






Blauwland Geelland

Deelnemers			Spel		Begeleiding
Aantal	Leeftijd	Doelgroep	Spelsoort	Duur	Begeleiding
10-20 20+	6-9 jaar 10-12 jaar	JRK-groep  Jeugdverenigingen 	Inleefspel 	1u à 1u30 	2 



Materiaal

- Kaartjes met daarop de vijf verschillende dieren (kopieer de kaartjes verder in deze startkabel in vijf andere kleuren).
- Gekleurde pionnetjes of steentjes (geluksbrengers) voor de inwoners van Geelland en hun bezoekers
- Blauwe lintjes voor de helft van het totaal aantal deelnemers
- Voldoende bekertjes, koekjes en fruitsap voor de inwoners van Blauwland



Activiteit

Blauwland-Geelland laat kinderen aanvoelen dat het heel moeilijk is om te leven in een land dat je niet begrijpt en dat anders-zijn eigenlijk heel gewoon is. Blauwland-geelland is een aangepaste versie van Rafa-Rafa.

Algemeen spelverloop

1. De spelers vormen 2 groepen: Blauwland en Geelland. Elk land krijgt een begeleider toegewezen. Eén van de twee groepen verhuist naar een nabij gelegen lokaal.
2. De twee begeleiders vertellen de kinderen over het land waarin ze terechtgekomen zijn en leren hen de regels aan van dit land (beschrijving van de landen: zie verder). De kinderen mogen de regels ook even oefenen. (duur: 30 min.)
3. a. Er vindt een soort uitwisselingsproject plaats: beide landen sturen een aantal waarnemers naar het andere land. Zij mogen enkel kijken, niet spreken en nog niet meedoen. Tijdens dit bezoek passen de ontvangende spelers de gedragsregels toe die in hun land gelden, ze 'spelen' hun land. (duur: 3 min.)
3. b. De waarnemers brengen verslag uit in hun eigen land. Samen met hun landgenoten trachten ze te weten te komen hoe het andere land in elkaar zit. Wat gebeurt er in het andere land? Welke regels gelden er? Wat

betekenen ze? (duur: 3 min.)

4.a. Blauwland stuurt opnieuw een aantal bezoekers naar Geelland. Zij proberen daar mee te spelen en mogen van alles uitproberen om erachter te komen welke regels er nu gelden en wat ze betekenen. Een aantal inwoners van Geelland bezoekt op dezelfde manier Blauwland. Vragen stellen over het land dat je bezoekt is verboden. De regels van het eigen land verklappen, mag ook niet. (duur: 3 min.)

4.b. De bezoekers brengen verslag uit in hun eigen land. Weten ze nu al beter wat er allemaal gebeurt? Misschien kunnen de vorige bezoekers zich nog wat herinneren? (duur: 3 min.)

5. Daarna sturen beide landen opnieuw een aantal vertegenwoordigers naar elkaar en mogen ze nog eens verslag uitbrengen in hun eigen land (net als in stap 4a en 4b).

6. Het spel eindigt als alle spelers op bezoek zijn gegaan. Dan volgt er een nabespreking. Het is belangrijk om voldoende vaart in het spel te houden. Als er teveel bezoeken zijn, duurt het spel te lang en zullen de spelers niet meer gemotiveerd zijn om hun rol te spelen. Bepaal in functie van het aantal spelers hoe groot de bezoekersgroepjes zullen zijn. Een 6 à 7-tal bezoeken is meestal ideaal.

Hieronder vind je de uitleg per land. Deze uitleg geef je ook aan de inwoners van Blauw- en Geelland.

Uitleg Blauwland

Je leeft nu in Blauwland, waar de mensen hard werken en veel geld willen verdienen. Het zijn eigenlijk heel ernstige mensen. Blauwlanders verdienen hun brood door op de markt dieren te verhandelen: schapen, koeien, eenden, varkens en honden. Het zijn dus eigenlijk dierenhandelaars.

Ik leg je even uit hoe dat allemaal precies in elkaar zit.

Bij de start krijgt iedere Blauwlander 5 kaartjes met dieren erop. Door te ruilen tracht ieder 5 verschillende dieren in 1 kleur te bemachtigen. Deze kaarten worden naar de begeleider gebracht. Per keer dat een Blauwlander 5 verschillende dieren van 1 kleur binnengebracht heeft,



krijgt hij 100 goudstukken (dit wordt op een bord genoteerd) en mag hij als beloning een beetje fruitsap drinken. Blauwland is immers een heel droog land. Hoe gebeurt het ruilen van de kaartjes?

Handel drijven gaat niet vanzelf in Blauwland. Eerst moet je in een duel laten zien hoeveel je eigenlijk waard bent, dan pas kan je handel drijven. Het duel is heel eenvoudig: alle Blauwlanders hebben achter in hun broek een blauw lintje steken dat 15 cm naar buiten hangt. Als ze dieren willen ruilen met een andere Blauwlander moeten ze hem eerst verslaan in een duel: als twee Blauwlanders elkaar een hand geven, betekent dit dat ze een duel aangaan: diegene die bij de ander het lintje uit de broek kan trekken is de winnaar van het duel. Dan pas kan het handeldrijven beginnen.

De winnaar van het duel mag aan de andere Blauwlander het dier vragen dat hij nodig heeft. Dat mag echter niet in het Nederlands, het moet in de taal van de Blauwlanders:

1. Eerst maak je het geluid van het dier dat je wilt:

KNOR KNOR verwijst naar het varken,
BEEH BEEH is beslist het schaap,
WAF WAF natuurlijk de hond,
KWAK KWAK zal de eend wel wezen,
BOE betekent koe.

2. Dan geef je aan welke kleur je wilt door een kaart van de gewenste kleur omhoog te steken.

3. Als je handelspartner het gevraagde dier niet heeft, haalt hij de schouders op. De winnaar van het duel mag drie keer om een bepaald dier vragen. Als zijn handelspartner geen van de dieren heeft die hij gevraagd heeft, gaat de ruil niet door. Ze halen beiden de schouders op en gaan uit elkaar, op zoek naar een nieuwe handelspartner.

Als de handelspartner het gevraagde dier wel heeft, knikt hij en legt hij het voor hem op de grond. De winnaar van het duel kiest een kaartje dat hij niet nodig heeft en legt het naast het reeds neergelegde kaartje op de grond en raapt het kaartje dat er reeds ligt op. Dan pas raapt de andere handelspartner het andere kaartje op. Ze bezegelen de ruil met een handdruk en gaan uit elkaar. Straks komen er mensen op bezoek in Blauwland. Als ze binnenkomen, krijgen ze eveneens 5 kaartjes en een blauw lintje. Zij kennen de regels van Blauwland echter niet. Ze moeten er zelf achter komen hoe Blauwland in elkaar zit. Verklap dus zeker niets! Probeer niet vijandig te zijn. Als ze de regels verkeerd toepassen (ze vergeten bv. een hand te geven) doe je alsof ze lucht zijn en ga je gewoon weg. Als ze de regels wel juist toepassen, behandel je ze net als gewone Blauwlanders, ook al komen ze uit een ander land.

Uitleg Geelland

Je leeft nu in Geelland. Geellanders houden van plezier maken en spelletjes spelen.

Ze raken elkaar heel graag aan en tonen bijzonder veel respect voor ouderlingen. In Geelland is 3 een geluksgetal. Als een Geellander 3 keer achter elkaar de hik heeft, of hij ziet 3 vogels vliegen dan voelt hij zich heel blij. Als hij 3 maal een spelletje wint, hoe voelt hij zich dan? Spoor de kinderen aan om 'blij' te zeggen.

Er is één spelletje dat de Geellanders heel graag spelen: het Rafa-Rafa spel. Ik leg je even uit hoe dat spel precies in elkaar zit:

1. Alle spelers lopen met hun handen op de rug. In één van hun handen hebben ze een gekleurd steentje, een soort gelukssteentje. Je nodigt uit tot spelen door een speler recht in de ogen te kijken en met je voet driemaal op de grond te stampen. Wil de ander meespelen dan drukt hij dit uit door jou met drie vingers op je rechterbovenarm te aaien. Wil de ander niet spelen, dan blijft die onbewogen staan. Jij moet je dan meteen omdraaien en weggaan.

Niet willen meespelen is in Geelland heel normaal. Het is helemaal niet beledigend.

Beginnen jullie toevallig tegelijk te stampen, dan hebben jullie geen geluk: er wordt niet gespeeld en je gaat uit elkaar.

2. Heeft de ander je geaaid? Dan steek je je handen vooruit. De ander moet dan raden in welke hand de gelukssteen NIET zit. De ander wijst dus je rechter- of je linkerhand aan. Jij laat dan meteen zien in welke hand het gelukssteentje niet zit.

Fout geraden?

Jullie gaan onmiddellijk uit elkaar.

Goed geraden?

Jullie herhalen stap 2, maar de speler die zijn handen vooruit steekt, brengt zijn handen eerst terug achter zijn rug om eventueel het steentje van hand te verwisselen.

3. Héél veel geluk heb je als je driemaal op rij juist raadt. Dan roep je heel luid Rafa Rafa. De andere Geellanders stoppen met spelen en komen je dan feliciteren door jou met drie vingers aan te raken en zacht Rafa Rafa te zeggen. Daarna hervatten ze hun spel.

4. Een of twee spelers worden vooraf aangeduid als de ouderen van het land. Ze zitten op een stoel. Voor hen gelden bijzondere regels: Alleen zij mogen stampen.

Als je bij een oudere staat, wacht je dus tot hij stampt. Een oudere raadt altijd goed. Raadt hij toevallig fout (hij wijst een hand aan waar de gelukssteen wel in zit) dan stop je de steen (achter je rug) snel in de andere hand. Een oudere zegt nooit luid Rafa Rafa, maar heel rustig. Jij doet dit dan ook en aait hem zachtjes met drie vingers op de bovenarm. Een keer per bezoekersronde klapt een van de ouderlingen drie maal in zijn handen.

Alle Geellanders stoppen dan met spelen en gaan naar de ouderling. Ze krijgen dan allemaal een koekje. Als het koekje op is, wordt er verder gespeeld. Straks komen er bezoekers naar Geelland. Als ze binnenkomen krijgen ze ook een gelukssteentje. Zij kennen echter de regels van Geelland niet. Ze moeten er zelf achter komen! Verklap dus zeker niets over Geelland. Als ze de regels verkeerd toepassen (ze vergeten bijvoorbeeld in de ogen te kijken) doe je alsof ze lucht zijn en ga je gewoon weg. Als ze de regels juist toepassen behandel je ze als gewone Geellanders, ook al komen ze uit een ander land.

Nabespreking en verwerking

De nabespreking is minstens even belangrijk als het spel zelf. Het is enkel dankzij een goede nabespreking dat de spelers kunnen komen tot attitudevorming of -verandering.

De nabespreking is ook het moeilijkste deel. Luisteren naar elkaar is niet altijd gemakkelijk. Bovendien moet je erin slagen om het niveau van het spel te overstijgen en samen met de spelers de link te leggen met de realiteit.

Bij kinderen kun je enkele heel eenvoudige trucjes toepassen om de nabespreking gestructureerd te laten verlopen:

- Je maakt gebruik van een 'micro' (een echte microfoon of een voorwerp dat erop lijkt). Enkel het kind dat de micro heeft, mag iets zeggen. Als een ander kind iets wil zeggen, moet het eerst de micro vragen.
- De praatstoel of de praatsofa. Kinderen die iets willen zeggen, nemen eerst plaats op de praatstoel of de praatsofa.

Een nabespreking wordt best heel goed opgebouwd. Eerst moeten de kinderen stoom kunnen afblazen, dan praten ze over het spel zelf en tenslotte gaat het over de realiteit. Probeer vooral de laatste fase goed af te bakenen.

Wanneer je met meer dan 20 spelers bent, splits je de groep in tweeën. De twee groepen bestaan voor de helft uit Blauwlanders, voor de andere helft uit Geellanders. Blauwlanders en Geellanders gaan tegenover elkaar zitten, ze mogen niet met elkaar praten. Stel de kinderen de volgende vragen:

- Kunnen de Blauwlanders de regels van de Geellanders uitleggen?
- Kunnen de Geellanders de regels van de Blauwlanders uitleggen?
- Hebben de Geellanders gezien hoe de Blauwlanders zich gedroegen toen die in Geelland op bezoek waren? En vice versa?
- Hoe voelde jij je toen je op bezoek was in Geelland?
- Hoe voelde jij je toen je op bezoek was in Blauwland?
- In welk land zou jij het liefste willen wonen en waarom?

Tracht de antwoorden in verband te brengen met de volgende punten: Wat voor sommige mensen heel gewoon is, is voor anderen heel gek of ongewoon. Iets dat je niet kent noem je al snel 'maf' of geschift. Voorbeelden? Eetgewoonten, verkeersregels, manier van groeten, enz. Kunnen de kinderen zelf voorbeelden vinden? Je vreemd voelen in een omgeving is niet zo prettig. Heb jij je al eens vreemd gevoeld? Hoe was dat? Kan je er iets aan doen? Kunnen mensen in je omgeving je dan helpen?

Bijkomende ideeën



Als het verzamelen van kaartensets te stroef verloopt (bv. een beperkt spelersaantal), kan je de regels versoepelen. Het verzamelen van 3 verschillende dieren van dezelfde kleur kan dan al volstaan.

Meer info



Jeugd en Gezondheid bekent kleur: methodiekenbundel over multicultureel samenleven.



www.spelinfo.be: website van het Centrum voor Informatieve Spelen. Je vindt er bij 'downloads' een brochure vol tips voor een goede nabespreking.

Bron: Jeugd en gezondheid bekent kleur, Methodiekenbundel Multicultureel Samenleven voor Jeugd en Gezondheid vrijgesteld en vrijwilligers. 1997, Brussel.

Bijlage: kaartjes blauwland

Kopieer de tekeningen op de volgende bladzijden in vijf kleuren en knip ze uit.



