

ROOD VS. BLAUW: RACISME HERKENNEN

NIVEAU: VERKENNEND

THEMA: GROEPSDYNAMIEK

TYPE: SPEL

DOEL:

- De deelnemers begrijpen enkele mechanismen van groepsvorming.
- De deelnemers ervaren de impact van bewuste en onbewuste uitsluiting en racisme.
- De deelnemers weten dat handelen belangrijk is om een situatie van ongelijkheid tegen te gaan.

LEEFTIJD: 14-18 jaar, 18+

AANTAL DEELNEMERS: tot 40 deelnemers

TIJDSDUUR: ca. 90 minuten

MATERIAAL:

- Eigenschappen van het rode en blauwe team
- Hoofdtelefoon
- Oordopjes
- Tiental liedjes waarvan je als begeleiding weet dat je groep ernaar luistert
- Jutten zakken (2x)
- Touw
- Papier in reepjes
- Schrijfgerei
- Blad met droedels (2x)

VOORBEREIDING:

- Druk de eigenschappen van het rode en het blauwe team en de droedelbladen een tweetal keer af.
- Knip papier in enkele reepjes.
- Selecteer een tiental liedjes op maat van je groep.
- Voorzie de rest van het materiaal.
- Bepaal wie van de begeleiding de uitleg doet en begeleidt en wie van de begeleiding een aantal zaken noteert voor de nabespreking.
- Probeer bij het overlopen van de reflectievragen de link te leggen met racisme in de samenleving. Er staat soms ook een stukje theorie/uitleg bij om dat te vergemakkelijken. Neem dat zeker vooraf een keer door. De reflectievragen met bijhorende stukjes theorie/uitleg kunnen dan een goede basis zijn om een interessant gesprek rond racisme aan te gaan.

BRON: Chirojeugd Vlaanderen

Spelverloop

DEEL I: GROEPSVERDELING

Deel je groep op in 3 ploegen. 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. Dat gebeurt in twee rondes.

Ronde 1:

Het rode team staat links op het terrein/in het lokaal, het blauwe team staat rechts op het terrein/in het lokaal en het grijze team staat in het midden. Zowel het rode als het blauwe team krijgen in totaal 2 minuten tijd om de leden van het grijze team te overtuigen om voor hun ploeg te kiezen. Het team dat begint krijgt 1 minuut om het grijze team te overtuigen op basis van de eigenschappen die ze hebben gekregen (zie hieronder). Het andere team krijgt daarna 1 minuut tijd om het grijze team te overtuigen én in te gaan op wat het eerste team heeft gezegd. Vervolgens krijgt het beginnende team 1 minuut om te reageren. Ten slotte krijgt het tweede team ook nog 1 minuut om het debat af te sluiten. Na het debat krijgen leden van het grijze team 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 dat hen kan 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.

Bijvoorbeeld: het rode team probeert het grijze team te overtuigen: "Kom naar onze ploeg, want wij zijn supergoed 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 wil winnen."

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

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

Leg uit dat de eigenschappen dienden om de discussie tussen team rood en team blauw op gang te trekken en dat op basis daarvan team grijs een keuze moest maken. Verduidelijk dat de eigenschappen verder doorheen het spel geen doel hebben. Dat kan anders voor verwarring zorgen.

Ronde 2:

Er is namelijk nog een tweede en laatste 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 opnieuw 2 minuten tijd om de leden van het grijze team te overtuigen. Deze ronde loopt naar analogie van ronde 1: na 1 minuut is het andere team aan het woord, in totaal krijgt elk team 2 minuten. 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 en mogen nu ook de eigenschappen van het andere team gebruiken.

Bijvoorbeeld: het rode team probeert het grijze team te overtuigen: "Kom naar onze ploeg, want wij zijn supergoed in fysieke proeven. Als jullie bij ons komen, zijn we onoverwinnelijk. Het blauwe team zijn ook echte angsthazen, 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!"

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

Nadat beide ploegen hun betoog hebben gehouden, is het aan de leden van het grijze team om een voorkeursploeg 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 voorkeursteam gaan.

Begeleiderstip: onthoud goed de redenen waarom leden van het grijze team voor het rode of het blauwe team kozen. Dat is nuttig voor de nabespreking van het spel.

DEEL 2: SPEL

De teams zijn nu verdeeld, mogelijk zullen er in één team meer mensen zitten dan in het andere team. Dat team 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 noodzakelijk het team met de meeste leden. Het is het team dat de touwtjes in handen heeft.¹

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, zal het dominante team zijn. Doorheen het spel zal het dominante team telkens kunnen kiezen om een voordeel te hebben of om het andere team te benadelen.

Ronde 1: Cultuurronde

Aan het begin van deze ronde krijgt het dominante team de keuze om een nadeel te geven aan het niet-dominante team of om zichzelf te bevoordelen gedurende de hele ronde. Ze krijgen even de tijd om dat te bespreken, want er moet een meerderheid zijn binnen het dominante team. 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 cultuurronde: bij de afgevaardigde van het niet-dominante team zal de muziek zachter gezet worden én moet de afgevaardigde met oordopjes spelen.
Begeleiderstip: je kan dat best op voorhand eens uittesten om te zien op welk niveau de muziek nog hoorbaar is, maar dat het wel moeilijk genoeg is om goed te luisteren.
- Voordeel cultuurronde: wanneer 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 ronde zullen beide teams zoveel mogelijk liedjes moeten 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 hoofdtelefoon op. Vervolgens zet je een liedje op. De persoon met de hoofdtelefoon mag het liedje beginnen neuriën, maar niet zomaar. Hij/zij mag tijdens het zingen alleen het woord 'appelmoes' gebruiken.

¹ Als beide teams evenveel leden tellen, laat je de teams een grote blad-steen-schaar-wedstrijd spelen. Laat alle leden per twee (één van elk team) tegenover elkaar staan. Ze doen op hetzelfde moment blad-steen-schaar. Het team dat de meeste winnaars kent, zal beginnen als het dominante team.

De dominante groep krijgt 1 minuut om het lied (titel en uitvoerder) te raden, anders mag de niet-dominante groep ook beginnen raden. Wie het eerst juist heeft geraden, wint een punt. Vervolgens wisselen de ploegen. Nu mag een verantwoordelijke van de niet-dominante ploeg beginnen. Als de niet-dominante ploeg een nadeel heeft gekregen van de dominante ploeg zal de persoon vooraan oordopjes moeten gebruiken om naar het lied te luisteren. De niet-dominante ploeg moet tijdens het zingen gebruikmaken van het woord 'kippenbout'. Na 1 minuut mag de dominante ploeg mee beginnen raden.

Herhaal dat een vijftal keer, de ploeg die op het einde de meeste punten heeft gehaald, wint deze proef. Als het een gelijkstand is, blijft de dominante ploeg dominant.

Ronde 2: Fysieke ronde

Aan het begin van deze ronde krijgt het dominante team de keuze om een nadeel te geven aan het niet-dominante team of om zichzelf te bevoordelen gedurende de hele ronde. Ze krijgen even de tijd om dat te bespreken, want er moet een meerderheid zijn binnen het dominante team. 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 fysieke ronde: de helft van de leden van het niet-dominante team wordt met de benen aan elkaar gebonden.
- Voordeel fysieke ronde: de helft van de dominante ploeg moet 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 ronde is een zakkenloop. Alle leden van elke ploeg moeten een bepaald parcours afleggen of een terrein oversteken in een juttent zak. De ploeg van wie alle leden als eerste het parcours hebben afgelegd of heen-en-weer zijn gegaan in de zak, wint deze ronde. Bij de niet-dominante ploeg zullen sommige leden (zij die aan elkaar zijn vastgebonden) per twee moeten springen. Iedereen moet minstens één keer het parcours hebben afgelegd of het terrein zijn overgestoken. Aangezien de ploegen waarschijnlijk ongelijk zijn qua deelnemers, zal de ploeg met de minste leden een paar keer extra moeten springen.

Bijvoorbeeld: de dominante ploeg bestaat uit 10 personen en de niet-dominante ploeg bestaat uit 8. In totaal zal er 10 keer heen-en-weer moeten worden gegaan door beide ploegen. Wie daar het eerste in slaagt, wint. De niet-dominante ploeg zal een paar keer dubbel moeten springen, aangezien 4 van hen aan elkaar vastgebonden zullen zijn.

Ronde 3: Kennisronde

Aan het begin van deze ronde krijgt het dominante team de keuze om een nadeel te geven aan het niet-dominante team of om zichzelf te bevoordelen gedurende de hele ronde. Ze krijgen even de tijd om dat te overleggen, want er moet een meerderheid zijn binnen het dominante team. 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 kennisronde: de opgave met de droedels wordt in een aantal stukken gescheurd.
- Voordeel kennisronde: de dominante ploeg 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 10 droedels op. 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 1 minuut wachten voordat ze opnieuw mogen afgeven. Indien er een nadeel werd gegeven aan het niet-dominante team, wordt hun opgavenblad eerst in stukken gescheurd.

Het team dat als eerste de 10 droedels correct kan oplossen, wint deze ronde en wordt/blijft het dominante team.

Ronde 4: Samen sterk-ronde

Alvorens je de dominante groep vraagt om al dan niet een nadeel te geven aan de niet-dominante groep, richt je je tot de voormalige leden van het grijze team. Zij hebben voor aanvang van deze ronde nog éénmaal de kans om van team te 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 ronde geen nadeel zal gegeven worden. Elk team speelt met gelijke wapens.

De opdracht is om met het hele team op maximum twee voeten en twee handen te staan. Het team dat hier het eerste in slaagt, wint de opdracht en eindigt het spel dus als dominante groep.

Terugkoppeling: groepsgesprek

Begeleiderstip: als de groep te groot is voor een goede reflectie, dan kan deze best opgesplitst worden. Daarna kan je er nog voor kiezen om een terugkoppeling te doen met de hele groep.

Begeleiderstip: probeer bij het overlopen van de reflectievragen de link te leggen met racisme in de samenleving. Er staat soms ook een stukje theorie/uitleg bij om dat te vergemakkelijken. Neem dat zeker vooraf even door. De reflectievragen met bijhorende stukjes theorie/uitleg kunnen dan een goede basis zijn om een interessant gesprek rond racisme aan te gaan. Laat de groep raden wat de bedoeling van het spel was.

Bij dit spel hoort ook een nabespreking. Je kan zelf kiezen welke vragen je graag wil behandelen. Bedoeling is wel dat de deelnemers iets bijleren over hoe je je kan gedragen in een racistische situatie. In het cursief staat verduidelijkt waarnaar je kan peilen als begeleider.

Algemeen:

1. Wat was volgens jullie de bedoeling van het spel?
2. Wat vonden jullie van het spel? Hoe voelde het aan voor jullie?
Laat de deelnemers hier vooral hun eigen ervaring delen. Het is niet nodig om al diep in te gaan op wat ze zeggen.
Vervolgens overloop je met je groep de verschillende spelfases.

Deel 1: Groepsverdeling

3. 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?
4. Waarop baseerden jullie zich tijdens de tweede ronde? Wat veranderde er (niet)?
Probeer te peilen naar de verschillen 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.

THEORIE:

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 onze eigen groep beter of superieur maken. 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. Ronde 2 toont ook de vorming van in-groepen (wij) en out-groepen (hen).

Leg uit dat deze groepsverdeling enig inzicht geeft in een deel van de motivatie die ten grondslag ligt aan vooroordelen en discriminatie die kunnen leiden tot haatzaaien en racisme. Ze geeft enkele voorbeelden van woorden en uitdrukkingen die gebruikt kunnen worden in hatelijk discours, zowel online als offline.

Deel 2: Spelverloop

5. 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. Let erop dat de niet-dominante groep met een aantal frustraties kan zitten, aangezien ze doorheen het spel benadeeld werden (behalve op het einde). Erken hen in hun gevoelens.

Je kan hier de link leggen met de realiteit. De dominante groep zat in een positie waarin ze de spelregels kon bepalen, ofwel konden ze zichzelf bevoordelen of een nadeel geven. De niet-dominante groep had die kans niet. 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.

- a) Voor de laatste opdracht wisselden een aantal leden van het voormalige grijze team van ploeg. Waarom deden jullie dat? Wat vond de rest daarvan?
b) 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.

- c) Wat zou de niet-dominante groep 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 de dominante groep een belangrijke rol te spelen heeft in de erkenning van de niet-dominante groep. Als iedereen blind blijft meedoen met de dominante groep zal de ongelijkheid blijven, maar als er een aantal leden van de dominante groep zich daartegen verzetten is er verandering mogelijk. Belang van empathie voor elkaar is hier zeer nodig.



#jeugdwerk
tegen
racisme

VISIE: Het jeugdwerk wil een plek zijn waar alle kinderen en jongeren zich welkom voelen, zichzelf kunnen zijn en zich kunnen ontplooiën. Om dat te kunnen realiseren, kijken we verder dan wat de antiracismewet omschrijft. We willen ook het dagelijkse, vaak onbedoeld en onbewust racistisch denken, spreken en handelen aanpakken. We willen plegers en omstaanders voldoende sensibiliseren en begeleiden en zetten vanuit dialoog en een open houding een leerproces in gang om racisme te doen verdwijnen uit het jeugdwerk. Dat leerproces moet ons ook sterken om slachtoffers van racisme gepast te steunen en hen actief te tonen dat we optreden tegen elke vorm van racisme, zowel op micro-, meso- als macroniveau.



#jeugdwerk
tegen
racisme

BIJLAGE: ROOD VS. BLAUW: RACISME HERKENNEN

LIJST VAN EIGENSCHAPPEN: RONDE 1

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



#jeugdwerk
tegen
racisme

LIJST VAN EIGENSCHAPPEN: RONDE 2

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

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



#jeugdwerk
tegen
racisme

DROEDEL:

Begeleiderstip: 10 droedels kan veel zijn om door de teams te laten oplossen. Kies de droedels waarvan jij denkt dat ze haalbaar zijn voor de deelnemers.

1.



2.



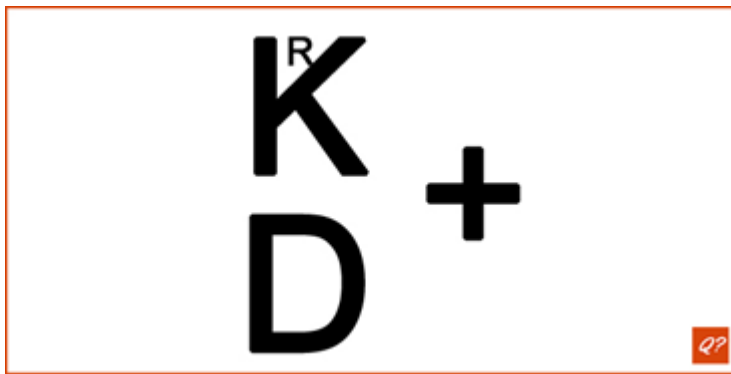
3.





#jeugdwerk
tegen
racisme

4.



5.



6.



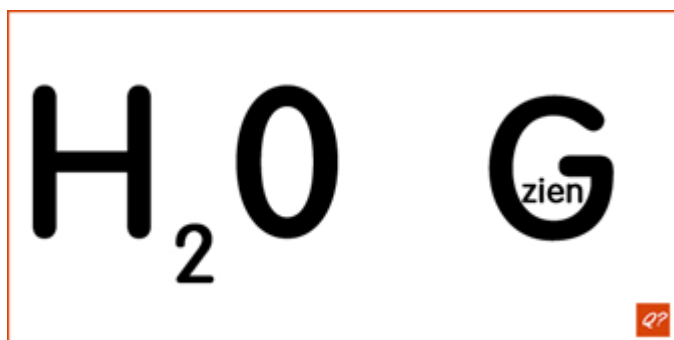
7.





#jeugdwerk
tegen
racisme

8.



9.



10.



OPLOSSINGEN DROEDEL:

1. Opeenhoping
2. Pindakaas
3. Omleiding
4. Opdrinken
5. Rommel
6. Stopzetten
7. Inboorling
8. Watervoorziening
9. Nachtblind
10. Opwachten