

Het spel van de Afrikaanderwijk

Door Marianne van den Heuvel
Afrikaanderwijkspel@hotmail.com

De methode is ontworpen door Marianne van den Heuvel
en is ontwikkeld in nauwe samenwerking met
Bewoners Organisatie Afrikaanderwijk | BOA

Met dank aan de adviezen van:
J. M. Duparc van Identity Games
H. Karakus van Makelaar Atta
Boekhandel Selexyz Donner

Dit project werd gesponsord door:
Deelgemeente Feijenoord
Woningcorporatie Vestia
de Maatschappij ter bevordering van Volkskracht

Webdesign en redactie door Gemma Plum

1. Welkom

'In de Afrikaanderwijk zijn wij veel culturen rijk...' is de eerste regel van het lied dat kinderen uit de wijk weleens zingen bij officiële gelegenheden. Dat de volwassenen uit die culturen niet vanzelfsprekend met elkaar omgaan in deze wijk is een gemiste kans. Daarbij speelt een rol dat veel mensen niet taalvaardig genoeg zijn om zich vrij te uiten in het Nederlands. Ook de politieke gebeurtenissen van de laatste jaren hebben niet bijgedragen aan saamhorigheid op wijkniveau. Veel grote steden proberen beleid te ontwikkelen om de verschillen weg te werken. De meeste projecten, zoals dialogen en debatten veronderstellen van de deelnemers een grote taalvaardigheid en assertiviteit. De vraag is of sommige projecten hun doel voorbij schieten omdat het verschillen benadrukt en het wij-zijgevoel versterkt.

Bij activiteiten op wijkniveau ligt vaak een grotere kans om bewoners met elkaar in contact te brengen. Niet de ideologische verschillen tussen groepen staan daarbij centraal, maar de concrete gemeenschappelijke belangen van bewoners.

Het spel op deze website is een bewonersinitiatief dat in iedere wijk in Nederland toegepast kan worden. De Afrikaanderwijk was de proeftuin voor het ontwikkelen van een methode waarbij bewoners van verschillende culturen met elkaar aan tafel zitten en met elkaar praten over de gemeenschappelijk en alledaagse dingen van de wijk.

2. De Afrikaanderwijk

Aan de voet van de Erasmusbrug, onder de rook van het centrum van Rotterdam, ligt de Afrikaanderwijk; een energieke wijk met veel contrasten. De wijk werd gebouwd voor havenarbeiders en hun gezinnen en is de eerste woonwijk op Zuid. De arbeiders kwamen van verre; Groningen, Drenthe en Zeeland en Brabant, maar ook uit België. De mensen hadden verschillende dialecten, eetgewoontes en geloofsovertuigingen. In de jaren '60 volgde opnieuw een instroom van gastarbeiders. Ditmaal kwamen ze voornamelijk uit Turkije. In die jaren werd de wijk landelijk bekend door de Afrikaanderellen. Volgens de media waren dat de eerste rassenellen in Nederland. Het bleek achteraf een uit de hand gelopen ruzie over huisvesting.

De Afrikaanderwijk is dus van oudsher een gemeleerde volkswijk, een wijk die zich voortdurend moet aanpassen aan nieuwe instroom. Ondanks dat is de betrokkenheid van bewoners met de wijk erg groot. Oudere bewoners zijn trots op het aantal jaren of het aantal generaties dat ze in de buurt wonen. Veel oud-bewoners praten met heimwee over hun wijk. Men komt nog regelmatig terug in de wijk voor de markt op zaterdag, het is immers een van de vier grootste van Nederland. Ook nieuwkomers dragen de wijk een warm hart toe. De ondernemingsgeest van bewoners uit zich in veel bedrijvigheid. Onlangs is het thema 'Eetwijk' geïntroduceerd. Binnen enkele jaren zullen hier meer dan twintig zeer uiteenlopende restaurants zijn, die een afspiegeling zijn van de culturele diversiteit van de wijk.

3. De wijkbewoner

In de Afrikaanderwijk wonen mensen van verschillende afkomst en cultuur dicht bij elkaar. Ze hebben weinig gemeenschappelijks, zodat ze niet vanzelfsprekend met elkaar in contact komen. Als je naast elkaar woont en elkaar pas leert kennen als je ruzie hebt, is de kennismaking te laat. Buurten worden fysiek opgeknapt en maar er wordt ook gewerkt aan de sociale opbouw van de wijk. Daarbij is het belangrijk dat bewoners zich verantwoordelijk voelen voor hun wijk en bereid zijn om mee te doen aan schoonmaakacties, straatfeesten of inspraakavonden van de Deelgemeente. Bewoners krijgen daarbij ondersteuning van bijvoorbeeld het opbouwwerk in de wijk en van het stedelijk bureau Opzoomeren. Iedere straat kiest zijn eigen activiteiten. In een van de nieuwbouwstraten hebben bewoners bijvoorbeeld meegewerkt aan een boekje met foto's van bewoners, waarin ze zich aan elkaar voorstellen. Deze bijzondere kennismaking draagt bij aan een goede sfeer en is bovendien een goede basis voor vervolgactiviteiten.

4. Het ontstaan van het idee

Bewoners van de Afrikaanderwijk hebben vaak een verschillende taalachtergrond en een verschillend taalniveau. Bij inspraakavonden van de Deelgemeente hebben mensen met de grootste taalvaardigheid de grootste inbreng. Een grote groep mensen komt niet aan bod. Ook tijdens tafelgesprekken op de jaarlijkse Dag van de dialoog is het in deze wijk moeilijk om een groepsgesprek te voeren waar iedereen gelijkwaardig aan mee kan doen. Niet iedere bewoner krijgt evenveel kans om een bijdrage te leveren.

Hoe krijg je mensen met een verschillende cultuur en van verschillend taalniveau zover dat ze met elkaar aan tafel gaan zitten, hun mening geven en naar elkaar te luisteren? Zo ontstond het idee om een spel te maken, want daarbij komt iedereen gegarandeerd aan de beurt. Dit spel is bedoeld om bewoners van alle leeftijden en mensen die in de wijk werken om de tafel te krijgen. Bovendien is het spel een manier om elkaar beter te leren kennen en een goede gelegenheid om de Nederlandse taal te oefenen. Om een goed gesprek op gang te brengen en te houden is het handig een aantal vragen te hebben. Daarom vormen vragen de kapstok van het spel. De vragen zijn gebaseerd op informatie uit gidsen over de wijk, historische fotoboeken, toeristische informatie, informatiefolders voor bewoners, huis-aan-huiskranten, plannen van het opbouwwerk, gesprekken met buurtbewoners en eigen woonervaring. De wensdromen van bewoners en de knelpunten van de wijk zijn het spanningsveld van het spel.

5. Het onderzoek en de voorbereiding

Tijdens het onderzoek bleek het mogelijk om de vragen in verschillende categorieën in te delen:

- Allereerst zijn er persoonlijke vragen. Op iedere vraag moet het mogelijk zijn net zo persoonlijk te antwoorden als past bij de situatie. Het is belangrijk dat bewoners elkaar leren kennen. Als je pas kennis maakt tijdens een ruzie is het te laat.
- Dan zijn er meningen. Iedereen heeft wel een mening. Wie zijn mening geeft, laat zich kennen. Als je doorpraat kom je misschien wel tot een heel andere mening over een persoon of een gebeurtenis.
- Daarnaast zijn er dilemma's; wat doe je als... Hoe pak je een situatie aan en wat zit er achter een die keuze? Het onder woorden brengen van de beweegredenen kan wederzijds begrip opleveren.
- Tenslotte zijn er kennisvragen over de wijk. Wie de wijk beter leert kennen, voelt zich meer betrokken bij de wijk. Er is altijd wel een medespeler die het goede antwoord weet.

Om de aandacht centraal te houden, werden de vragen aan een bord gekoppeld. Dit speelveld kreeg de vorm van de plattegrond van de Afrikaanderwijk. Dit leverde niet alleen een spanningselement op, maar ook herkenning. Er zijn verschillende routes aangegeven. De voorzieningen in de wijk zijn de doelen, waar de speler tijdens het spel naar toe gaat. Als je in het echt in de wijk van A naar B gaat, ontmoet je hindernissen of meevallers op je pad. Dit komt terug in vragenkaarten.

6. Het spel

Het spel bestaat uit vraagkaarten, een speelbord, doelkaarten, pionnen, een dobbelsteen en een prijs.

- Op de vraagkaarten staan vragen met een illustratie. De vragen hebben betrekking op het leven in de wijk en bestaan uit vier verschillende categorieën. Illustraties geven niet alleen sfeer van de wijk, maar verleiden de spelers om meer associatief te reageren op een vraag.
- Het speelbord is gebaseerd op een stratenplan van de wijk. Dit vergroot de betrokkenheid. Iedereen krijgt bij de start de opdracht de pion te plaatsen op de plek waar hij/zij woont of werkt in de wijk. Dit is meteen een eerste kennismaking.
- De doelkaarten bevatten een illustratie van het doel, bijvoorbeeld een zwembad of een bibliotheek in de wijk. Daarnaast bevat het een opdracht om naar het doel te gaan. Bijvoorbeeld; ga naar de politie om aangifte te doen van ... vul maar in, wat je bij de verschillende wijkvoorzieningen kunt doen.
- De pionnen worden door de deelnemers aangeleverd in de vorm van een sleutel, een ring, etc. Zo geven mensen meteen aan het begin van het spel iets van zich zelf prijs. Dit breekt het ijs.
- Een dobbelsteen is het meest eenvoudige spelelement dat het tempo van het spel aangeeft.
- Een toepasselijke prijs voor dit spel is een bon die in te wisselen is bij een middenstander of wijkinstelling. Het is niet alleen een leuke afsluiting, maar ook een aansporing om de wijk in te gaan.

7. De testronden

Het spel is getest door verschillende groepen van verschillende culturen, leeftijden en taalniveaus. De deelnemers hebben het spel beoordeeld op inhoud, vorm en amusementswaarde. De huiselijke kring is een bruikbare testgroep, zeker als er mensen van verschillende leeftijden meedoen. Dit spel is vervolgens getest door beleidsmedewerkers van de deelgemeente, medewerkers van een woningcorporatie, opbouwwerkers, actieve bewoners, voormalige bewoners en kinderen. Gebleken is dat het spel een eigen dynamiek heeft, die je kunt aflezen aan de snelheid waarmee de volgende speler de dobbelsteen oppakt. De reacties waren overwegend bemoedigend en positief.

Iedere testgroep had zijn eigen opmerkingen over het spel. Een wijkbewoner kwam met de waardevolle tip om er toch vooral meer vragen over de geschiedenis van de wijk in te doen. Dit kon meteen worden ondergebracht onder de rubriek kennisvragen. Een andere opmerking betrof het vastleggen van de antwoorden op de kennisvragen, zodat daar geen onenigheid over kon ontstaan. Alle tips zijn verwerkt in de eindversie van het spel.

8. De Speelplekken

Dit spel is ontwikkeld in samenwerking met de Bewonersorganisatie van de Afrikaanderwijk. Het opbouwwerk beschikt over goede contacten om het spel op verschillende lokaties te laten spelen met verschillende doelgroepen uit de wijk. Het spel kan door veel uiteenlopende groepen gespeeld worden. In deze wijk zijn dat bovenbouwleerlingen van verschillende basisscholen in de wijk, ouders van die leerlingen, ouderen in het bejaardenhuis Maasveld, taalgroepen, moskeegangers, bewoners van een bepaalde straat, werknemers van de stadsreiniging en allochtone organisaties.

Het streven was om binnen een jaar tien spelronden in de wijk te spelen met verschillende groepen. In februari 2007 is de afsluiting van het project met een finale waar alle winnaars van vorige ronden voor uitgenodigd worden.

MAAK INSTRUCTIES

Stap 1: Zoek uit voor welke wijk of stadsdeel je het spel wilt ontwikkelen. Hoe groot is het gebied waar je het spel voor wilt maken? Als het gebied te groot is, dan zul je niet snel een emotionele binding met het spel krijgen. Let erop of de wijk voldoende voorzieningen of herkenningspunten heeft om in het spel op te nemen, anders wordt het saai. Iedere wijk heeft plekken die meer in de schijnwerpers mogen staan.

Zoek bij het maken van het spel eventueel contact met anderen die betrokken zijn bij de wijk. Dat kunnen vrijwilligers of professionals zijn: bureaus, opbouwwerk, scholen, bestuurders, woningcorporatie, een historische vereniging, etc. Zoek in de wijkgids naar instellingen.

Stap 2: Bedenk vragen voor de vragenkaarten. Wat wil je aan de orde stellen? Zijn er knelpunten of zaken waar je trots op bent? Zorg dat deze twee in evenwicht zijn. Welke doelgroepen heb je in de wijk? Welke vragen passen daarbij? Gebruik voor het opstellen van de vragen je eigen woonervaringen, boeken over je stad of wijk en huis-aan-huiskranten. Ga naar het (deel)gemeentekantoor, het opbouwwerk, de VVV en andere informatiepunten in de wijk.

Verdeel de vragen in verschillende categorieën. Daarbij valt te denken aan persoonlijke vragen, opinies, dilemma's en kennisvragen over de wijk. Kies voor iedere categorie een herkenbare kleur. Deze kleuren corresponderen met de gekleurde vakjes op het speelbord.

Stap 3: Verzamel illustraties voor op de vragenkaarten. Gebruik foto's van de wijk en plaatjes uit tijdschriften, kranten, folders, of divers materiaal als lapjes, verpakkingen, poezieplaatjes. Selecteer zo dat je een evenwichtig beeld van de wijk laat zien. Wees terughoudend met het fotograferen van mensen. Let erop dat je 'doelgroepen' niet vanzelfsprekend in een stereotiepe afbeelding zet. Fotografeer bekende plekken, dit roept herkenning op. Foto's van onopvallende details kunnen verrassend zijn of de nieuwsgierigheid prikkelen.

Zoek naar een balans tussen bekend onbekend, tussen oud en nieuw. Hoe gevarieerder de illustraties, hoe bredere doelgroep je aanspreekt tijdens het spel.

Stap 4: Voeg de vragen en de illustraties samen voor de vragenkaarten. Dit kan digitaal, maar je kunt er ook een knip- en plakwerk van maken.

Stap 5: Bedenk doelen voor de doelkaarten. Dit kunnen markante plekken in de wijk zijn, die een bepaalde functie hebben. Een marktplein, gemeentehuis, belastingkantoor, het gezondheidscentrum, een park of een school. 20 doel(kaart)en zijn voldoende.

Schrijf de tekst van de doelkaarten in de vorm van een opdracht: 1. ga naar het gezondheidscentrum om je te laten inenten tegen de griep; 2. ga naar de markt om een emmer haring te kopen, etc. Het nummer van de opdracht komt overeen met een vakje op de route in het speelbord.

Stap 6: Verzamel of maak afbeeldingen van de doelen voor de doelkaarten. Voeg de illustraties en de teksten samen op een kaart.

Stap 7: Zoek een kaart die als basis kan dienen voor het spelbord. Je kunt een bestaande kaart gebruiken en die uitvergroten. Je kunt ook zelf een vereenvoudigde versie maken. Het is belangrijk dat de straten breed genoeg zijn om met vakjes een route voor de pionnen uit te zetten. Zet verschillende routes uit met verschillend gekleurde vakjes die overeenkomen met de kleuren van de speelkaarten. Voeg in de looproutes op de kaart de nummers die verwijzen naar een kaartje met een 'reisdoel' in de wijk.

Houd de kaart en de vormgeving eenvoudig. Niet teveel versieringen en foto's. De kaart is niet de hoofdmoot van het spel, maar de verhalen van mensen die het spel samen spelen.

Stap 8: Maak eventueel een extra map waarin je de belevenis van het spel vastlegt. Noteer de datum, spellocatie en spelgroep. Maak een lijst waar deelnemers hun namen kunnen noteren, markeer de naam van de winnaar en de prijs die is gewonnen. Geef de deelnemers de gelegenheid om een boodschap in het gastenboek achter te laten. Vergeet ook niet om je eigen ervaring vast te leggen. Noteer de meest opmerkelijke uitspraken van deelnemers. Misschien kun je er iets mee doen in het belang van de wijk.

Stap 9: Verzorg prijzen. Sponsoring uit de wijk is het meest toepasselijk voor dit spel. Benader verschillende middenstanders of instellingen of ze een prijs beschikbaar willen stellen uit hun assortiment. Voor veel instellingen kan het een leuke manier zijn om relatief goedkoop reclame te maken in de wijk.

Stap 10: Zoek eventueel financiering voor onkosten als foto's, administratie, versnaperingen, publiciteit, etc. Denk aan de Gemeente, een plaatselijke woningcorporatie of landelijke instellingen die zich met opbouwwerk bezig houden.

SPEEL INSTRUCTIES

Stap 1: Benader mensen uit de wijk, waarmee je het spel wilt spelen. Vraag ondersteuning aan het opbouwwerk of anderen die een professioneel netwerk in de wijk hebben.

Stap 2: Zoek speelplekken in de wijk. Het opbouwwerk is een goede ingang om groepen mensen aan tafel te krijgen. Daarnaast valt te denken aan buurtwerk, scholen en ouderenwerk. Ook een bibliotheek kan een goede openbare plek zijn om mensen met een zekere nieuwsgierigheid aan te treffen. Zoek in de wijkgids naar organisaties die een eigen lokatie hebben. Denk daarbij aan scholen, buurthuizen, een restaurant, het gemeentehuis, een kerk, een moskee, een bejaardentehuis, een gezondheidscentrum, een bibliotheek. Als je een plaats zoekt voor de finaleronde van het spel met alle winnaars van de vorige rondes, denk dan aan een politiek- of religieus neutrale plaats waar iedereen het prettig vindt om te komen en waar de drempel laag is.

Stap 3: Benoem een spelleider. Dat is degene die de rol heeft er op toe te zien dat alle deelnemers evenveel aan bod komen, doorvragen en afronden van een antwoord. De spelleider houdt de vaart in het spel, als dat nodig is. Hij/zij kan de dobbelsteen even vasthouden of juist sneller doorgeven.

Stap 4: Selecteer van tevoren die vragen die het meest betrekking hebben op de groep. Leg die kaartjes bovenop, dan trek je meteen de juiste aandacht.

Stap 5: Geef kort uitleg van de spelregels. Iedere deelnemer levert een pion aan, in de vorm van een sleutel, een sierraad of wat je maar bij je hebt. Het startpunt is de plek waar je woont of werkt. Het eerste doel waar je op de kaart naar op weg gaat, wordt je aangereikt in de vorm van een doelkaart. De deelnemers bepalen zelf hun looproute naar het doel, waarbij ze stappen zetten die corresponderen met het gegooide aantal ogen van de dobbelsteen. De kleur van de vakjes op de looproute geven aan welke categorie/kleur vraagkaart wordt getrokken. Een antwoord levert een punt op, het behalen van een doel vijf punten. Als een doel bereikt is krijgt de deelnemer een nieuwe doelkaart. Wie hoge ogen gooit, bereikt snel zijn doelen en haal het meeste punten.

Stap 6: Verzorg leuke aandenkens voor de deelnemers of een hoofdprijs voor de winnaar. Veel organisaties of winkeliers vinden het een aardige manier om hun maatschappelijke betrokkenheid te tonen of om op een voordelige manier reclame te maken.

Stap 7: Doe iets met je ervaringen die je hebt opgedaan met het spel. Was het spel de moeite waard? Hoe waren de reacties van spelers en hoe vond je het zelf. Ben je meer te weten gekomen over de knelpunten van de wijk en de wensen van bewoners?

Stap 8: Maak een verslag van de meest opvallende uitspraken. Speel ze door aan het opbouwwerk of de desbetreffende wethouder of portefeuillehouder. De leukste speeltuin of de engste plek in de wijk zijn wijknieuws. Misschien is dit het startsein tot verbetering van bepaalde zaken in de wijk.

Stap 9: Schrijf een artikel voor de wijkkrant of een andere medium. Laat deelnemers zelf een berichtje schrijven voor een buurtkrant of de schoolkrant. Dat is meteen een taal oefening.

Stap 10: Geef je ervaring door en inspireer anderen om ook een avontuur met de wijk aan te gaan.

SPELREGELS

Het spel bestaat uit een speelbord, vier verschillende categorieën kaarten met vragen, doelkaarten en een dobbelsteen.

Begin van het spel: Iedere speler zet zijn of haar pion op - het speelbord, ongeveer op de plaats waar hij of zij woont of werkt. Vervolgens krijgt iedere deelnemer een - doelkaart. Het nummer op de kaart correspondeert met een cijfer in een van de vakjes op het speelbord.

Het vervolg van het spel: Vanaf de beginplek reist men via een zelfgekozen route naar het reisdoel dat op de doelkaart staat. Het aantal stappen wordt bepaald aan de hand van een worp met de dobbelsteen. De vakjes op het bord hebben verschillende kleuren. Als een beurt op een gekleurd vakje eindigt, krijgt de speler een vraag van een - vragenkaart met dezelfde kleur. Wie zijn of haar reisdoel bereikt, krijgt een nieuwe doelkaart met een nieuw reisdoel.

Puntentelling: Het behalen van een doel levert een speler vijf punten op. Wie een vraag heeft beantwoord krijgt één punt. Wie de meeste punten heeft gehaald is de winnaar en verdient een prijs. Het spel is afgelopen als alle vragen zijn beantwoord of als de afgesproken tijd voorbij is.

DE SPEELRONDEN

De eerste ronde

Datum: 31 mei 2006, Nationale Burendag

Plaats: Herman Costerstraat

Deelnemers: Ambtenaren en nieuwe deelraadsleden die hun achterburen beter wilden leren kennen

De prijs: Een tegoedbon voor twee verrassingsijscoupes van de Italiaanse ijsboer aan het Afrikaanderplein

Het spel vond plaats in een tent op een speelplaats met veel muziek en een BBQ. Er waren veel kinderen die allemaal mee wilden doen. Het was verrassend dat heel kleine kinderen al grote ambities hebben; dokter en advocaat willen ze worden. Een heel klein kind, zo bleek uit een vraag in het spel, sprak drie talen.

Reacties: Een man reageerde heel enthousiast op de foto van het interieur van de moskee aan het Afrikaanderplein. Die mooie grote lampen kwamen uit zijn geboorteplaats. Er was die avond een deelraadslid en een ambtenaar aanwezig. Het spel werd voornamelijk door kinderen gespeeld, terwijl de volwassenen er door hun kinderen bij betrokken werden. Een opbouwwerkster had een microfoon bij zich, waarmee ze de vragen herhaalde en in gesprek ging met bewoners. Hierdoor werd het spel groter dan alleen de tafel in de tent, al viel het niet mee om te concurreren met muziek en een BBQ op hetzelfde pleintje.

De tweede ronde

Datum: 13 juni 2006

Plaats: De Bewonersorganisatie aan de Hilledijk

Deelnemers: 9 onderwijsassistenten

De prijs: Een jaarabonnement op de bibliotheek aan het Afrikaanderplein

Voor deze groep werden vragen geselecteerd die vooral betrekking hebben op onderwijs en opgroeien in de wijk. Wat is een goede school in de wijk, was een vraag die veel discussie opriep in deze groep. De verwachting was dat de deelnemers kenmerken van een goede school zouden noemen. Ze wilden liever geen antwoord geven op de vraag, welke school in de wijk een goede is. 'In feite zou ik mijn kind niet eens in deze wijk naar school doen', zei een deelnemster heel openhartig. Deze deelnemers die al langer in de wijk werken, benoemen vooral de problemen en de verloedering in de wijk. Een lievelingsplek is de kade langs de Maashaven; 'Wat er ook gesloopt of gebouwd wordt in de wijk, dat uitzicht over het water blijft altijd even mooi'. Een ander: 'Wat er ook verandert de Bloemfonteinstraat blijft altijd op dezelfde plek liggen. Het naambordje verandert niet. Ik kan me altijd weer oriënteren ondanks alle veranderingen'.

Reacties: erg fijn spel; mooi gemaakt; een goede manier om met elkaar te praten; ik vrient heel leuk; leuk, leerzaam; ik wil het spel wel een keertje lenen

De derde ronde

Datum: 21 juni 2006

Plaats: De bibliotheek aan het Afrikaanderplein

Deelnemers: Een stuk of tien kinderen en een moeder, die allemaal toevallig die middag in de bibliotheek waren

De prijs: Kleine radiootjes, beschikbaar gesteld door het zwembad

Een opbouwwerkster assisteerde bij het benaderen van deelnemers voor het spel. Toen we er tien hadden begonnen we. We speelden in teams, om iedereen sneller aan de beurt te laten komen.

Opvallend dat kinderen bij veel antwoorden een groot vertrouwen in volwassenen bleken te hebben. De woningcorporatie bellen, de politie bellen, etc. 'Nee, ik voel me geen Nederlander, maar een Hindoestaan', zei een jongetje van 10. 'Misschien een Rotterdammer?' Sommige kinderen zijn heel openhartig als het over hun persoonlijke situatie gaat. Een meisje bekende dat ze gisteren alleen maar brood gegeten had. Een gezin van een ander kind woonde veel te klein omdat er teveel kinderen waren. Een meisje woonde veel te groot, omdat de ouders gescheiden waren.

Reacties: we willen nog langer doorgaan; komt u volgende week weer? kunt u niet eens op onze school komen?

De vierde ronde

Datum: 23 juni 2006

Plaats: De bewonersorganisatie van de Afrikaanderwijk, BOA

Deelnemers: Vrouwen die de Nederlandse taal leren.

De prijs: Luxe dames en heren geurtjes, spontaan beschikbaar gesteld door een verkoopster op de markt

Het was niet moeilijk om het spel uit te leggen. De dames hielpen elkaar met de taal. Twee opmerkingen die me bijbleven: 'Ja, ik voel me duidelijk een Rotterdammer'; 'Mensen zouden niet zo raar naar mijn hoofdhoekje moeten kijken'.

Reacties: ik vind het spelen heel erg leuk; ik vind het gezellig; met dit spel ken ik de wijk nu heel goed; 'ik viend gezellig'; ik ken meer die wijk, Leuk!; ik heb meer geleerd over de wijk; ik woon hier niet; Gezellig; Leuk om het spel met elkaar te doen, we hebben ook gelachen

De vijfde ronde

Datum: 17 juli 2006

Plaats: Buiten bij de Bewonersorganisatie (BOA) tijdens de afsluitende BBQ

Deelnemers: Vrijwilligers van de BOA

De prijs: Make-updozen, beschikbaar gesteld door een verkoopster op de markt

De BOA is een goede plek om het spel te spelen, omdat hier mensen komen die de wijk heel goed kennen en actief zijn in andere organisaties. De mooiste plek; 'Ja, dat pleintje met die bomen', was het hilarische antwoord. Het bleek te gaan over het Afrikaanderpark, zo moeten we het plein noemen dat met miljoenen is verbouwd tot een groot plantsoen.

Reacties: kunnen we het spel ook eens bij mijn vereniging spelen; erg leuk en leerzaam om de wijk te leren kennen; gezellig; eindelijk weer eens gelachen; HEEL ERG LEUK

Een tussenronde

Datum: 14 september 2006

Plaats: de BOA, een afscheidsfeest van opbouwwerkster Anne Kooiman die zich speciaal heeft ingezet voor dit project

Deelnemers: Iedereen die op het afscheidsfeestje aanwezig was

Voor dit spel werd van het bord een sheet gemaakt voor een overhead-projector. Zo kon de hele zaal mee doen. Voor de gelegenheid nog een paar extra kaartjes toegevoegd die betrekking hadden op de opbouwwerkster

Reacties: Leuk om iets zelf iets te bedenken dat nog niet bestaat en het uit te voeren. Dat is visie hebben.

De zesde ronde

Datum: 1 november 2006

Plaats: Verzorgingshuis Maasveld

Deelnemers: 10 bewoners en 3 begeleiders

De prijs: Een verrassingslunch voor twee personen in 't Gemaal aan het Afrikaanderplein

Dat is van gisteren', merkte een bewoonster heel adrem op, toen ze snoep van Halloween kreeg aangeboden. Voor deze ronde waren pionnetjes in allerlei vormen meegenomen, want veel bewoners hebben geen sleutels of andere voorwerpen bij zich, die ze als pion kunnen gebruiken. De sfeer zat er meteen in, toen we een lied uit iemands jeugd zongen; 'Oh, Johnny, zing toch een liedje voor mij'. Een bewoner die nog zelfstandig buitenkwam, wist erg veel van de wijk en kon dat tot zijn plezier kwijt in het spel. Hij houdt niet van spelletjes, maar was overgehaald om toch mee te doen. De Fransiscuskerk, die er niet meer staat, riep warme herinneringen op; 'Ik ben er gedoopt, getrouwd'. Waar kun je gezellig uitgaan in de wijk? 'Hier in Maasveld, hier is alles. Maar ook restaurant Promenade om de hoek is erg sfeervol en gastvrij, ook als je er met een groep ouderen naar toe gaat'. 'Een goede Nederlandse gewoonte', zei een Hindoestaanse vrouw, 'is de regelmaat, het samenzijn zoals we nu aan tafel zitten en met elkaar praten'. De middenstanders: 'dat ze verdwijnen is onze eigen schuld'. 'Die waarzegger is onzin, want ik ben bovendien Christelijk en dan mag dat niet'. Andere vragen werden beantwoord met; 'eerst met de burens praten en als dat niet helpt de BOA bellen'. De sfeer was heel gezellig en gastvrij. Een begeleidster belde meteen met een collega om het spel op een andere afdeling te promoten voor een andere doelgroep.

Reacties: leuk om iets samen te doen; herinneringen van vroeger; een goed middel om in gesprek te komen; niet alleen maar feiten maar ook persoonlijke vragen waren leuk; het ging ergens over (met andere spelletjes is dat niet zo); het spel geef mensen een mogelijkheid zich te uiten; gezellig; winnen is niet belangrijk, je komt in gesprek; iets gemeenschappelijks; die Nederlandse gewoontes was een 'gevaarlijke' vraag Tip: Vraag toevoegen; op wat voor soort school zat/zit je?

De zevende ronde

Datum: 21 november 2006

Plaats: De Kocatepemoskee aan het Afrikaanderplein

Deelnemers: 10 Turkse vrouwen van een wekelijkse gespreksgroep

De prijs: Een kadeaubon van 20,00 Euro om iets leuks uit te zoeken bij huishoudelijke 'cadeauwinkel Mons' aan het Afrikaanderplein

Het was er koud, omdat de verwarming het niet deed, dus hield iedereen haar jas aan. Toestemming voor foto's was geen probleem. Er was Turkse thee en brood. Voor wie niet voldoende Nederland kon, werden de vragen snel tussendoor even vertaald.

Iedereen was enthousiast om te beginnen, nog voordat alles wat uitgelegd staken de dames van wal. Die overlastgevende burens, was een vraag die aansprak. Met handtekeningen actie en een gerechtszaak hebben we het voor elkaar gekregen dat ze weggingen. Het lied uit je jeugd werd door iedereen in het Turks meegezongen, met gebaren; 'mini, mini bir kus', een kinderliedje over een vogeltje dat het koud heeft. Kindermishandeling voorkomen, maar uitkijken, want iemand kende een geval van ouders die ten onrechte waren beschuldigd en bij wie de ouderlijke macht over hun kind was ontzegd. 'De mooiste plek in de wijk is mijn eigen huis'. 'Mijn moeder die verdient een bloemetje'. Meteen doen. De BOA-krant bleek goed gelezen te worden. Voor deze gelegenheid had ik de nieuwste uitgave meegenomen. 'Een goede gewoonte is Nederlandse stampot met worst, ja lekker. En op tijd komen ook wel'. 'Wat we doen in de moskee; deze kring elkaar

ontmoeten, haken voor de bazar en bidden'. 'Ja, ik voel met 100% Rotterdammer. Als ik in Eindhoven kom, horen ze dat meteen en daar ben ik dan trots op, Mooie havenstad'. 'Ziekenhuizen? Ja wel vijf. Bij de ene kun je makkelijk parkeren en bij de ander kom je beter met openbaar vervoer'. 'Het zwembad aan het Afrikaanderplein heeft een vrouwenuurtje'. Een van de dames moest eigenlijk naar huis, maar omdat het zo spannend was, kon ze niet makkelijk weggaan. Er werd vlot gepraat en goed geluisterd. Hoewel ik als Nederlandse geen Turks versta, had ik het gevoel dat ik het begreep. Een heel bijzondere ervaring en dat vonden de dames ook.

Reacties: het was een leuke spel, zo hebben we wat bijgeleerd; ik vond het hartstikke leuk; ik vond het heel gezellig; ik vond het leuk, vanwege het Nederlands spreken vond ik het goed; ik ben heel blij; ik vind erg leuk en gezellig

De achtste ronde

Datum: 1 december 2006

Plaats: ROTEB

Deelnemers: Wijk schoonmaakteam

De prijs: Een schoenenbon bij schoenwinkel Mevio in de winkeldriekhoek

Het spel vond vrijdagmiddag plaats, na de lunch. Een deel van de medewerkers moest met een van de auto's de straat op om gevulde vuilniszakken op te halen. Tien kregen vrijstelling om aan het spel mee te doen. De meeste medewerkers wonen niet in de wijk, maar omdat ze dagelijks in de wijk lopen, kennen ze de wijk als geen ander. 'De drukste periodes zijn na marktdagen, of in de periode na de zomervakantie als iedereen weer terugkeert, of zoals nu tijdens de (late) herfst, dat de bladeren opgeruimd moeten worden van de straat. Als ze blijven liggen wordt het gevaarlijk glad'. Dit was de groep met korte duidelijke en eerlijke antwoorden; 'Voor het stoplicht stop ik'. Even later: 'Die tien euro teveel van de caissière die houd ik'. Mijn lievelingsdier: 'Een visje, lekker om op te eten'. De puntentelling was erg spannend. In eerste instantie leek iemand te winnen met twintig punten, maar er meldde zich nog iemand met evenveel punten. Vervolgens meldde zich tot ieders verrassing iemand die ongemerkt 21 punten bij elkaar had gesprokkeld. Welgefeliciteerd!

Reacties: Het was gezellig om dit spel met collega's te spelen, was de meestgehoorde reactie.

De negende ronde

Datum: 7 december 2006

Plaats: Restaurant Solo aan het Afrikaanderplein

Deelnemers: Bewoners van de Zorggarantflat Maasveld, wat vroeger op de plaats stond van restaurant Solo

De prijs: Een etentje voor twee personen in Restaurant Solo

Dit is een mondige groep mensen, want ze vertegenwoordigen bewonersbelangen. Iemand begon al over de spelregels te klagen voordat ze gedupeerd was. De sfeer was geanimeerd en openhartig. In deze groep zaten echte Rotterdammers die veel over hun wijk wisten en een duidelijke mening hadden. Net als het hondje van Bep. Het had een mooi wit permanentje, sprak regelmatig luid voor zijn beurt, het spel werd afgezeken en ongemerkt haalde het nog even een damestasje leeg. De lievelingsplek van de hond was de Brede Hilledijk, 'daar zijn heerlijke bomen en bankjes voor het baasje. Het is een van de grotere uitlaatplaatsen. Dat Afrikaanderpark, noem het gewoon maar een plein, want we hebben al zeven verbouwingen meegemaakt. Dat plein heeft afgedaan; daar mogen geen honden komen'. 'Solo is een prima restaurant daar mogen wel honden komen. Ruim plek. Helaas geen Hollandse kost, maar alles wel lekker vers'. Het hondje bleef blaffen, 'maar een hondje met verlatingsangst kun je onmogelijk alleen thuis laten', was het verweer van het baasje.

'De mooiste plek van de wijk is de markt, naar de moskee zou ik niet gaan, want ik ben christen en het geloof is heilig'. Het lied uit je jeugd was 'Klein klein kleutertje' wat door de hele groep gezongen werd en aan een kraamvrouw gaf je vroeger verse eieren, want dat was een luxe. 'De Da Costaschool daar zat ik op, die staat er nog steeds, maar als je me vroeg wat ik wilde worden, dan wisten we het niet; je vader was arbeider en je moeder deed het huishouden. Met veel geluk ging je na de lagere school nog naar de huishoudschool'. Na afloop van het spel gebruikten we een heerlijke lunch in Solo in dezelfde ruimte en konden we napraten over het spel en verder kennismaken.

Reacties: heel leuk spel; leuk om mee te doen, buiten verwachting; interessant om verhalen van anderen te horen; want zo leer je elkaar beter kennen; leuk omdat ik gewonnen heb

De tiende ronde

Datum: 8 december 2006 tijdens de overblijf

Plaats: Da Costaschool protestants-christelijk onderwijs

Deelnemers: Youssef, Rinaldo, Cheredice, Macy, Nanxi, Cihan, Hawa-nur, Ugur, Devin en Furgill uit groep 6, 7 en 8

De prijs: Een tegoedbon voor een taart bij een bekende bakker in de wijk

De jongens waren stoer en hadden het hoogste woord; 'zijn wij de aardigste kinderen van de school?' Toen we begonnen werden ze serieuzer. 'Zo'n spel speel ik ook wel eens met mijn oma, maar dan heet het mens-erger-je-niet'. 'De Da Costaschool is wel de leukste school van de wijk en als we een probleem hebben gaan we naar de meester'. De meeste kinderen wisten al duidelijk wat ze wilden worden. Er waren zelfs twee jongens die politieagent wilden worden. Over de speeltuinen waren de kinderen tevreden; die op het Afrikaanderplein is net helemaal opgeknapt en ligt bovendien vlakbij de school. Bos, Balkenende en de burgemeester waren de meest bekende politici. De Deelraad en de voorzitter van de

Deelraad waren grote onbekenden voor de kinderen. De BOA-krant is saai, behalve de pagina van het kinderpersbureau. Over die tien euro van de caissière was men duidelijk: aanpakken en niets zeggen. Tijdens het spel hebben we onze lunch gegeten, anders moesten de kinderen met lege maag de middag in. Een hele dag stilzitten valt niet mee.

Reacties: best leuk; heel leuk; heel erg leuk; een leuk spel; ik best leuk; jammer dat ik niet heb 'gevonden'; hij is gek; ik best leuk; wow!

De finale

Datum: februari 2006

Plaats: 't Klooster

Deelnemers: De winnaars van de vorige rondes

De prijs: Alle deelnemers krijgen een tas met daarin het kookboek van de Afrikaanderwijken ander PR-materiaal. De winnaar krijgt een bijzonder reisje

Tijdens de finale van het wijkspel van de Afrikaanderwijk wordt een geslaagd project afgerond. Gedurende een jaar hebben meer dan 100 wijkbewoners in kleine groepjes om de tafel gezeten en met elkaar gepraat over de wijk en over zichzelf. De finale is niet alleen een feestelijke afsluiting van het project. De finale is een kans om bredere positieve bekendheid te geven aan de wijk en zijn mogelijkheden. De Afrikaanderwijk als voorbeeldwijk, waar mensen op een goede manier met elkaar in gesprek gaan...

Reacties: