Wie bepaalt de regels

Een spel over racisme

Doelgroep:
- Gidsen en (zee)verkenners
- Jins en loodsen

Aantal deelnemers:
- Minimaal 15

Duur:
- 1,5 uur

Speelveld:
- Maakt niet uit

Materiaal:
- Eigenschappen van het rode en blauwe team afgedrukt (te vinden op pagina 8)
- Koptelefoon
- Playlist met tien liedjes op maat van de groep
- Vijf keer oordoppen
- Twee jutten zakken
- Evt. materiaal om een parcours aan te leggen
- Twee keer het blad met droedels afgedrukt (te vinden op pagina 9)
- Papier in reepjes (vier keer het aantal deelnemers)
- Schrijfgerief

Vragen?

- Stuur gerust een mailtje naar diversiteit@scoutsengidsenvlaanderen.be of contacteer ons via @ploegdiversiteit op Facebook en Instagram!

Doel van het spel

Het spel wordt in twee teams gespeeld. Aan de hand van vier proeven wordt bepaald wie het dominante team is aan het einde van het spel. Doorheen het spel zal het dominante team telkens kunnen kiezen om een voordeel te hebben of om het andere team te benadelen. Aan het eind volgt een nabespreking.

De bedoeling van het spel is om de deelnemers op een speelse manier bewust te maken van racisme. Aan de hand van spel zouden de deelnemers sommige mechanismen van groepsvorming moeten kunnen begrijpen. Ze ervaren de impact van bewuste en onbewuste uitsluiting en racisme. Aan het eind zouden de deelnemers moeten weten hoe ze kunnen handelen om een situatie van ongelijkheid tegen te gaan.

Opbouw van het spel

Teamverdeling

Deel je groep op in drie teams: het rode team, het blauwe team en het grijze team. Tijdens de groepsverdeling zullen het rode en het blauwe team proberen om de personen van het grijze team voor hen te winnen. Dit gebeurt in twee rondes.

Ronde 1

Het rode team staat links op het speelveld, het blauwe team staat rechts op het speelveld en het grijze team staat in het midden. Het rode en het blauwe team krijgen om beurten twee minuten de tijd om de leden van het grijze team te overtuigen om voor hun team te kiezen. De leden van het grijze team krijgen de opdracht om voor één van de twee teams te kiezen. Ze hoeven niet allemaal voor hetzelfde team te kiezen.

Zowel het rode als blauwe team krijgen een lijst met eigenschappen van hun team die hen kunnen helpen gedurende het spel. Alleen met behulp van deze eigenschappen mogen ze het grijze team proberen te overtuigen. Ze mogen zelf kiezen welke eigenschappen ze gebruiken. De eigenschappen staan op pagina 8.

Bijvoorbeeld: Het rode team probeert het grijze team te overtuigen: "Kom naar ons team, want wij zijn heel goed in fysieke proeven. Als jullie bij ons komen, zijn we onoverwinnelijk." Het blauwe team reageert daarop: "Wij zijn een zeer intelligent team en op kennisproeven zijn we onverslaanbaar. Kom dus bij ons als je zeker wilt winnen."

Nadat beide teams hun betoog hebben gehouden, is het aan de leden van het grijze team om een team van voorkeur te kiezen. Laat de leden individueel zeggen bij welk team ze zouden willen aansluiten en waarom. Ze moeten nog niet naar hun team van voorkeur gaan.

Ronde 2

Er is nog een tweede ronde waarmee beide teams de kans krijgen om zoveel mogelijk leden van het grijze team tot bij hen te lokken. Geef beide teams mee dat het heel belangrijk kan zijn om met meer teamleden te staan doorheen het spel. In deze ronde krijgen beide teams weer om beurten twee minuten de tijd om de leden van het grijze team te overtuigen. Ze krijgen nu niet alleen de eigenschappen van hun team, maar ook de eigenschappen van het andere team te zien. Ze mogen kiezen welke eigenschappen ze gebruiken om zichzelf in de markt te zetten. Ze mogen nu ook de eigenschappen van het andere team gebruiken. De eigenschappen staan op pagina 8.

Bijvoorbeeld: Het rode team probeert het grijze team te overtuigen: "Kom naar ons team, want wij zijn heel goed in fysieke proeven. Als jullie bij ons komen, zijn we onoverwinnelijk. Het blauwe team is ook echt bang, die durven niets!." Het blauwe team reageert daarop: "Wij zijn een zeer intelligent team en op kennisproeven zijn we onverslaanbaar. Kom dus bij ons als je zeker wil winnen. Het rode team is trouwens heel onverantwoordelijk, jullie gaan gevaarlijke risico's moeten nemen!"

Nadat beide teams hun betoog hebben gehouden, is het aan de leden van het grijze team om een team van voorkeur te kiezen. Deze keer is hun keuze finaal. Vraag de leden individueel bij welk team ze zouden willen aansluiten en waarom. Laat ze daarna naar hun team van voorkeur. Onthoud goed de redenen waarom leden van het grijze team voor het rode of het blauwe team kozen. Dit is nuttig voor tijdens de nabespreking van het spel.

Vier proeven

De teams zijn nu verdeeld. Mogelijk zullen er in één team meer leden zitten dan in het andere team. Het team met de meeste leden begint als het dominante team. Het andere team is het niet-dominante team. Het doel van het spel is om op het einde het dominante team te zijn. Dat is niet per se het team met de meeste leden. Het is het team dat de touwtjes in handen heeft.

Als beide teams evenveel leden tellen, laat je de teams een grote wedstrijd met schaar-steen-papier (of blad-steen-schaar) spelen. Laat alle leden per twee (één van elk team) tegenover elkaar staan. Ze doen op hetzelfde moment schaar-steen-papier. Het team met de meeste winnaars zal beginnen als het dominante team.

Aan de hand van vier proeven wordt bepaald wie het dominante team is aan het einde van het spel. Wie de laatste (en vierde proef) wint, is het dominante team. Doorheen het spel zal het dominante team telkens kunnen kiezen om een voordeel te hebben of om het andere team te benadelen.

Proef 1: Cultuur

Aan het begin van deze proef krijgt het dominante team de keuze om een nadeel te geven aan het niet-dominante team of om zichzelf te bevoordelen gedurende de hele proef. Ze krijgen even de tijd om dit te overleggen, want een meerderheid binnen het dominante team moet het eens zijn. Via een anonieme stemming (op papiertjes) kunnen de leden van het dominante team kiezen voor het voordeel, voor het nadeel of om niets te doen en eerlijk te spelen.

- Nadeel: De afgevaardigde van het niet-dominante team zal met oordoppen moeten spelen.
- Voordeel: Als het niet-dominante team aan zet is, mag het dominante team onmiddellijk mee raden.

Wanneer de stemmen geteld zijn, geef je de uitslag mee en bezorg je het niet-dominante team al dan niet het nadeel.

Tijdens deze proef moeten beide teams zoveel mogelijk liedjes raden. In totaal zijn er 10 liedjes. Kies als begeleiding een tiental liedjes uit waarvan je weet dat je groep ernaar luistert.

De dominante groep mag beginnen. Ze mogen één iemand afvaardigen met muzikaal talent. Deze persoon zal voor het dominante team plaatsnemen met een koptelefoon op hun hoofd. Vervolgens zet je een liedje op. De persoon met de koptelefoon mag het liedje beginnen zingen, maar mag tijdens het zingen alleen het woord ‘appelmoes’ gebruiken.

De dominante groep krijgt één minuut om het lied (titel en uitvoerder) te raden. Daarna mag de niet-dominante groep ook mee raden. Het team dat het eerst juist raadt, krijgt een punt.

Vervolgens wisselen de teams om. Nu mag een verantwoordelijke van het niet-dominante team beginnen. Als het niet-dominante team een nadeel heeft gekregen van het dominante team zal de persoon vooraan oordoppen moeten aandoen om naar het lied te luisteren. Het niet-dominante team moet tijdens het zingen gebruikmaken van het woord 'kippenbout'. Na één minuut mag het dominante team mee raden. Als het dominante team voor het voordeel heeft gekozen, mogen ze onmiddellijk mee raden.

Herhaal dit proces tot elk team vijf keer geweest is. Het team dat op het einde de meeste punten haalt, wint deze proef. Als het een gelijke stand is, blijft het dominante team dominant.

Proef 2: Fysiek

Aan het begin van deze proef krijgt het dominante team de keuze om een nadeel te geven aan het niet-dominante team of om zichzelf te bevoordelen gedurende de hele proef. Ze krijgen even de tijd om dit te overleggen, want een meerderheid binnen het dominante team moet het eens zijn. Via een anonieme stemming (op papiertjes) kunnen de leden van het dominante team kiezen voor het voordeel, voor het nadeel of om niets te doen en eerlijk te spelen.

- Nadeel: De helft van de leden van het niet-dominante team wordt per twee met de benen aan elkaar gebonden.
- Voordeel: De helft van het dominante team hoeft niet te springen.

Wanneer de stemmen geteld zijn, geef je de uitslag mee en bezorg je het niet-dominante team al dan niet het nadeel.

De fysieke proef is een zakkenloop. Alle leden van elk team moeten een bepaald parcours afleggen of een terrein oversteken in een jutten zak. Het team van wie alle leden als eerste het parcours hebben afgelegd of over-en-weer zijn gegaan in de zak, wint deze proef. Bij het niet-dominante team zullen mogelijk sommige leden per twee moeten springen, als het dominante team voor het nadeel koos. Iedereen moet minstens één keer het parcours hebben afgelegd of het terrein hebben overgestoken, behalve als het dominante team voor het voordeel koos. Aangezien de teams waarschijnlijk ongelijk zijn qua deelnemers, zal het team met minder leden een paar keer extra moeten springen.

Bijvoorbeeld: Het dominante team heeft tien leden en het niet-dominante team heeft acht leden. In totaal zal er tien keer over en weer gegaan moeten worden door beide teams. Wie daar als eerste in slaagt, wint.

Proef 3: Kennis

Aan het begin van deze proef krijgt het dominante team de keuze om een nadeel te geven aan het niet-dominante team of om zichzelf te bevoordelen gedurende de hele proef. Ze krijgen even de tijd om dit te overleggen, want een meerderheid binnen het dominante

team moet het eens zijn. Via een anonieme stemming (op papiertjes) kunnen de leden van het dominante team kiezen voor het voordeel, voor het nadeel of om niets te doen en eerlijk te spelen.

- Nadeel: De opgave met droedels voor het niet-dominante team wordt in een aantal stukken gescheurd.
- Voordeel: Het dominante team krijgt al de helft van de oplossingen.

Wanneer de stemmen geteld zijn, geef je de uitslag mee en bezorg je het niet-dominante team al dan niet het nadeel.

Beide teams krijgen een opdrachtenblad met tien droedels op. De opgaven staan op pagina 9, de oplossingen op pagina 10. Het is de bedoeling dat ze deze zo snel mogelijk correct oplossen. Wanneer ze denken alle oplossingen te hebben, mogen ze hun antwoordenblad afgeven. Bij een fout moeten ze minstens een minuut wachten voordat ze weer mogen afgeven. Als er een nadeel werd gegeven aan het niet-dominante team, wordt hun opgavenblad eerst in stukken gescheurd. Kiest het dominante team voor een voordeel, dan schrijf je op hun opgave al de helft van de antwoorden voor de start van de opdracht.

Het team dat eerst de tien droedels correct kan oplossen, wint deze proef en wordt of blijft het dominante team.

Proef 4: Samen sterk

Voor je het dominante team vraagt om al dan niet een voordeel te krijgen of een nadeel te geven aan de niet-dominante groep, richt je je tot de voormalige leden van het grijze team. Zij mogen voor aanvang van deze proef van team wisselen. De voormalige leden van het grijze team die nu in het niet-dominante team zitten, kunnen dus overschakelen naar het dominante team.

Zodra iedereen een keuze heeft gemaakt, deel je mee dat er tijdens deze laatste proef geen voordelen of nadelen zijn.

De opdracht is om met het gehele team op een maximaal aantal voeten en handen te staan. Pas het aantal aan aan de grootte van je groep. Het team dat hier eerst in slaagt, wint de opdracht en eindigt het spel dus als dominante groep.

Nabespreking

Bij dit spel hoort ook een nabespreking. Je kan zelf kiezen welke vragen je behandelt. De bedoeling is wel dat de deelnemers iets bijleren over hoe je je kan gedragen in een racistische situatie. Waar je naar kan peilen als begeleider, staat cursief. Ook het theoretische kader staat cursief.

Algemeen

- Wat vonden jullie van het spel? Hoe voelde het aan voor jullie?

Laat de deelnemers hier vooral hun ervaring delen. Het is niet nodig om al diep in te gaan op wat ze zeggen.

Teamverdeling

- Waarop baseerden de deelnemers van het grijze team zich tijdens de eerste ronde om een keuze te maken voor het rode of het blauwe team?
- Waarop baseerden jullie zich in de tweede ronde? Wat veranderde er (niet)?

Probeer te peilen naar de verschillen in waarop ze zich baseerden. Tijdens de eerste ronde ging het eerder over zich identificeren met een bepaalde groep, tijdens de tweede ronde was het zich afzetten van een andere groep. Baseer je op je ervaringen tijdens het spel.

De eerste ronde was een voorbeeld van 'sociale identificatie'. We gebruiken kenmerken waar we ons mee identificeren of die we gemeen hebben om ons met een groep te identificeren. Deel uitmaken van een groep geeft ons een gevoel van sociale identiteit en verbondenheid. Het verhoogt ook onze trots en eigenwaarde. We zullen vaak de kwaliteiten van onze eigen groep in de verf zetten of overdrijven om ons zelfbeeld te verbeteren.

De tweede ronde was een voorbeeld van 'sociale vergelijking'. Met behulp van de kenmerken van een andere groep maken we onze eigen groep beter of superieur. Dat is een andere manier om ons zelfbeeld te verbeteren of te behouden. Een andere groep discrimineren en hun kenmerken negatief laten lijken, laat de kenmerken van onze eigen groep er positiever uitzien. We kunnen ook het verschil tussen onze groep en een andere overdrijven om superieur te lijken. Deze ronde toont ook de vorming van in-groepen (wij) en out-groepen (zij).

- Welke woorden en uitdrukkingen zijn er gebruikt om een verdeling te maken in ronde 2 (bijvoorbeeld positieve 'wij'-termen en negatieve 'zij'-termen)?

Leg uit dat deze teamverdeling duidelijk maakt wat er onder andere aan de oorzaak van vooroordelen en discriminatie ligt. Vooroordelen en discriminatie kunnen leiden tot haatzaaien en racisme. De teamverdeling geeft enkele voorbeelden van woorden en uitdrukkingen die gebruikt kunnen worden in hatelijk discours, zowel online als offline.

Vier proeven

- Hoe was het om in de dominante groep te zitten? Hoe was het om in de niet-dominante groep te zitten?

Peil hier vooral naar de ervaringen. Probeer eventueel al linken te leggen naar gelijkaardige ervaringen van mensen in de samenleving. De niet-dominante groep kan met een aantal frustraties zitten, aangezien ze doorheen het spel benadeeld waren (behalve op het einde). Erken hun gevoelens.

Tijdens het spel kreeg de dominante groep regelmatig de kans om een nadeel toe te dienen of zichzelf te bevoordelen. Kies de vragen afhankelijk van wat er in het spel gebeurd is:

- Waarom gaven jullie elke keer/meermaals een nadeel aan het andere team?
    - Stemde iedereen altijd mee met de keuze van de groep? Waarom wel/niet?
- Waarom gaven jullie elke keer/meermaals een voordeel aan jullie zelf?
    - Stemde iedereen altijd mee met de keuze van de groep? Waarom wel/niet?
- Waarom kozen jullie elke keer/meermaals om niets te doen?
    - Stemde iedereen altijd mee met de keuze van de groep? Waarom wel/niet?

Leg hier de link met de maatschappelijke realiteit. Het dominante team zat in een positie waarin ze de spelregels konden bepalen. Het niet-dominante team had die kans nooit. In realiteit zijn het de dominante groepen in de maatschappij die de spelregels bepalen. Door hun positie is het voor hen al gemakkelijker om in de maatschappij actief te zijn. Andere groepen moeten zich aanpassen aan die spelregels, maar zullen nooit goed genoeg zijn om de regels mee uit te zetten.

- Voor de laatste opdracht wisselden een aantal leden van het voormalige grijze team van team. Waarom deden jullie dit? Wat vond de rest hiervan?
- Wat maakte de laatste opdracht anders?

Iedereen mocht hier met gelijke wapens strijden. De spelregels werden niet uitgezet door één specifieke groep. Iedereen werd gelijk behandeld en moest handelen naar de eigen kwaliteiten.

- Wat zou het niet-dominante team helpen om niet benadeeld te worden?

Sta zeker stil bij deze laatste vraag en laat de groep erover nadenken. Bedoeling is dat ze inzien dat het dominante team een belangrijke rol speelt in de erkenning van het niet-dominante team . Als iedereen zonder nadenken blijft meedoen met de dominante groep zal de ongelijkheid blijven, maar als er een aantal leden van de dominante groep zich hiertegen verzetten is er verandering mogelijk. Empathie voor elkaar is hier zeer belangrijk.

Eigenschappen van het rode en het blauwe team

Ronde 1

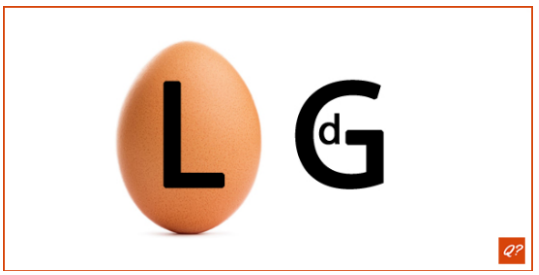
Team Rood	Team Blauw
Voordeel in fysieke proeven	Voordeel in kennis
Empathisch	Creatief
Nonchalant	Lui
Optimistisch	Realistisch
Gemakkelijk beledigd	Koppig
Competitiebeesten	Sfeerbeesten

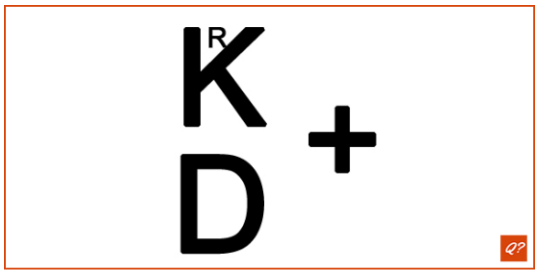
Ronde 2

Team Rood	Team Blauw
Voordeel in fysieke proeven	Voordeel in kennis
Onverantwoordelijk	Verantwoordelijk
Chaotisch	Angstig
Praktisch	Grappig
Open	Gesloten
Competitiebeesten	Sfeerbeesten

Droedels


DA
kkkk
kkkk
kkkk


L
G
d


K
R
D
+


RL
M


HOG
P
1


ST
ZZ


BO
G
L
OR


H2O
G
zien


N8D
BL


8 8 8 8 8
W

Oplossingen

Van links naar recht en van boven naar onder:

- Opeenhoping
- Pindakaas
- Omleiding
- Opdrinken
- Rommel
- Stopzetten
- Inboorling
- Watervoorziening
- Nachtblind
- Opwachten