









Namibië in zicht

Deelnemers			Spel		Begeleiding
Aantal	Leeftijd	Doelgroep	Spelsoort	Duur	Begeleiding
12 tot 18 	10 tot 12 	JRK-groep  jeugdverenigingen 	binnen- of buitenspel  	2 uur 	4 

Het spel verloopt in twee fasen. Bij de eerste fase is het speldoel zoveel mogelijk 'weetjes' over Namibië verzamelen. Bij de tweede fase moeten de verschillende groepjes een zo goed mogelijk museum bouwen met de verzamelde 'weetjes'.



Spelverloop

Deel 1

Doel

In het eerste deel gaat het erom zoveel mogelijk tips te verzamelen in de eigen schatkist die de groepjes kunnen vinden door de schatkaart te lezen. De ruimte waarin hun schatkist zich bevindt, zal in het tweede deel van het spel meteen ook de ruimte zijn waarin zij hun museum kunnen inrichten.

De tips die verzameld moeten worden zijn te vinden of te verdienen op verschillende archeologische sites (zie verder).

Inkleding

De kinderen zijn archeologen in het jaar 3562 en proberen een reconstructie te maken van het leven in Namibië anno 2007. Drie archeologische sites kunnen door hen worden binnengedrongen om zo kenmerken en archeologische vondsten te doorgronden. Deze sites worden zwaar bewaakt door enkele nazaten van de oude Himbastammen. Elke ontdekte archeologische vondst wordt door de groepjes gebruikt om hun eigen museum te bouwen 'het leven in Namibië anno 2007'. Elke groepje dingt mee naar de prijs voor het beste, meest informatieve, meest creatieve, meest kindvriendelijke museum van het millenniumjaar.

Spelregels

Site 1: Aardrijkskundige site waar Namibië, buurlanden en werelddelen verborgen liggen.

Deze site mag vrij worden betreden door alle groepen. In het lokaal hangen de tips verspreid aan de muren, op de grond... Slechts 2 kinderen van eenzelfde groepje mogen de ruimte betreden. De gevonden tips moeten de kinderen ter plaatse met kosteloos en andere materiaal (bvb lichaam) visueel voorstellen. Als de nazaat van de Himbastam het historisch correct vindt, mogen ze de tip meenemen naar hun museum. Anders moeten ze alles achterlaten en later opnieuw



Terrein

Je hebt zes ruimtes nodig. Drie ervan zijn elk een type van een archeologische site. De andere drie ruimtes kunnen per groep worden gebruikt om daar hun eigen museum te bouwen.

Dit spel kan zowel in het bos, op een speelveld of in een lokaal worden gespeeld.



Materiaal

- Kosteloos materiaal
- De verschillende tips op kaartjes
- Schatkaart
- Voorzie prijzen voor de beste musea



Vorbereiding

- Verstop de schatkisten in de ruimtes waar de musea zullen komen.
- Voorzie schatkaarten waarop de spelers het lokaal/bos herkennen. Het stelt een plattegrond van Namibië voor.
- Verstop de tips op de archeologische sites.
- Verdeel de kinderen in drie groepjes van maximaal 6 personen.



proberen.

Site 2: Cultuursite met allerlei interessante weetjes over taal, woordenschat en grammatica in Namibië.

Ongemerkt, zonder dat de kinderen gezien of gehoord worden door de bewaker (nazaat) van de site, sluipen de kinderen deze plaats binnen. Herken je als bewaker een kind, dan noem je zijn naam en moet hij/zij terug naar het eigen kamp. Geraakt een kind ongemerkt tot bij de bewaker dan mag hij 20 seconden de ruimte doorzoeken naar tips. Deze tips kunnen niet worden meegenomen maar moeten worden onthouden en verteld aan de ploeggenoten.

Site 3: Watersite met weetjes over water, het gebruik en het belang ervan, en geleverde inspanningen van het Rode Kruis voor drinkwater.

Op de site staat een plastieken bekertje voor elke groep. Als de groep een bekertje kan vullen met water, krijgt ze een tip van één van de nazaten. Dit water moeten de kinderen van hun museum naar site 3 transporteren. Hiervoor mogen ze enkel gebruik maken van natuurlijke dingen zoals lichaam en voorwerpen uit het bos.

Het is belangrijk dat op voorhand een tijdslimiet wordt ingesteld voor het bemachtigen van informatie van de verschillende sites. De limiet mag maximum 1 uur zijn.

Deel 2

Doel

In de tweede helft van het spel is het de bedoeling dat de kinderen nadenken over de inhoud en de inrichting van het museum, maar ook over de manier waarop de informatie van hun museum best aan de mensen wordt aangeboden. Daarvoor zijn er drie criteria opgesteld waaraan hun museum moet voldoen. Een professionele jury (bijvoorbeeld een inhoudelijke deskundige, afkomstig van Namibië, een crea-deskundige van het S.M.A.K. en een pedagogische deskundige of een kind)

Voor de kwaliteit van het museum zijn er 3 verschillende criteria:

- hoe informatief is het museum? (aantal tips dat verzameld en verwerkt is)
- hoe creatief is het museum? (inkleding, eigen inbreng, knutselwerk, ...).
- hoe kindvriendelijk is het museum? (spontaniteit van de gids, aangepaste taal en informatie, ...)

De groepjes moeten voldoende tijd krijgen om hun museum volledig te bouwen en een geleide gidsbeurt voor te bereiden. Ongeveer 30 minuten.

Daarna worden de verschillende musea bezocht door alle groepjes en door de jury. Hierop volgt een officiële prijsuitreiking. Er kunnen verschillende prijzen toegekend worden voor de verschillende criteria.

Bijlagen

Bijlage 1: Tips voor de sites

1. Aardrijkskundige site

- Namibië ligt in Afrika, de hoofdstad is Windhoek
- Angola en Zuid-Afrika zijn beiden een buurland
- De oppervlakte van Namibië is 825.000 km². Dat is 25 keer zo groot als België.
- Een kaart van Namibië met aanduiding waar de Himba wonen.
- Er leven 11 verschillende bevolkingsgroepen in Namibië
- De Himba's wonen in het Noordwesten van Namibië, een streek die kaokoveld heet.

2. Cultuursite

- In Namibië spreekt men verschillende talen: Engels, Afrikaans en Nederlands zijn enkele voorbeelden.
- Vertaal het tekstje van het Afrikaans naar het Nederlands – zie bijlage.
- De Himba dragen bijna geen kledij, maar wel veel sieraden
- De sieraden zijn gemaakt van schelpen, leer en koper.
- De haartooi is heel belangrijk en toont hoe oud iemand is.
- 1.7 miljoen mensen leven in Namibië. Er zijn ongeveer 6000 Himba.
- Himba's eten vaak maispap, groenten en slachten af en toe een geit. Bij een huwelijk slachten ze een koe.
- Kleren worden gemaakt van de huid van koeien en geiten.

3. Watersite

- In Namibië is er een groot tekort aan water.
- Himba wassen zich niet met water maar met okerbrij (een mengsel van geitenvet, oker en kruiden).
- Dieren drinken uit dezelfde waterputten als de mensen
- Rode Kruis installeert waterpompen in verschillende dorpen.
- Het water is vaak vervuild in Namibië. Dit vervuild water zorgt voor ziektes.
- Een Belg verbruikt ongeveer 10 emmers water per dag. Een Himba verbruikt bijna 1 emmer water per dag.
- Een Himba wandelt ongeveer 30 minuten per dag om één emmer water op te halen. Een Belg draait de kraan in huis open.

Bijlage 2:

Dit tekstje komt uit een bekende stripreeks. Gebruik je fantasie want heel veel woorden zijn je bekend.

Tweeënduisend jaar gelede was die hele Gallië (die ou naam vir Frankryk) deur die Romeine beset... Die hele Gallië? Neel 'n Dorpje wat deur 'n klomp ontembare Galliërs bewoon word, verset hom hardnekkig teen die invallers. En hulle maak die lewe maar moeilik vir die Romeinse legioensoldate van die omliggende garnisoene...