

Overleven op overtuigingseiland. Diverse eilandgemeenschap zoekt Eldorado : op jacht naar de vergulde grondwet.

De spelers van 'Overleven op Overtuigingseiland' komen op een onbewoond eiland terecht waar ze worden uitgedaagd om een samenleving op te bouwen. Ze moeten een wetboek opstellen dat vorm krijgt door de discussies en debatten van de spelers onderling. Doorheen het spel worden de spelers extra uitgedaagd aan de hand van verschillende soorten kaarten. Er zijn kaarten die inspireren door thema's aan te bieden waarover een wet moet worden opgesteld (wetsontwerpen). Andere kaarten beschrijven dilemma's (dilemma-kaarten) waaraan ze hun wetboek kunnen toetsen en weer andere kaarten zorgen voor een verschil in machtsverhoudingen (kanskaarten).

Bij de start van het spel zijn de spelers nog vrij van levensbeschouwing. Ze redeneren dan puur vanuit hun eigen positie. In de loop van het spel, op de eerste bergtop, zullen de spelers een fictieve levensbeschouwing verkrijgen met bijhorende verboden en geboden. De spelbegeleider waakt erover dat de drie verschillende levensbeschouwingen at random en zo evenredig mogelijk worden verdeeld onder de spelers. De spelers worden dan per levensbeschouwing gegroepeerd. Dit biedt een extra dimensie aan de discussies over het wetboek. Aangekomen op de tweede bergtop wordt van levensbeschouwelijke identiteit gewisseld om een perspectiefwissel te verkrijgen. De spelers zullen op dat moment in het spel al hun kaarten (kanskaarten en levensbeschouwelijke fiches) doorschuiven naar andere spelers. De rechtvaardigheid van hun samenleving wordt zo getoetst: is iedereen nog even gelukkig met het wetboek, nu hij/zij een nieuwe rol heeft ingenomen? Het doel van het spel is een samenleving op te bouwen met wetten waar iedere speler zich goed bij voelt en iedere speler gelijkwaardig behandeld wordt. Voornamelijk geschikt voor derde graad secundair onderwijs.



Collage Kampung. Dorp in de steigers: timmeren aan een ideale gemeenschap.

Een groep van 4 - 6 spelers bouwt in onderling overleg een nieuw dorp in Vlaanderen. Zij geven 30 gezinnen met 6 verschillende levensbeschouwingen een bewust gekozen plek op een dorpsplattegrond. Het dorp is tot op zekere hoogte utopisch: het is een ideaal dorp waarin mensen van verschillende origine en met verschillende levensbeschouwingen zo goed mogelijk moeten leven. Er zijn echter een aantal beperkingen qua ruimte en beschikbare percelen die de leerlingen al spelend zullen ontdekken. De spelers plaatsen ook verschillende (handels)voorzieningen. Ze houden hierbij rekening met de eigenheid van de verschillende levensbeschouwingen.

Wanneer het dorp is opgebouwd, verantwoorden de spelers hun keuzes. Als in grotere klassen met meerdere borden wordt gespeeld, verantwoorden de groepen hun (verschillende) keuzes aan elkaar. Een onafhankelijke gespreksleider bevraagt op een kritische en niet-oordelende wijze de argumentaties. Doel van het spel *Collage Kampung* is een educatief spel met als doel de dialoog op gang te trekken over een samenleving met verschillende levensbeschouwingen. Het is de bedoeling dat er een open interactie plaatsvindt tussen de spelers waarbij zij individueel hun visie op een multilevensbeschouwelijke samenleving kunnen verwoorden, beargumenteren en eventueel verbreden. Er zijn geen winnaars of verliezers.



Doelpubliek Leeftijd: 12+