

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.