever. Lees daarom de instructies goed door en pas het spel indien nodig aan je eigen doelen en mogelijkheden aan (er zijn verschillende aanpassingen mogelijk in grootte van de groep, in tijd en in instructies).

Als je nog nooit Barnga gespeeld hebt, kan het een goed idee zijn om het spel zelf eerst te oefenen voordat je het gaat leiden. Als er geen oefenspelers voorhanden zijn, kan dat ook in je verbeelding.

Als het mogelijk is, wordt het spel bij voorkeur door een duo geleid, en dan liefst een divers duo (man-vrouw, of allochtoon-autochtoon). Dit geldt met name als het spel in grote, gemengde groepen wordt gespeeld.

Materiaal

- Een kaartspel per groepje, bestaande uit de kaarten Aas, 2,3,4,5 van elke kleur. De rest van de kaarten wordt van tevoren uit het spel gehaald. Het spel wordt dus gespeeld met twintig kaarten.
- Per deelnemer een kopie van de spelregels in setjes van vier: per groep verschillend, maar de vier spelers per groep krijgen dezelfde regels. In totaal zijn er tien versies van de spelregels. Deze staan aan het einde van de uitleg. De groep weet niet dat de spelregels per groep verschillend zijn.
- Per tafel een pen en papier om de score bij te houden.

Vorbereiding

Bereid het scenario van de spelrondes voor en maak een lijstje van de vragen voor de nabespreking. Leer zo mogelijk de verschillende variaties van de spelregels uit je hoofd (van 1 t/m 10). Spelers vragen soms tijdens het spel aan de leider wat de spelregels waren of vragen of zij ze goed begrepen hebben. Om dan antwoord te geven zonder arg-

waan te wekken en zo te verraden dat er verschillende regels zijn, moet je dus al die varianten uit je hoofd weten.

Zorg dat er voor iedere groep van vier spelers een tafel met stoelen is. De tafels van de verschillende groepjes moeten niet te dicht op elkaar staan.

Instructie

De spelleider vertelt de deelnemers wat het doel is van het spel: het leren en spelen van een kaartspel waarbij je in een duo in verschillende rondes probeert te winnen van andere duo's. In deze fase wordt verder geen informatie verschaft over de werkelijke bedoelingen van het spel. Het verborgen doel, een cultuurschok ervaren, wordt pas bij de nabespreking bekendgemaakt.

Stel deelnemers die nog nooit een kaartspel hebben gespeeld gerust: het spel is niet moeilijk en je krijgt tijd om het te leren.

Vraag wie het spel al kent. Mensen die het spel al kennen, mogen niet meespelen, maar kunnen assisteren of observeren. Als de overige deelnemers het spel aan het leren zijn, krijgen assistenten en observatoren van de leider(s) (in het geheim) instructies.

Assistenten zien erop toe dat de deelnemers zich aan de regels houden, met name als na de oefenronde de zwijgregel wordt ingevoerd.

Eventuele extra observatieopdrachten zijn:

- Observeer het gedrag van de 'nieuwkomers'.
- Observeer het gedrag van de ontvangers.
- Observeer hoe de strategie of aanpak per tafel verschillend is.

Het leren van het spel

Groepjes van vier spelers zitten aan verschillende tafels. De duo's zitten tegenover elkaar. Iedere speler krijgt een exemplaar van de spelregels (per tafel een verschillende versie, beginnend met versie 1 bij tafel 1 enzovoort, zonder dat de spelers dat weten). De groepjes krijgen 5 minuten om de spelregels door te nemen.

De spelers spelen gedurende 5 minuten een aantal proefrondjes, waarbij nog onderling overlegd mag worden.

Verloop van het spel

Eerste ronde: De spelregels worden weggehaald en het spel wordt weer gedurende 5 minuten gespeeld, maar dan onder een strikte zwijgregel! Men mag alleen via gebarentaal of via een tekeningetje communiceren (er mag dus niet worden geschreven).

Na afloop van deze eerste ronde maakt de leider nog een aantal dingen duidelijk:

- Na het wegnemen van de spelregels begint het 'echte' spelen met scores.
- Per rondje wordt het aantal slagen geteld, niet de punten.
- Per rondje tellen de duo's hun slagen bij elkaar op en geven het winnende rondje aan op papier (wij-zij); de winnaar (die helft van het duo met de meeste slagen) deelt voor het volgende rondje.

Door deze aanwijzingen plenair te geven, versterkt de begeleider het gevoel dat iedereen hetzelfde spel met dezelfde spelregels speelt.

Eerste wisseling: Net als bij een normaal kaarttoernooi waarbij in duo's wordt gespeeld, schuift ook hier een duo per tafel door naar de volgende tafel (het andere duo blijft dus zitten). Het doorschuiven gebeurt met de klok mee. Het scorepapier blijft op de oude tafel. Aan de volgende tafel telt het nieuwe duo door op de score van het duo wiens plek ze hebben ingenomen. Het spel wordt weer 5 minuten voortgezet. Spelers worden door de spel-leider en de eventuele assistenten weer herinnerd aan de strikte zwijgregel. Als de spelers ontdekken dat er iets aan de hand is (er zijn dus nu twee verschillende versies spelregels aan een tafel), wordt hun duidelijk gemaakt dat zij dit uitsluitend non-verbaal en in de eigen groep moeten oplossen. De begeleider kan dus niet voor hulp worden ingeroepen. De begeleider moedigt wel aan te scoren: hij bevordert het competitie-element. Na ongeveer 5 minuten (afhankelijk van de voortgang kan dat ook iets langer zijn) wordt een tweede wisseling aangekondigd. Voor deze wisseling hoeft niet gewacht te worden tot alle tafels hun rondje uitgespeeld hebben; sommige rondjes moeten dus halverwege worden afgebroken.

Tweede wisseling (tweede schok): Opnieuw schuiven twee mensen per tafel door naar de volgende tafel, maar deze keer zijn dat de twee mensen die aan het 'bovenste' deel van de tafel zitten. De oorspronkelijke partner (maatje) raakt men dus nu kwijt. Aan de volgende tafel zit men tegenover een nieuwe partner, met wie een nieuw duo wordt gevormd. Aan elke tafel zit dan dus nog maar één speler op zijn oorspronkelijke plek. Per tafel wordt er nu gespeeld met vier verschillende sets van spelregels. Opnieuw worden spelers indien nodig herinnerd aan de zwijgplicht en aan het wedstrijdelement.

Afsluiting

Na weer 5 minuten kondigt de spelleider het einde van de ronde aan en het einde van het spel.

Aanpassingen en variaties

- *Overblijvende deelnemers:* Bij een oneven aantal kunnen deelnemers overblijven: deze kunnen assisteren (na van tevoren te zijn ingelicht over de bedoeling van het spel) of als observatoren meedoen. Men kan hiervoor ook vrijwilligers vragen, bijvoorbeeld als de 'overblijvers' erg graag willen meespelen.
- *Kleinere groepen:* Je kunt Barnga ook spelen met acht spelers. Laat dan de tweede wisseling achterwege. Als er maar zes mensen zijn, kun je Barnga omzetten in een kaartspel voor drie spelers per tafel.
- *Zeer grote groepen:* Bij meer dan veertig spelers moeten de spelregels weer opnieuw in roulatie worden gebracht: tafel 11 krijgt dan dus dezelfde regels als tafel 1, tafel 12 krijgt dezelfde als tafel 2 enzovoort.
- *Weinig tijd:* Als je weinig tijd hebt, kun je het leren van de spelregels van papier en het eerste rondje spelen combineren. Bovendien kan de tweede wisseling worden overgeslagen.
- *Veel tijd:* Als je veel tijd hebt, kun je juist meer tijd nemen om het spel te leren, je kunt de verschillende rondes langer laten duren.

Nabespreking

De nabespreking moet deelnemers helpen te reflecteren over hun ervaringen en die door te trekken naar situaties en ervaringen in de dagelijkse praktijk. Globaal zullen de volgende elementen achtereenvolgens aan de orde komen, die daarna worden toegelicht.

- Stoom afblazen onder elkaar.
- Plenair de eerste reacties naar boven laten komen, eventueel te verdelen in: 'Wat voelde je?' en 'Wat dacht je?'
- Wat waren de reacties in handelen en doen, kun je spreken van een bepaalde strategie?
- Wat is de relatie die gelegd kan worden tussen wat in het spel ervaren is en de dagelijkse realiteit of praktijk van de deelnemers?

Stoom afblazen onder elkaar

Het eerste stoom afblazen onder elkaar gaat vanzelf als de deelnemers na een kwartier zwijgen en de nodige frustraties hun opgekropte gevoelens aan elkaar kwijt kunnen. Geef daar een paar minuten de tijd voor. In de tussentijd kan eventueel een aantal vellen papier worden opgehangen voor het meer structurele deel van de nabespreking. Vraag de deelnemers na een paar minuten om in een halve kring te gaan zitten of hun stoelen zo te draaien dat men elkaar en de spelleider kan zien.

Plenair de eerste reacties naar boven laten komen

In deze fase worden zo veel mogelijk reacties geïnventariseerd. Vraag de deelnemers in eerste instantie vrij te reageren op het gebeurde en wat daarbij als eerste naar voren komt. Wat dacht je wat er aan de hand was? Wat voelde je daarbij?

Het is niet de bedoeling dat je als spelleider diep ingaat op deze reacties of ze gaat analyseren of psychologiseren. Het is genoeg om aandachtig en inlevend te luisteren en ervoor te zorgen dat meerdere mensen aan bod komen. Eventueel kunnen reacties op een vel worden geschreven, waarbij een onderscheid kan worden gemaakt tussen denken, voelen en doen. (In de levendigheid van het gesprek lopen deze zaken vaak door elkaar of worden door elkaar naar voren gebracht.)

Als het plenaire gesprek in het begin niet loopt of als de deelnemers bang zijn om als eerste hun mond open te doen, kan de spelleider als eerste een authentiek statement maken of voorbeelden noemen uit 'voorbeelden van eerste reacties in denken, voelen en doen'. Een andere mogelijkheid is om de eventuele assistenten als eersten te vragen wat ze hebben waargenomen.

Na de eerste (emotionele) reacties en (rationele) gissingen onthult de spelleider dat er verschillende versies spelregels in omloop waren. Voor de meeste deelnemers is dit inmiddels duidelijk geworden, maar er zijn altijd deelnemers die dat niet in de gaten hadden.

Hierna kunnen ervaringen en reacties verder gestructureerd worden met vragen als:

- Hoe was het om een nieuwkomer aan een tafel te zijn?
- Hoe was het om een nieuwkomer of nieuwkomers te ontvangen?
- Hoe was het om met een maatje te zijn en hoe was het om je maatje bij de tweede uitwisseling kwijt te raken?
- Hoe reageerde je op je nieuwe maatje?

- Hoe was het om als enige over te blijven van het oorspronkelijke groepje en dus een minderheid te zijn?
- Hoe was het om niet te mogen praten?
- Welke groep slaagde er toch in tot een spel te komen? Hoe is dat gelukt?

Bij dit onderdeel kan ook gebruik worden gemaakt van een aantal wat-als-vragen:

- Wat zou er gebeurd zijn als het spel langer had geduurd?
- Hoe zou het zijn geweest als je het spel had gespeeld zonder partner?
- Wat zou er gebeurd zijn als spelers van tevoren waren gewaarschuwd dat er verschillen waren in de spelregels of als hun gevraagd was een heel nieuwe versie te maken?
- Wat zou er gebeurd zijn als er een veel ingewikkelder spel was gebruikt?
- Wat als het competitieniveau tijdens het spelen was verhoogd of als er om geld was gespeeld?
- Wat als het de spelers was toegestaan om te praten tijdens het spelen?
- Wat als het de spelers was toegestaan om te praten, maar waarbij iedere cultuur dezelfde woorden gebruikte om iets anders aan te duiden? Bijvoorbeeld aas betekent 5 in plaats van 1?
- Wat was anders geweest als een van de spelers er zichtbaar anders had uitgezien (de enige vrouw in de groep of de enige met een andere huidskleur)?

Reacties in handelen en doen: kun je spreken van een bepaalde strategie?

Deze fase ligt in het verlengde van de vorige. Het is echter zinvol om apart stil te staan bij wat men concreet deed en of er sprake was van een bepaalde strategie om tot een oplossing te komen.

- Hoe werd met de verwarring omgegaan?
- Wat deed men om eruit te komen, individueel of als groep?
- Ging men stug door met alleen volgens de eigen spelregels te spelen en die eventueel ook aan anderen op te leggen of probeerde men tot een soort compromis te komen of zelfs tot gezamenlijke nieuwe regels?

Verdieping van deze onderdelen kan aan de hand van de toelichting op denken, voelen en doen en de beschreven ervaringen met Barnga verderop.

Wat is de relatie tussen ervaringen en reacties met en op het spel en de interculturele realiteit?

De link naar de realiteit wordt gelegd door het verborgen doel van Barnga samen te vatten en de verschillende simulatieonderdelen te benoemen.

- Herkennen deelnemers hun reacties en gedrag en die van anderen tijdens het spel en zien zij overeenkomsten met reacties en gedrag in andere situaties?
- Zijn er generalisaties af te leiden uit het spel over interculturele conflicten en communicatieproblemen in bepaalde praktijksituaties?

Afhankelijk van de tijd, de groep en de deskundigheid van de begeleider kan hier al dan niet verder op ingegaan worden.

Voorbeelden van eerste reacties in denken, voelen en doen

- Bij *voelen*: agressie, beledigd, niet serieus genomen, inferioriteitsgevoelens, competitie, afwijzing, onzekerheid, kwaadheid, medelijden, verwarring, lol, opwinding, twijfel, argwaan, verbazing, onbegrepen, onverschillig.
- Bij *denken*: zij spelen vals, zij begrijpen het niet, zij proberen het spel te domineren, zij moeten zich aanpassen omdat ze nieuw komen, zij kunnen het nog niet, zij zullen wel gelijk hebben, ik bepaal de regels hierin, dit is mijn tafel, ik leer het nooit, ik dacht dat ik het begreep, ik ben de enige hier die de regels kent, ik ben niet achterlijk, ik laat ze maar, ik weet het toch beter.
- Bij *doen*: we probeerden gewoon door te spelen, we deden of er niets aan de hand was, we probeerden samen nieuwe regels te maken, we deden een tijdje hun regel en dan weer de onze, we deden maar wat zij wilden, we gaven het uiteindelijk op, we maakten duidelijk wat de spelregels waren door het heft in handen te nemen, wij deden gewoon maar wat, we pikten gewoon de kaarten in.

Toelichting

In verwarrende en/of lastige situaties, wat interculturele situaties vaak zijn, is bij zowel denken en voelen als doen een gradatie in reacties mogelijk. Het duidelijkste zichtbaar zijn die gradaties echter in het gedrag, dat uiteen kan lopen van uitgesproken non-assertief gedrag (vermijden van de confrontatie, je zo snel mogelijk proberen aan te passen of helemaal opgeven) tot assertief gedrag (je niet opzij laten zetten of opkomen voor jezelf) en dominant, intimiderend gedrag. (Zie voor een uitvoeriger beschrijving van deze en andere gedragsalternatieven verderop, onder 'Effectiever omgaan met reacties in voelen, denken en doen'.)

Op deze gradaties zijn de volgende factoren van invloed:

- De *machtsfactor*: behoor je tot de meerderheid of tot de minderheid, ben je nieuwkomer of lid van de ontvangende groep?
- De *structurele factor*: hoe vrij of beperkend is de situatie of het systeem waarin je zit?
- De *kennisfactor*: ken je de geschreven en de ongeschreven regels goed of is er sprake van een kennisachterstand?
- De *sociale factor*: ken je elkaar of ben je vreemden voor elkaar? Hoe veilig voel je je? Hoe is het sociaal-emotionele klimaat?
- De *persoonlijke factor*: wat is je persoonlijke stijl, je aanleg, en wat zijn je eerdere ervaringen?
- Stereotype verwachtingen en vooroordelen.

Ervaringen met Barnga

- Wanneer je merkt dat er regels worden geschonden, ben je eerst geneigd dit toe te schrijven aan de onwetendheid van de ander (in plaats van aan andere spelregels). Wanneer de 'schendingen' voortduren, vermoed je oneerlijkheid of vals spelen. Pas later (vaak te laat) denk je aan de mogelijkheid van verschillende spelregels.
- Verwachtingen en vooroordelen dragen sterk bij aan je reactie op schendingen van de regels.
- Hoe meer gelijk culturen lijken of zijn, hoe schokkender het is wanneer discrepanties worden ontdekt.

- Een cultuurschok is gemakkelijker te dragen wanneer je met een partner bent. Zelfs wanneer je partner naar een andere partner gaat, voel je je nog sterk door zijn/haar aanwezigheid.
- Culturele fricties worden verergerd door communicatiestoringen.
- Wanneer er cultuurbotsingen zijn, zijn mensen gauw geneigd het op te geven in plaats van te vechten voor principes.
- Het gevoel gemanipuleerd te worden of voor de gek gehouden te worden kan ook een gevoel van gelatenheid teweegbrengen.
- De opgelegde regels van het spel, waaronder de zwijgplicht, kunnen benauwend en beperkend werken. Zo kan het systeem waarin je zit grote invloed hebben op de communicatie.
- Wanneer groepen niet in staat zijn met elkaar te communiceren, gaan ze op zoek naar een externe scheidsrechter.
- Mensen die assertief zijn en duidelijk aanwezig, krijgen meestal hun zin.
- Mensen schamen zich snel als ze moeten communiceren door middel van onconventionele methoden.
- Tijd die geïnvesteerd wordt in het verbeteren van onderlinge communicatie is nooit verspild. Het is vaak een noodzakelijke voorwaarde om gezamenlijk verder te kunnen.

Barnaga biedt een gelegheidscultuur, een tijdelijk referentiekader waarin mensen nog wel bereid zijn om de spelregels te veranderen teneinde het spel te kunnen laten doorgaan (het maakt uiteindelijk niet uit of ruiten of schoppen troef is). Moeilijker wordt het als achter regels diepgevoelde waarden en overtuigingen schuilgaan. Dan stuiten mensen vaak op emotionele grenzen bij zichzelf en anderen.

Effectief omgaan met reacties in voelen, denken en doen

- *Voelen/emoties:* In onzekere dubbelzinnige situaties zoals crossculturele situaties vaak zijn, reageren we meestal emotioneel en direct en niet rationeel of bedachtzaam. Als een bepaalde emotie zoals irritatie, kwaadheid of frustratie steeds weer in een crossculturele situatie de kop opsteekt, is dat meestal een teken dat je niet genoeg informatie hebt over de ander of de situatie. Je kunt leren om deze specifieke en steeds terugkerende emotie op te pakken als een signaal, een soort rode vlag, die je waarschuwt dat je je eerst het een en ander moet afvragen voor je gaat handelen. Het kan de emotie zijn die zich ook weer in dit spelletje aandiende en waarmee je dus meestal op dit soort situaties reageert.
Indien er sprake is van werkelijk gevoelde emotionele grenzen, is het zinvol je af te vragen waarom je op welk punt je grenzen stelt en of deze bespreekbaar zijn. Over gevoelens alleen kun je niet communiceren, wel over de gedachten en ideeën achter die gevoelens.
- *Denken:* We kunnen zowel externe als interne ideeën hebben over wat er aan de hand is. In crossculturele situaties zijn mensen vaak geneigd de ideeën extern te projecteren: 'zij' doen vreemd, 'zij' begrijpen het niet, 'zij' hebben een achterstand,... Interne overwegingen komen echter ook voor: 'ik begrijp het zeker niet' of 'ik leer het nooit'. Het meest effectief is om zowel bij interne als externe overwegingen een vraagteken te zetten: ik denk dat nu wel, maar klopt het ook? Je kunt dan beter checken of je overwe-

gingen terecht zijn. Je moet dus leren om van vooronderstellingen vragen te maken, en dat gaat niet vanzelf.

- *Doen*: Er is een duidelijke relatie tussen denken en doen. In een situatie van interculturele discrepantie zijn er globaal vijf verschillende mogelijkheden van reageren.
 - 1 *Dominantie*: ik leg mijn manier op, want mijn manier is de beste manier.
 - 2 *Aanpassing*: we moeten samenwerken en communiceren en dat moeten we op een of andere manier doen, dus waarom niet op jullie manier. Of: wij komen er nieuw bij, dus accepteren we jullie regels ('wees boer bij de boeren', 'als je in Rome bent, doe als de Romeinen').
 - 3 *Vermijden*: ik doe net of ik het niet zie of merk, of: dit is niet belangrijk genoeg om er een toestand van te maken, dus laat ik het maar zo.
 - 4 *Compromis*: ik doe het een beetje op mijn manier en jij een beetje op jouw manier. Deze keer gebruiken we jullie regels, volgende keer gebruiken we onze regels.
 - 5 *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 teneinde een zo effectief mogelijk resultaat te bereiken. Of het nu om een simpel kaartspelletje gaat of om een ingewikkeld project of om samen te overleggen in een vergadering, spelregels zijn noodzakelijk.

Het is niet zo dat de ene manier beter is dan de andere. Synergie lijkt misschien de meest ideale oplossing, maar is dat lang niet altijd. Afhankelijk van de situatie moet gekeken worden welke manier op dat moment het meest effectief is. Je moet dus wel alle vijf de alternatieven beschikbaar hebben, want hoe breder je reactierepertoire en hoe bewuster je daarvan gebruik weet te maken, hoe effectiever je bent in interculturele situaties of situaties waarin sprake is van diversiteit.

Algemene opmerkingen ter afsluiting

Afhankelijk van de ruimte die men heeft en van het verloop van de nabespreking, kan worden afgesloten met enige algemene opmerkingen over de invloed van culturele verschillen op school, in de buurt, in de groep, interculturele communicatie of diversiteit in bredere zin.

- Wat is de invloed van culturele verschillen?
- Kunnen we deze verschillen zien of worden ze ontkend?
- En hoe moeilijk is het om op een open en constructieve manier te praten over (culturele) verschillen?

Zelfs met een groep goed opgeleide professionele en ontwikkelde mensen is het soms moeilijk hier open mee om te gaan. Men vindt het meestal een lastig onderwerp dat men zo veel mogelijk wil vermijden. In veel organisaties leidt dit tot grote omzichtigheid of tot het 'op eieren lopen' of men ontkent dat er verschillen zijn ('wij behandelen iedereen gelijk' of 'voor ons is iedereen hetzelfde'). Met name in Nederland waar het taboe op discriminatie groot is, bestaat ook de misvatting dat praten over verschillen of het zien van verschillen al verkeerd is, alsof dat die verschillen degradeert. We associëren dat al snel met vooroordelen en met discriminerend gedrag en worden dan defensief of offensief. Organisaties die onderkennen dat er verschillen zijn en dat die verschillen zowel een negatieve als een positieve invloed hebben, gaan er het meest bewust mee om en zien

daarmee eerder de mogelijkheden voor oplossingen en verrijking.

Vaak worden echter ook cultuurverschillen en verschillen in (machts)positie door elkaar gehaald. In de meeste organisaties is op dit moment nu eenmaal sprake van een meerderheidsgroep en een zichtbare minderheidsgroep. Bij het bespreekbaar maken van verschillen mag men dat verschil in positie van de diverse partijen in de situatie niet uit het oog verliezen. Sociale en individuele verschillen zijn soms belangrijker dan culturele verschillen.

Voor goede interculturele communicatie zijn bijvoorbeeld louter respect en tolerantie voor een andere cultuur niet voldoende – pas in de interactie kan men eigen ideeën en overtuigingen toetsen aan die van de ander en kan men de eigen grenzen verkennen en eventueel bijstellen of verruimen. In de omgang met mensen met een andere culturele achtergrond worden altijd fouten gemaakt. Dat geeft niet, zolang er maar een situatie wordt gecreëerd waarin deze fouten bespreekbaar zijn en dan als uitgangspunt dienen voor uitwisseling, bijstelling en verrijking van beelden, ideeën en opvattingen.

De algemene regels

Hieronder staat versie 1 van de 10. Voor de overige 9 versies moet deze versie gekopieerd worden, waarna de betreffende afwijkende regels worden aangepast op basis van de aanwijzingen die na deze eerste versie voor elk van de andere 9 versies worden gegeven.

De kaarten	Er worden slechts twintig kaarten gebruikt: Aas, 2, 3, 4 en 5 in iedere kleur. De kleuren zijn schoppen (♠), klaver (♣), ruiten (♦) en harten (♥). De aas is de laagste kaart.
De spelers	Per tafel zijn er vier spelers, waarbij de twee spelers die tegenover elkaar zitten, samen spelen (elkaars maat zijn).
Het delen	De gever schudt de kaarten en geeft ze een voor een. Iedere speler krijgt vijf kaarten.
Het begin	De speler die links van de gever zit, komt uit (speelt een kaart). Om de beurt spelen de andere spelers een kaart bij. De vier kaarten die dan op tafel komen te liggen, noemen we een slag.
Het winnen van een slag	Wanneer alle vier de kaarten gespeeld zijn, heeft de hoogste kaart de slag gewonnen. De speler van deze kaart neemt de slag en legt de kaarten op een stapeltje met de afbeeldingen naar beneden.
Het vervolg	De winnaar van een slag komt uit voor de volgende slag. Dit wordt herhaald tot alle kaarten op zijn.
Het bekennen	Bij iedere slag mag de eerste speler in elke gewenste kleur uitkomen. Alle volgende spelers moeten 'kleur bekennen'. Dit betekent dat ze een kaart moeten spelen in dezelfde kleur als de eerste kaart.
Als je niet kunt bekennen	Als je geen kaart hebt in de eerste kleur, speel dan een andere kleur. De hoogste kaart in de gevraagde kleur (van de eerste kaart dus) wint de slag.
Troef	In dit spel is schoppen troef. Een troefkaart is altijd hoger dan een kaart van een andere kleur. Als je niet kunt bekennen, mag je een troefkaart spelen. Hiermee win je dus de slag, zelfs als de waarde van je troefkaart lager is dan de hoogste kaart van de gevraagde kleur. Een volgende speler mag echter ook introeven, en in dat geval wint de hoogste troefkaart de slag.
Het einde	Het spel is afgelopen wanneer alle vijf de kaarten zijn gespeeld. Het duo dat de meeste slagen heeft gewonnen, heeft het spel gewonnen.

De tien versies van de variabele spelregels (in te brengen in kopieën van bovenstaande spelregels).

- **Versie 1** (reeds gegeven in bovenstaande set) Aas is de laagste kaart. Schoppen is troef. Je mag introeven als je niet kunt bekennen in de gevraagde kleur.
- **Versie 2** Aas is de laagste kaart. Er is geen troef.
- **Versie 3** Aas is de hoogste kaart. Schoppen is troef. Je mag introeven als je niet kunt bekennen in de gevraagde kleur.
- **Versie 4** Aas is de hoogste kaart. Schoppen is troef. Er mag altijd ingetroefd worden, ook als je kunt bekennen in de gevraagde kleur.

- **Versie 5** Aas is de laagste kaart. Schoppen is troef. Er mag altijd ingetroefd worden, ook als je kunt bekennen in de gevraagde kleur.
- **Versie 6** Aas is de laagste kaart. Ruiten is troef. Er mag altijd ingetroefd worden, ook als je kunt bekennen in de gevraagde kleur.
- **Versie 7** Aas is de hoogste kaart. Ruiten is troef. Er mag altijd ingetroefd worden, ook als je kunt bekennen in de gevraagde kleur.
- **Versie 8** Aas is de hoogste kaart. Ruiten is troef. Je mag introeven als je niet kunt bekennen in de gevraagde kleur.
- **Versie 9** Aas is de hoogste kaart. Er is geen troef.
- **Versie 10** Aas is de laagste kaart. Ruiten is troef. Je mag introeven als je niet kunt bekennen in de gevraagde kleur.

Jongeren

Discussie

Met jongeren kan een productieve discussie over diversiteit of discriminatie een goed middel zijn om veranderingen teweeg te brengen. Een aantal voorwaarden om deze discussie goed te voeren zijn de volgende:

- *Stel basisregels op voor de discussie.* Vraag de deelnemers welke regels hen helpen om zich veilig genoeg te voelen om openlijk te participeren. Er kunnen ook afspraken gemaakt worden hoe iedereen kenbaar maakt dat hij iets wil zeggen. Bijvoorbeeld:
 - Niemand onderbreekt een ander die aan het woord is.
 - Iedereen spreekt voor zichzelf ('Ik denk...') en mag niet voor anderen generaliseren ('Iedereen is het ermee eens dat...').
- *Maak een onderscheid tussen 'comfort' en 'veiligheid'.* Het is bijna onmogelijk voor iemand om uitgedaagd te worden en deel te nemen in diepe reflectie zonder zich tenminste ongemakkelijk (discomfortabel) te voelen. Aan de andere kant is eerlijke conversatie niet mogelijk als mensen zich bedreigd voelen. Laat de deelnemers dus weten dat het oké is dat ze zich ongemakkelijk voelen, maar zorg ervoor dat ze zich veilig voelen. Geef ze mee dat eerlijk praten over racisme, vooroordelen en discriminatie moeilijk is en complimenteer ze over hun bereidheid om te stoeien met deze zaken die de meeste mensen proberen te vermijden.
- *Wees duidelijk over het doel van de discussie of activiteit.* Dit voorkomt dat mensen naar een comfortabeler onderwerp schuiven.
- *Bespreek het verschil tussen 'dialogoog' en 'debat'.* In een debat proberen de deelnemers elkaar te overtuigen van hun gelijk. In een dialoog proberen deelnemers elkaar te begrijpen en verbreden ze hun denken door hun gezichtspunten te delen en actief te luisteren naar elke spreker. Wanneer er gesproken wordt over gevoelige zaken zoals vooroordelen en discriminatie, zal dialoog productiever zijn dan debat.
- *Zorg voor jezelf en de groepsleden.* Discussie over zaken als racisme kan diepe wonden openmaken. Als het intensiteitsniveau stijgt, las dan een pauze in waarin iedereen op adem kan komen.

- *Verbreed de dialoog voorbij boosheid en schuldvraagstukken.* Het is logisch dat de deelnemers die doelwit van discriminatie geweest zijn, boosheid ervaren als dit onderwerp besproken wordt. Als dat het enige is wat ze voelen, zal hun boosheid hen belemmeren productief te werken aan het doel. Mensen die zelf gediscrimineerd zijn, kunnen van mening zijn dat zij er als slachtoffer geen werk van hoeven te maken (niet luisteren naar anderen). Daag hen uit na te denken over hoe ze deze status-quo kunnen veranderen. Omgekeerd kunnen 'daders' van actieve deelname worden weerhouden door schuldgevoelens.
- *Waardeer de goede intenties van de mensen.* Soms zijn mensen terughoudend om deel te nemen in een dialoog over racisme of andere vormen van vooroordelen omdat ze bang zijn dat ze onbedoeld/onbewust iets zullen zeggen dat een ander beledigt. Je kunt de deelnemers helpen om voorbij deze angst te komen door te beginnen met de veronderstelling dat het waarschijnlijk is dat we soms fouten maken. Laat ze weten dat de fout bij lange na niet zo belangrijk is als wat ze ermee doen als het gebeurt. Per ongeluk, onbewust of in onwetendheid iets zeggen is iets heel anders dan dingen bewust zeggen om de ander bewust te kwetsen. Maar desondanks kan het nog wel pijnlijk zijn, dus is het belangrijk ons bewust te zijn van de impact van onze woorden en ons te verontschuldigen, en vooral te leren van onze fouten zodat we ze niet herhalen. Moedig studenten aan om te blijven veranderen, en maak ze ervan bewust dat een verandering tijd kost.
- *Help de deelnemers een manier te vinden om actie te ondernemen.* Actie ondernemen is een van de beste manieren om frustratie en cynisme tegen te gaan. Het plannen van vervolgstappen bevordert dat de deelnemers de ruimte energiek en optimistisch verlaten, ook al is de discussie moeilijk geweest. Help ze herinneren aan de kleine dingen die ze elke dag kunnen doen, zoals geen vooronderstellingen maken over mensen, tegen discriminerende opmerkingen en acties in opstand komen en meer over andere religies en culturen leren (<http://PBS.org>).

9

Kinderen worden begeleid

Paragraaf 9.4.3

Alle leeftijden

Taakspel

Deze werkvorm is bedoeld om het samenwerken te bevorderen. Het is een groepsgerichte werkwijze waarbij leerlingen middels een spel leren zich beter aan klassenregels te houden. Het hoofddoel van taakspel is beginnend probleemgedrag bij kinderen in een vroeg ontwikkelstadium te verminderen en om te buigen tot positiever gedrag.

Met taakspel leert de leerkracht aandacht te besteden aan gewenst gedrag, de leerlingen krijgen aandacht als ze gewenst gedrag laten zien.

Werkwijze

De klas wordt na een observatieperiode door de leerkracht in teams verdeeld. De leerlingen met veel regelovertrekend gedrag worden verdeeld over de teams, evenals de leerlingen met matig of geen regelovertrekend gedrag. Voor iedere onderwijssituatie bedenken de leerlingen en leerkrachten positief geformuleerde regels die gewenst gedrag omschrijven. Ieder team krijgt een aantal kaarten. De leerlingen houden zich gedurende een vooraf vastgestelde tijd aan drie afgesproken regels. Ze mogen elkaar helpen zich aan de regels te houden. Tijdens het spel geeft de leerkracht complimenten voor gewenst gedrag. Wanneer een leerling een afgesproken regel overtreedt, pakt de leerkracht een kaart weg, maar reageert verder niet op het regelovertrekende gedrag. Wanneer de teams kaarten overhouden, hebben ze gewonnen.

Het is de bedoeling dat 'succes verzekerd' is (alle teams houden altijd meer dan één kaart over). Een team dat wint, krijgt een beloning die de klas zelf heeft bedacht. Er kan gespaard worden voor een grotere beloning door op een poster kruisjes te zetten of stickers te plakken. Het spel wordt maximaal drie keer per week gespeeld.

Voor veel van bovengenoemde trainingen en aanpakken heb je als leerkracht of begeleiding een cursus nodig voordat je deze zelf kunt hanteren in je groep. Zie daarvoor de betreffende websites in paragraaf 9.4.4 van aanbevolen en aanvullend materiaal.

Paragraaf 9.4.4

Kanjertraining

Het doel voor de klas is orde, veiligheid en een prettige sfeer. Doel voor de kinderen is dat zij zich sterk voelen, meer zelfvertrouwen hebben, beter grip hebben op sociale situaties en hun gevoelens beter kunnen uiten. De kinderen leren nadenken over hun eigen gedrag en onderscheid te maken in manieren van reageren.

Een kanjer is iemand die 'eigen' is, zichzelf is en zich niet anders voordoet dan hij is. Het kind leert: alles mag, maar een ander (klasgenootjes, leerkracht) moet zich goed voelen bij jouw gedrag en als je ouders het hele verhaal horen, moeten zij trots op je kunnen zijn.

Werkwijze

Kinderen leren verschillende typen gedrag herkennen en benoemen. Daarvoor worden er verhalen voorgelezen door de leerkracht en wordt er geoefend, eerst met neutrale sociale situaties, zoals jezelf voorstellen en elkaar vragen stellen. Om in een groep samen te werken is vertrouwen nodig, daarom worden ook veel fysieke vertrouwensoefeningen gedaan. Stressvolle sociale situaties zoals pesten, afwijzing en teleurstelling worden geoefend met het pettenspel.

Pettenspel

Elke pet staat voor een bepaald type gedrag. Een leerling die de rode pet opzet, probeert contact te krijgen door met de pestvogel mee te doen en overal een grapje van te maken. Hij neemt niets en niemand serieus.

Draagt een leerling de gele pet, dan denkt hij dat hij minder waard is dan anderen, is hij vaak bang en heeft hij last van faalangst. Met een zwarte pet vindt de leerling zichzelf geweldig: alle anderen deugen niet en hij bepaalt zelf wel wat hij doet. De leerling die een witte pet draagt, is een kanjer: een kind dat assertief maar niet agressief is en zich in allerlei situaties goed weet te handhaven.

Kinderen leren aan de hand van deze petten de verschillende typen gedrag herkennen. Het uiteindelijke doel van al deze oefeningen is dat kinderen leren dat zij zelf controle hebben over hun gedrag en er daarom verantwoordelijkheid voor moeten en kunnen nemen (www.leraar24.nl). Zie voor meer informatie de video's op de website van kanjertraining: www.kanjertraining.nl.

Over de streep

Met dank aan Charlotte van den Boomen

Deze oefening is geschikt voor jongeren en is gebaseerd op de documentaire *Over de streep* van 6 oktober 2010. Het doel is groepsleden te laten zien dat ze meer op elkaar lijken dan dat ze van elkaar verschillen. De centrale vraag is: wat weten we van elkaar? Door over de streep te stappen geef je jezelf bloot.

Begin met een opwarmertje of energizer om de jongeren los te laten komen. Vervolgens laat je de jongeren uit hun comfortzone komen door ze de opdracht te geven om contact met elkaar te maken door naar het midden van de ruimte te lopen en een aantal groepsleden/klasgenoten/leerlingen te begroeten die ze niet goed kennen.

De opdracht luidt: stap over de streep als een uitspraak betrekking op je heeft. Zorg er tijdens de oefening voor dat de groepsleden op een positieve manier beloofd of ondersteund worden, omdat jezelf bloot geven gepaard gaat met de nodige emoties. Laat de jongeren die over de streep stappen elkaar een hand geven/omarmen of zorg ervoor dat ze opgevangen worden door mensen die niet over de streep zijn gegaan.

Stap over de streep

- ... als jou ooit verteld is dat jij een slecht kind bent.
- ... als je ouders gescheiden zijn of in scheiding liggen.
- ... als je je een langere periode eenzaam voelt of hebt gevoeld.
- ... als je soms minder presteert of gepresteerd hebt op school doordat er van alles in je privé-situatie speelt.
- ... als je ooit beoordeeld bent op de kleur van je huid.
- ... als je thuis onder druk wordt of werd gezet om goed te presteren op school.
- ... als je uit een gezin komt waar alcohol of drugs een probleem is of was.
- ... als je ooit in de buurt bent geweest van gewerschoten.
- ... als je ooit getuige was of zelf te maken hebt gehad met mishandeling of moord.
- ... als je je ooit alleen of bang voelt of hebt gevoeld op school.
- ... als je ooit gepest bent of wordt.
- ... als er psychische problemen zijn of waren bij (één van) je ouders.
- ... als je je afgewezen hebt gevoeld door iemand waar je van houdt.
- ... als je een familielid of goede vriend/vriendin hebt verloren.
- ... als één ouder is overleden of als je beide ouders zijn overleden.
- ... als iemand je ooit heeft uitgeoeld, geslagen of uitgescholden vanwege je sekse, huidskleur of afkomst.
- ... als je ooit gekwetst, gekleineerd of gepest bent door iemand in deze ruimte.
- ... als jij of iemand waarvan je hield erover nagedacht hebt/heeft om zelfmoord te plegen/zelfmoord gepleegd heeft.
- ... als een volwassene jou ooit verteld heeft dat je dom of niet goed genoeg bent.
- ...

Bij de nabespreking is het goed om naar reacties van de jongeren te vragen. Hoe vond je het om dit te doen? Wat ben je te weten gekomen? Verandert dit het beeld dat je van anderen hebt? Zo ja, hoe verandert dit beeld? Wat betekent dit voor je? Vervolgens is het op zijn plaats om de deelnemers te complimenteren met hun lef om dit te doen.

Literatuurlijst

- Apacki, C. (1999) *Energize!*. Amstelveen: Stichting Lions Quest Nederland.
- Aronson, E., Wilson, T.D. & Akert, R.M. (2007) *Sociale psychologie*. Amsterdam: Pearson Education Benelux.
- Engelen, R. van (2007) *Grip op de groep*. JSWboek 36. Baarn: Boekdidact.
- Franke-Gricksch, M. (2006) *Jij hoort bij ons. Systemisch denken en handelen voor ouders, leraren en leerlingen*. Groningen: Het Noorderlicht.
- Mulder, L., Hagen, H. & Voors, W. (2004) *Oefeningenboek voor groepen*. Houten: Bohn Stafleu Van Loghum.
- SOVA-groep (Besouw, L. van, Brand, W., Hoppenbrouwers, T., Staatsen, H. en Woerkom, J. van (2003) *Samen werken, samen leren. Werkboek sociale vaardigheden, theorie en oefeningen*. Soest: Uitgeverij H. Nelissen.
- Tellegen, T. (2005) *Misschien wisten zij alles; 313 verhalen over de eekhoorn en de andere dieren*. Amsterdam/Antwerpen: Em. Querido's Uitgeverij B.V.
- Tielemans, E. (2007) *Energize III*. Amstelveen: Stichting Lions Quest Nederland.
- Velthuis, C. (1992) *Spel in beweging*. Maarn: Dienst voor Beweging, Rekreatie en Spel.

Websites

www.jeugdactiviteiten.nl
www.jeugdwerknet.be
www.kinderfilosofie.nl
www.leraar24.nl