

Bijlage 3.

Het Spionnenspel

We gaan een spel spelen. Met de hele groep zijn we een heel fijn land. We noemen het ... (leerlingen bedenken een naam)

Het is een prachtig en zeer vredig land met hoge bergen, kronkelende rivieren, een heerlijke zee, overal speeltuinen, bossen, meertjes, noem maar op. Ook een land met een ongekend uitgaansleven, geweldige discotheken, heerlijke restaurants, de knapste en vriendelijkste mensen, waar het veilig is en iedereen elkaar gedag zegt op straat. En net als ieder ander land is ook ons land een land met gebruiken.

Wie zou niet in zo'n land willen leven? Dat willen we allemaal wel. Dus ook bewoners van ons buurland: Chagrijnië. Chagrijnië is zeer geïnteresseerd in ons land en onze gebruiken. Zij sturen daarom een spion. Deze spion krijgt de opdracht om zo snel mogelijk contact te leggen met de bewoners van ons land om er zo achter te komen hoe we het voor elkaar krijgen zo'n fijn en vredig land te zijn. Maar dat contact maken gaat niet vanzelf. De spion kan pas echt een gesprek aangaan met de bewoners van ons land als hij of zij eerst achter de drie belangrijkste gebruiken is gekomen. Vervolgens moet de spion ze in het gesprek zelf ook toepassen. Gebeurt dat niet? Dan wordt er niet tegen de spion gepraat. Gaat de spion dat voor elkaar krijgen? Gaat de spion er zelf achter komen wat die drie gebruiken zijn? Hopelijk wel ...

Opdracht:

1. Wie wil de spion zijn en straks proberen contact te leggen met de inwoners van ... ?
2. Deze spion wordt tijdelijk naar de gang gestuurd.
3. Bepaal samen met de groep drie gebruiken of gewoontes (waarvan eentje heel moeilijk te raden is). Geef als spelleider eerst wat voorbeelden. Denk aan: Regelmatig op je hoofd krabben tijdens het gesprek, kriebelen aan je neus tijdens het praten, zachtjes tappen met je rechterschoen, jongens praten alleen met meisjes en meisjes alleen met jongens, één gesprekspartner staat altijd op een stoel tijdens het praten, iedere zin beginnen met een kuchje of eenzelfde woord, je praat alleen in het linkeroor enzovoort. Laat de kinderen zelf nadenken over de drie gekke gebruiken. Maak het niet al te makkelijk.

4. De gesprekken worden opgestart. Het zijn luchtige gesprekjes over bijvoorbeeld het weer, sport, buitenspelen, televisie, muziek enzovoort.
5. De spion wordt opgehaald van de gang en gaat proberen een gesprek aan te knopen. De overige personen mogen alleen reageren als de drie gebruiken allemaal worden toegepast in het gesprek. Dat hoeft niet tegelijk, maar mag ook in een bepaalde volgorde. Gebeurt dat niet? Dan neger je de spion. Maakt de spion een foutje? Dan neger je de spion. De spion zal allerlei pogingen doen en sterk ervaren hoe het is om, ondanks pogingen, genegeerd of buitengesloten te worden. Laat de spion maximaal vier minuten 'aanmodderen'. Lukt het de spion?
6. Rond het af.
7. Vraag naar de ervaring van de spion. Hoe pakte je het aan? Wat was je plan? Ik zag dat je ... Waarom deed je dat? Wat voelde je toen je genegeerd werd? Wat merkte je bij jezelf toen anderen van je wegkeken? Wat voelde je toen het niet leek te lukken?
8. Vraag naar de ervaringen van de anderen. Wat zag je gebeuren? Vond je het lastig om de spion te negeren? Wat zag je aan de spion toen het niet goed leek te lukken? Hoe zou de spion zich hebben gevoeld? Wat waren jouw gedachtes? Hoe voelde het om iemand zo te negeren? Ken je situaties uit de 'echte' wereld? Heb je het weleens zien gebeuren of zelf meegemaakt?
9. Kies een andere spion en doe het spel nog een keer.