

BGGFmag

Augustus 2017

Een uitgave van Ludiris vzw

Nr2

SPECIAAL DOSSIER

DE SPELLEN

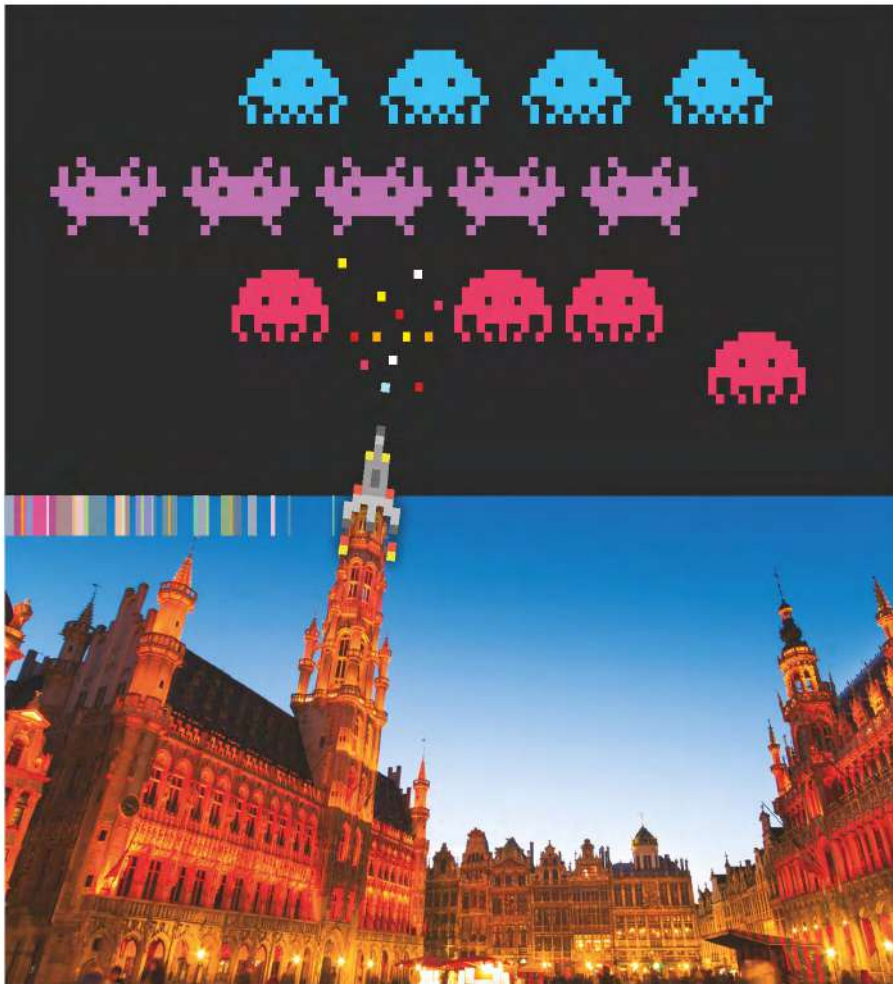
DER DIVERSITEIT



+ GIDS
MET SPEELSE
UITSTAPJES
IN BRUSSEL

2€





for the latest geek
& pop culture stuff in brussels :
www.visit.brussels/geek

INHOUD

#1 DOOR DE JAREN HEEN

- 7 De scholen van het gezelschapsspel : culturen en invloeden
- 12 *Mens-erger-je-niet*, of het verhaal van de culturele diefstal
- 16 Speelkaarten van hier en elders, van gisteren en vandaag

#2 WERK IN UITVOERING

- 23 Pow-Wow : een spel dat onze visie over openbare ruimtes in vraag stelt
- 26 Samen een videospel maken, kan dat?
- 31 Het spel bij de hand hebben
- 32 Vijf dagen om onze vooroordelen af te breken

#3 SPELEN VOOR ALLE LEEFTIJDEN

- 37 Het intergenerationele spel: een wapen tegen de digitale kloof
- 40 Een leeftijd, een spel ? Een kind, een spel !
- 44 Spellen spelen leidt nergens heen? Dat is een misvatting

#4 GENDERKWESTIES

- 49 Vertel me wat je speelt en ik vertel je wie je bent !
- 51 Heeft voetbal een geslacht?
- 56 Vrouwen in de voorhoede van het rollenspel
- 60 Video games en de waardevermindering van meisjes in culturele producties

#5 HULPMIDDELEN EN SPELEN

- 65 *Pas Touch!*
- 68 *Kroiroupa*, het spel dat je (bijna) alles vertelt over religie en secularisme
- 71 *Het migrantenspel*

#6 GIDS MET SPEELSE UITSTAPJES IN BRUSSEL

- 77 Spelotheken
- 82 Spellenwinkels
- 84 Spellenclubs en -verenigingen
- 86 Animaties en spelavonden
- 88 Escape games
- 88 Educatieve spellen





Coördinatie :

Tanju Goban, Laetitia Severino

Werkten mee aan deze uitgave :

Pascaline Adamantidis, Leticia Andlauer, Asmae asbl, Jean-Emmanuel Barbier, Centre d'Education à la Citoyenneté (CCLJ), Dcalk, Capucine Delwart, Arnaud Dubuc, Bika Gemis van Enckevor, Guillaume Gigneux, Astrid Goubin, Pierre-Yves Hurel, Fanny Huygue, Bonaventure Kagné, Olivier Monseur, Alicia Novis, Laetitia Severino, Arnaud Van Hecke, Maxime Verbesselt, Michel Van Langendonck, Audrey Windszauer.

Graphisch design : Vincent Joassin

Illustraties : Florence Bolsée

Vertalingen : Cindy Doria Tilleux, Jo Lefebure, Jessica Prins, Sabrina Prins, Jurgen Roman, Steven Vanhoren.

Eindredactie : Pascaline Adamantidis, Anne Brunelle, Charlotte Van Driessche.

Bedankt aan Gregory de Backer, Sabine De Bakker, Eric Coët (Wanna Play), Julie Goeseels, Hamel Puissant, Virginie Tacq.

De Afdeling Cultuur van het Brussels Games Festival is een initiatief van vzw Ludiris, in samenwerking van Centre Bruxellois d'Action Interculturelle, Ludilab, Action et Recherche Culturelles asbl, Ludo asbl en Boitecast TV.

Het Brussels Games Festival wordt ondersteund door de Franse Gemeenschap, het Brussels Hoofdstedelijk Gewest, de Franstalige Gemeenschapscommissie, de Stad Brussel, Leefmilieu Brussel en visit.brussels.

Verantwoordelijke uitgever : Tanju Goban

vzw Ludiris asbl

Stalingradlaan 24
1000 Brussel

+32 (0)2 289 70 63

info@brusselsgamesfestival.be

www.brusselsgamesfestival.be

© Alle rechten voorbehouden



VOORWOORD

Dit jaar viert Brussel haar diversiteit met het Mixity-programma dat werd opgesteld door visit.brussels en het CBAI (Centre Bruxellois d'Action Interculturelle). Volgens het *World Migration Report* van 2015 staat Brussel met haar 183 nationaliteiten wereldwijd op de tweede plaats qua diversiteit, en op de eerste plaats in Europa! Naast de twee officiële talen (Frans en Nederlands) worden er nog een tiental andere talen gesproken. Een Brusselaar op drie heeft een buitenlandse nationaliteit. Meer dan de helft van de bevolking die er woont, vindt zijn oorsprong dus buiten het koninkrijk. Het is de hoofdstad van een land met vele identiteiten die onmogelijk te categoriseren valt en waar het hart van Europa elke dag klopt. Deze unieke mengeling heeft stap voor stap het imago van Brussel gevormd. Door haar geschiedenis en geografische ligging is Brussel een kruispunt geworden in de wereld. Het is een ontmoetingspunt dat fungeert als een spiegel voor de gehele mensheid.

Brussel zou niet leven en niet stralen zonder de ontwikkeling van haar menselijke rijkdom. De vele culturen die onze stad rijk is, hebben echter te kampen met een dualisatie die verschilt van de sociale mix die door de overheid wordt bepleit en aangemoedigd. De wereldstad - een podium voor uitwisselingen en confrontaties met verschillen - kan de socio-economische ongelijkheden, de discriminatie, en de stigmatisatie niet wegstoppen waarmee bepaalde bevolkingsgroepen te kampen krijgen. Het project van een interculturele gemeenschap geeft ons een voorsmaakje van de utopieën van morgen. Het nodigt ons uit om bruggen te bouwen in plaats van muren, door gedeelde interesses en identiteiten voor te stellen in plaats van de nadruk te leggen op conflicten tussen gemeenschappen.

Bij het BGF Magazine zijn we ervan overtuigd dat spellen banden creëren, en dat ze ook hun plaats hebben in de uitdagingen waar onze samenleving mee worstelt. Als sociale vector is het spel een ongelooflijk hulpmiddel om mensen bij elkaar te brengen. Gezelschapsspellen zijn een universeel gegeven: ze brengen mensen samen, en ze zijn vriendelijk en populair. Je kunt ze makkelijk ergens mee naartoe nemen, en onze hobby is relatief goedkoop. In een zuiver educatief opzicht helpen spellen bij de vorming van jongeren: ze stimuleren ontmoetingen tussen generaties en culturen doordat er een activiteit met elkaar wordt gedeeld.

In deze speciale, speelse uitgave over de kwesties van diversiteit gaan we ons blikveld verruimen en kijken naar vraagstukken over nationaliteit, cultuur en religie. Diversiteit richt zich ook op personen met een handicap, en we streven ook naar gelijkheid tussen geslachten en leeftijden. Al deze kwesties komen op een transversale manier aan bod in de 5 hoofdstukken van dit dossier. We praten uiteraard over gezelschapsspellen en rollenspellen, maar we begeven ons ook op andere terreinen, zoals speelse experimenten met videogames. En om de grenzen nog een beetje verder te verleggen, nemen we ook de heilige tempel van het mannenvoetbal onder de loep.

In het zesde en laatste stuk van deze uitgave vind je een gids met speelse uitstapjes, die bestaat uit tientallen adressen en praktische informatie, en die de levendigheid van de spellenwereld in Brussel perfect illustreert.

Veel leesgenot!



DOOR DE
JAREN HEEN

Foto : Cyrus Pâques

Hoofdstuk 1

DE SCHOLEN VAN HET GEZELSCHAPSSPEL:
CULTUREN EN INVLOEDEN

De mens heeft de neiging om alles in hokjes te willen plaatsen, of het nu gaat om diersoorten of om muziekstijlen. Bordspellen ontsnappen ook niet aan deze gewoonte, en het is logisch dat ook zij in bepaalde groepen worden onderverdeeld. Hoewel dit de zoektocht vergemakkelijkt (*"Ik hou niet van dit soort spellen"*, *"Als u dat spel goed vond, dan zal u dit ook goed vinden"*), is het wel beperkend. De sociaal-culturele oorsprong van 'board games' (die verbonden is met geschiedenis en geografie) kan dienst doen om de verschillende filosofieën ervan in aparte categorieën te rangschikken.

Maar waarom zouden we bordspellen indelen volgens hun geografische herkomst? Er zijn zonder twijfel meer voor de hand liggende en objectieve criteria, zoals het aantal spelers, de duur, de minimumleeftijd of zelfs de materialen (er wordt gemakkelijk over kaartspellen of miniature games gesproken). Dit zijn wel degelijk belangrijke elementen voor het publiek, maar ze zijn ondergeschikt aan de spelervaring. Om dit gevoel aan te kaarten is de oorsprong, of ook wel de "school" van het spel enorm belangrijk - zelfs fundamenteel.

Het is vanzelfsprekend dat Duitsers, Fransen, Aziaten of Amerikanen niet dezelfde geschiedenis delen. Dit heeft uiteraard gevolgen voor de manier waarop er naar het ontwerp van een spel wordt gekeken. Ik heb deze vier groepen

niet lukraak gekozen. Ze vertegenwoordigen de vier grote "scholen" van bordspellen. Met behulp van dit panorama zal ik proberen om een eenvoudige kijk te bieden (zonder daarbij simplistisch te zijn, hoop ik) op de voornaamste verschillen tussen deze stromingen.

In Duitsland is het bordspel ingebed in de traditionele familiecultuur, vooral bij volwassenen. De nationale geschiedenis heeft een ingrijpende invloed gehad op de manier waarop ze de spelervaring aanpakken. Na de Tweede Wereldoorlog hadden de Duitsers een diepe afkeer van het militarisme en aanvaardden ze een complete demilitarisatie van hun gemeenschap. Het zat hen zodanig diep dat zelfs een spel als *Risk* bijna werd verboden omwille van de oorlogszuchtige mechaniek



Risk Game of Thrones

USAopoly

Albert Lamorisse

2-7

14+

120'



Dobble Star Wars

Asmodee

Denis Blanchot

2-8

6+

15'



die het spel kenmerkt. Sindsdien hebben de Duitsers in de wereld van bordspellen steeds de voorkeur gegeven aan vreedzame en indirecte confrontatie. Een van de grootste successen van deze stroming is zonder twijfel de *Kolonisten van Catan* van Klaus Teuber⁽¹⁾.

De *Kolonisten van Catan*, en recenter *Agricola* en zijn avatars die zeer goed illustreren wat een "Duits spel" betekent (soms worden ze ook 'Eurogames' genoemd). Grondstoffenbeheer en de verwerking of de verkoop van grondstoffen leidt tot het scoren van overwinningpunten. Deze gedachtegang impliceert vaak het gebruik van de plaatsing van arbeiders of het beheren van inkomsten. Het is de mechaniek van het spel die hierbij essentieel is, in tegenstelling tot het thema, dat zelden overheerst en er vaak opgeplakt is. Het gaat vaak om het beheer van een lambda-dorp of van een of andere boerderij in een middeleeuwse setting.

Een tweede grote "school" komt overgewaaid van de Verenigde Staten. Ze wordt ook wel "ameritrash" genoemd en omvat meestal games met een sterk thema (zombies, ruimteonderzoek, mythes, Lovecraftian...) waarbij geluk sterk aanwezig is. Onder deze verzameling vindt men talrijke spellen met een beroemde licentie: *A Game of Thrones*, *Star Wars*, enz.

De oorsprong van deze school ligt misschien wel bij het fenomenale succes van Monopoly, waarin de spelers dobbelstenen moeten werpen, pion-



De Kolonisten van Catan

Filosofa

Klaus Teuber

Michael Menzel

3-4

10+

75'



nen verplaatsen en de verschillende effecten van de kaarten toepassen. Kwade tongen zouden wel eens durven beweren dat hierin de essentie van het "ameritrash"-mechanisme ligt, maar dat is wat overdreven. We merken echter wel op dat het thema bij deze stroming veel belangrijker is dan het spelmechanisme, en dat in tegenstelling tot de Duitse games sommige specifieke regels enkel bestaan om de inleving in het spel te bevorderen.

Veel recenter is er de Franse stroming ontstaan, die stilaan een grote plaats inneemt

als de koningin van haar categorie, met een generatie van auteurs en uitgevers die over de hele wereld worden erkend. Zonder de inherente kwaliteiten van deze school in vraag te willen stellen, kunnen we toch besluiten dat ze genoten heeft van een voordelige economische context, dankzij de positieve invloed van Asmodee omtrent distributie en marketing⁽²⁾. De voornaamste kenmerken van deze stroming zijn moeilijker te definiëren. De filosofie ervan zou gericht zijn op het plezier dat de speler ervaart. Het plezier, maar ook het bezit, de verzameling en de aankoop van spellen. Men besteedt bijzonder veel aandacht aan de illustraties, het materiaal en de kwaliteit van de spelregels, maar ook aan de sfeer die het spel oproept. Vaak combineren ze een sterk thema met een waaier van spelmechanismen.





Tenslotte is er de vierde, Aziatische "school". Sinds enkele jaren rukt ze op tijdens de grote beurzen, en blijft ze verbazen en steeds populairder worden in het Westen dankzij haar innovatieve alchemie. Herkenbaar aan deze stroming is het minimalisme. Zo vindt men zelden grote dozen of spelborden, of gigantische figuren, en ook geen buitensporige aantallen pionnen of blokjes. Hier bestaan een aantal verklaringen voor. In Aziatische landen zijn er dikwijls kleine woonruimtes. Ook de culturele gewoontes spelen mee: er worden niet zo vaak gasten thuis ontvangen, en vooral de afwezigheid van een gestructureerde markt is belangrijk. Hierdoor moeten de auteurs hun spellen vaak zelf uitgeven en zijn de productiekosten beperkt. Deze maatregelen zijn verre van begrenzend, integendeel. Het staat hen toe om het spel een intense rijkdom te bieden,

op voorwaarde dat de alchemie zijn werk doet (hetgeen niet altijd gegarandeerd is) ⁽³⁾.

Deze korte schets is er om u eraan te herinneren dat er in de wereld van board games een grote variëteit bestaat. Er zijn enorm veel hybride vormen, of het nu om spellen, auteurs of stromingen gaat. En dan hebben we het nog niet eens over de lokale diversiteit. De grote evenementen waarop deze verschillende stromingen samenkomen, zorgen in elk geval voor een enorme weelde.

Arnaud Van Hecke



⁽¹⁾ Andrew Curry, "Catane : aux origines du meilleur jeu de société du monde", Ulyces, <http://www.ulyces.co/andrew-curry/les-colons-de-catane-a-un-plan-pour-tuer-le-monopoly/>, geraadpleegd 26/04/17.

⁽²⁾ "De markt van bordspellen", Businesscoot, <http://www.businesscoot.com/le-marche-des-jeux-de-societe-524/>, geraadpleegd op 26/04/17.

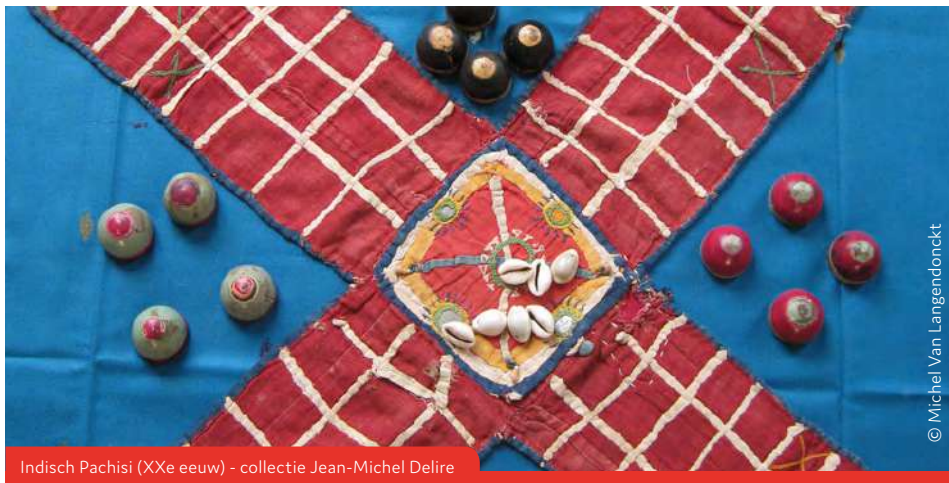
⁽³⁾ Izobretenik, "Van de Japanse minimalisme in de games(sets), het antwoord van Bruno Faidutti", blog Gus&Co, <https://gusandco.net/2013/12/29/du-minimalisme-japonais-reponse-a-bruno-faidutti/>, geraadpleegd op 26/04/17.



AUTEUR

Arnaud Van Hecke is ludothecaris voor de "Toupie" in Ganshoren. Hij is ook animator en zelfstandige spelcoach. Hij stelt elke week op woensdag tussen 18u en 19u een kroniek voor over bordspellen op BXXM, genaamd Mise en boîte, maar hij organiseert ook één keer per maand op woensdag de Soirées Terribles in La Table Food & Games te Brussel. Hij is daarnaast betrokken bij het KLET (Collectif Ludique Extra Tof), een vereniging voor auteurs van Belgische spellen. Hij is geïnteresseerd in de creatie en de cultuur van gezelschapsspellen, maar ook in hun theoretische en juridische aspecten.

@VHArnaud op Twitter



© Michel Van Langendonck

Indisch Pachisi (XXe eeuw) - collectie Jean-Michel Delire

Hoofdstuk 1

MENS-ERGER-JE-NIET, OF HET VERHAAL VAN DE CULTURELE DIEFSTAL

Een van de belangrijkste stellingen van de sociale antropologie is de bevinding dat geen enkele cultuur een vacuüm is. Elke maatschappij bevindt zich voortdurend in culturele uitwisseling met zowel externe groepen als met degenen die er deel van uitmaken. Spellen zijn geen uitzondering op deze regel. Culturele activiteiten zoals naar de geschiedenis kijken, of naar de alomtegenwoordigheid van spellen, dat is ook kijken naar de geschiedenis van de ontmoetingen tussen sociale groepen.

HET SCHAAKSPEL EN HET CULTURELE LEENGOED

Veel Europese kinderen zijn opgegroeid met bont gekleurde dozen die klassieke spellen bundelden, zoals mens-erger-je-niet, ganzenbord, dammen, schaken, enz. Maar elk spel heeft een verhaal dat soms recenter is dan je zou denken.

Een voorbeeld hiervan is het schaakspel, waarvan je misschien de buiten-Europese oorsprong al kent. Het spel vond zijn oorsprong in India en doorkruiste de hele wereld. Het veranderde bij elke stap, om te voldoen aan de vereisten van de ene of de andere groep. Na een lange trektocht kwam het spel in de 11e eeuw in Europa terecht, dankzij de Reconquista in Spanje of de kruistochten in Palestina. Waarschijnlijk kregen de Europeanen

het te pakken in de vorm van geschenken of uitwisselingen tussen edellieden en soldaten tijdens de oprichting van de handelsbetrekkingen.

Tijdens de middeleeuwen bestond het spel in tal van variaties. Er waren ook lokale verschillen wat betreft de namen van de onderdelen. Vanaf de Renaissance tot in de late 19e eeuw zou het verder ontwikkelen tot het uiteindelijke spel dat we vandaag kennen.

Deze ontleningen impliceren een gelijkwaardige verstandhouding, of op zijn minst een wederkerigheid tussen culturele groepen. Soms vinden uitwisselingen echter in veel problematischere en in unilaterale contexten plaats.

MENS-ERGER-JE-NIET EN DE CULTURELE DIEFSTAL

Voor al in de periode van de kolonisatie kwamen er zeer ongelijke verhoudingen tussen culturele groepen voor. Aan sommige praktijken, die na de dekolonisatie in vraag zijn gesteld, werd zelfs diefstal van eigendom of culturele diefstal gekoppeld.

Deze concepten zijn een bepaalde vorm van ontlening waarbij een dominante cultuur zich elementen toe-eigent van een (gedomineerde) minderheidscultuur. De betekenis die het spel had in de oorspronkelijke cultuur wordt hierbij afgenomen. Soms slaat men een volledig tegen-gestelde richting in van de oorspronkelijke betekenis, of soms wordt zelfs de oorsprong van de ontlening uit de geschiedenisboeken gewist.

In de spellenwereld vinden we een voorbeeld van culturele diefstal terug in het verhaal van *De kleine paarden* (*Mens-erger-je-niet*). Want ja, de kleine paarden hebben iets gemeenschappelijks met het schaken: voor velen van ons vertegenwoordigt het een deel van “de culturele identiteit” van onze samenleving. De oorsprong ligt echter bij een Indisch spel: Pachisi.

Het verhaal van het spel van *De kleine paarden* (*Mens-erger-je-niet*) is nochtans recenter dan dat van het schaakspel. In 1867, nog voor het ontstaan van de professionele spelindustrie, beslist de Amerikaan John Hamilton om het avontuur aan te gaan. Hij herneemt en bewerkt de spelregels van het Indische spel en publiceert ze onder de naam *Parcheesi*. Het spel is een groot succes, maar al snel neemt de Europese spelindustrie het concept over. Ze moet echter opboksen tegen hevige concurrentie en een nationalistisch patent op spelletjes.



De kleine paarden

Van oorsprong een Indisch spel: *Pachisi*.

Collectie Michel Boutin

2-4

8+

30'

De een na de ander gaat zijn eigen spel ontwikkelen door de spelregels aan te passen: eerst de Engelsen met *Ludo* (1896), daarna de Duitsers met *Mensch ärgere Dich nicht* – 1910. Voor Frankrijk is het ingewikkelder om de evolutie te volgen. We vinden verschillende versies van de eerder genoemde spellen terug, enigszins aangepast voor het Franse publiek, waarvan sommige met pionnen in de vorm van paardjes. Pas in 1930 vinden we de eerste bewijzen terug van *De kleine paarden* (*Ludo*) in de catalogi van grote winkels.

Omwille van al deze concurrerende edities en herdrukken is het Indische spel zijn origine helemaal verloren. Er is geen enkele referentie naar het spel *pachisi*, noch naar de naam. Eigenlijk maakte men zich in deze periode weinig zorgen over de oorsprong van het spel. India was een Engelse kolonie waarvan de bevolking toen nog genegeerd en uitgebuit werd. Andere Indische spelletjes werden op dezelfde manier bewerkt. Denk maar aan *moksha-patamu*, dat wij kennen als het ganzenspel. Deze spellen kenden zo'n enorm succes dat we ze vandaag nog terugvinden als “oude” en “traditionele” familiespellen bij veel Europese gezinnen.





Time's up!

Repos Production



Peter Sarret



4-12



12+



40'



EN VANDAAG?

Door de veranderingen van onze samenleving worden we tegenwoordig minder geconfronteerd met deze spectaculaire vormen van culturele diefstal. Enkel de spellen die ontstaan zijn uit een mondelinge traditie volgen nog hetzelfde pad - meestal binnen dezelfde cultuur en minder vaak van de ene naar de andere cultuur. De spellen die zich mondeling verspreiden, worden gepubliceerd en verkocht in handelsmerk, zoals het spel *Time's Up!*, dat ontstaan is uit het Hoedje jagen, of *Jungle Speed*, dat geïnspireerd is door het spel *Cap Set*⁽¹⁾. De uitgevers zijn echter steeds voorzigtiger om de oorsprong van deze spellen te vermelden.

Tegenwoordig zien we vooral een meer indirecte culturele toe-eigening door de aanname van een bepaald thema. Soms uit zich dat in folklore van een gedomineerde maatschappij die verkeerd voorgesteld wordt, of waarvan de centrale culturele praktijken afgevlakt en vereenvoudigd worden. Een voorbeeld hiervan is *Dojo Kun*, dat een reeks gevechtssporten overneemt (*Ki, Dojo, Sensei...*) zonder respect te betuigen aan hun

oorspronkelijke betekenis, of *Tzolk'in*, dat een mengsel is van de Azteken en de Maya-cultuur, zowel voor het spelbord als voor de thematische en mechanische onderdelen.

Deze spellen zijn daarom niet slecht, en het doel is niet om een heksenjacht te starten. Zoals in de inleiding al staat vermeld, zijn culturele ontleningen immers noodzakelijk voor de menselijke ontwikkeling en maken ze de groei van bedrijven mogelijk.

Door deze eenzijdige ontleningen te bestuderen, kunnen we echter nadenken over hun betekenis, om de wederkerigheid van toekomstige uitwisselingen te versterken en vooral om meer respect te tonen voor andere culturen indien men naar ze verwijst.

Jean-Emmanuel Barbier

⁽¹⁾ Zie artikel van Michel Van Langendonck, "Spelkaarten van hier en elders, van gisteren en vandaag", p. 16.



Parcheesi

Amerikaanse versie van de kleine paarden afkomstig van Indisch *Pachisi*.

Junior Edition, Selchow & Righter (1945-50).
Collectie Michel Boutin.



AUTEUR

Jean-Emmanuel Barbier

doctoreert in de Antropologie aan EHESS (Lias-IMM), en is expert in de socio-antropologie van spellen, voor de specialisatie wetenschap en speltechnieken van de hogeschool Brussel-Brabant (HE²B). Hij is ook lid van het Laboratorium voor Spell en Virtuele Werelden (Lab-JMV) en van Ludilab.

CAZEAX J.-L., *Les échecs sous un autre angle : L'odyssée des jeux d'échecs*, éditions PRAXEO, Parijs, 2010.

CAPECE A., *Le grand livre de l'histoire des échecs*, Editions de Vecchi, 2001.

BOUTIN M., "Les jeux de pions à la Belle Époque", in *Board Games Studies*, n° 7, 2005.

VAN LANGENDONCKT M. (éd.), *Art et savoir de l'Inde*. Handelingen van het colloquium "Indische spellen", georganiseerd binnen het kader van Europalia India, 2 vol., Editions HEB, Brussel, 2015.



Productieworkshop Indische Ganjifas - Sawantwadi Palace (Maharashtra, 2015).

hoofdstuk 1

SPEELKAARTEN VAN HIER EN ELDERS, VAN GISTEREN EN VANDAAG

Michel Van Langendonck neemt ons mee op een reis door de tijd, om speelkaarten te (her)ontdekken. We gaan van India naar Nederland door Egypte en England. Hierna zullen interculturele spellen geen geheimen meer voor je hebben!

De speelkaarten verschijnen voor het eerst in Europa in het midden van de 14e eeuw. Komen ze van India? Niet echt! De cultuur van het Indische subcontinent is rijk en divers. De oude, mooie, handgeschilderde ronde kaarten (*Ganjifas*) zijn van Perzische oorsprong en zouden in de 16e eeuw aan het hof van de Mughal-koningen in India zijn voorgesteld. De Hindische set, *Dashavatara Ganjifa*, stelt de tien avatars van Vishnu voor. Er werd in India mee gespeeld, maar nu zijn ze helaas enkel nog waardevol voor verzamelaars (Beuchet, 2017).

De eerste speelkaarten vinden we al terug in China, in de 9e eeuw (Tang-dynastie). Misschien zijn ze afgeleid van Indische dobbelstenen. In de 11e eeuw (Song-dynastie) verschijnen er kansspelen, puzzels en tactische spellen in de vorm van kleine kaarten die doen denken aan Parijse metrotickets, en ook in de vorm van dominostenen. Hoewel Marco Polo hier weinig over vertelt, zouden de

speelkaarten Europa bereikt hebben dankzij de zijde-route, via de Mongolen en de Mamelukken van Egypte, die handel dreven met de Republiek van Venetië. Ten tijde van het Middeleeuwse Koninkrijk werden er door een kwart van de planeet al veel specifieke kaartspellen gespeeld. Je zou ze kunnen vergelijken met *Mah jong* of *Tichu*, maar de spellen hadden geen grote invloed in Europa, India of Japan.

Zoals Girolamo Cardano in 1564 benadrukt (*Liber Ludo Alea*), is het echte kenmerk dat alle kaartspelen gemeen hebben dat ze de spelers onvolledige informatie geven. Hier vinden we de oorsprong van de kans- en bluffspellen. Nog meer dan bij het schaken of bij wargames was het mogelijk om met deze spellen (met verborgen informatie) oorlogssituaties perfect te simuleren, maar ook om de subtiliteiten van relaties en de menselijke psychologie na te bootsen.

“Om een maatschappij en zijn sociale relaties te leren

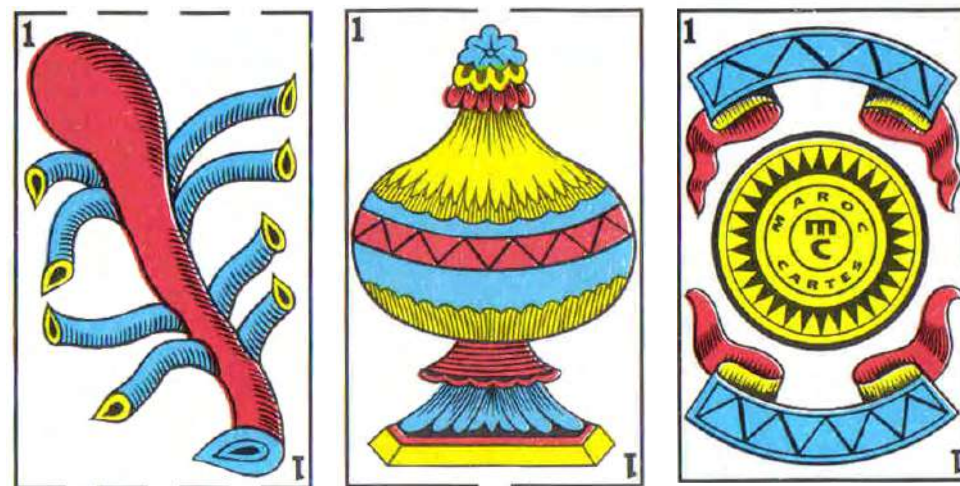
kennen, bestaat er geen betere manier dan hun spellen te analyseren”, zei Pierre Bourdieu. Dit is vooral zo voor kaartspellen als in de film *The Scientific Cardplayer* (*Lo scopone scientifico*), het meesterwerk van filmmaker Luigi Comencini (1972).

Pit, *Trivial Pursuit*, *Taboo*, *Cluedo*, *Jungle Speed*, *Uno*, *Citadelles*, *Dobble*, *Timeline*, *7 Wonders*, *Saboteur*, *Hanabi*, *Unlock*, enzovoort... Kaarten zijn een exclusief en bevoorrecht materiaal waaruit de meerderheid van de hedendaagse cognitieve spellen bestaat. In de meeste “Europese” spellen worden er kaarten uitgespeeld en pionnen verzet. David Parlett, de auteur van het eerste “*Spiel des Jahres*”⁽¹⁾, *De schildpad en de Haas*⁽²⁾, is in de eerste plaats dé grote Engelse specialist als het op kaartspellen aankomt. Nog lang voor de eerste gepubliceerde ontwerpers ondertekenen sommige schilders hun werken al, zoals Rodrigo Borges in 1380 in Perpignan en Barcelona, of zoals de tarotkaarten van de familie Visconti in Italië en de werken van de *Spielkartenmeister* in het Rijnland tussen 1430 en 1450 in Duitsland.

PRAKTISCH EN DEMOCRATISCH MATERIAAL

Maar speelkaarten zijn voornamelijk goedkoop en compact. Er bestaan duizenden traditionele spellen met mondeling overgedragen regels, die royalty-vrij zijn en over de hele wereld door mensen van alle leeftijden worden gespeeld. De huidige westerse commerciële industrie richt zich op videospelletjes of op nieuwe gezelschapsspellen. Het is belangrijk om dit culturele erfgoed te ondersteunen door kaartspelletjes met familie, in de speltheek of zelfs op school te spelen.

Aanvankelijk was de eerste verspreiding in Europa gigantisch, vooral in België en Duitsland vóór 1400. De Hertogen van Brabant en Bourgondië speelden al met prachtige handgeschilderde kaarten in 1390 (Tummers 1976). Het waren luxegoederen. Aan het eind van de 15e eeuw waren speelkaarten te koop in winkels. Ondanks de vele varianten kon men er twee of drie ontwerpen van vier sets van 13, 12 of 10 kaarten (plus Tarot) terugvinden



Ronda, een Noord-Afrikaans kaartspel (Marokko, Algerije).

“Het leven is als een kaartspel.
De hand die je ontvangt
is deterministisch,
de manier waarop je speelt
is vrije wil”

Jawaharlal Nehru, vader van het moderne India.



In Duitstalig Zwitserland wordt een andere interessante versie (eikel, bloem, schild, bel) vandaag nog gebruikt. Men vindt de middel-eeuwse samenleving in elk teken terug: Harten = Geestelijkheid, Schoppen = Adel, Ruiten = Bourgeoisie, Klaveren = Boerenstand. De Franse speelkaarten werden gebruikt in Groot-Brittannië en het Britse Rijk. Ze verspreidden zich naar andere oorden, behalve naar het Verre Oosten en Latijns-Amerika. Naast de reeds vernoemde Chinese kaarten bestaat er ten slotte nog een set van 12 kaarten met 4 Japanse bloemen, de *Hanafuda*. Deze set is zeer populair Japan en Korea, maar ook in Hawaï, waar de kaarten terecht kwamen dankzij het inmiddels beroemde Nintendo, dat werd opgericht in 1889.

Aanvankelijk deed de witte achterzijde van de Europese kaarten dienst als notitieblok of reclamemedium, alvorens abstract te worden in de 20e eeuw. Er is ook een Belgische trend: de kaarten met “dubbele hoofden” zijn een Brusselse innovatie van het midden van de 18e eeuw, zodat de kaarten niet bekend gemaakt werden door ze in de hand te draaien. De afgeronde hoeken zijn van Franse afkomst en dateren uit 1858 (Depaulis, 1997). Jokers werden aan de kaarten toegevoegd aan het eind van de 19e eeuw.

WERELDLEIDER IN DE PRODUCTIE VAN SPEELKAARTEN... EN BORDSPELLEN

De productie van speelkaarten is een aloude traditie in onze streken. De kaartenmakers waren actief in Doornik in de 15e eeuw, Antwerpen in de 16e eeuw, Namen in de 17e eeuw

en daarna in Brussel, Brugge en Luik in de 18e en 19e eeuw. In 1826, vlak voor de geboorte van België, verhuisde de productie naar Turnhout.

Turnhout is nu de thuisbasis van zowel het hoofdkwartier van de grootste producent ter wereld (Carta Mundi) en het Belgisch Museum van de Speelkaarten, waar men interessante machines van de 19e eeuw kan bewonderen. Andere specifieke musea getuigen van de geschiedenis van speelkaarten in Frankrijk (Issy-les-Moulineaux), Spanje (museum Fournier in Alava), Duitsland (Leifenden nabij Stuttgart), Luxemburg (museum Dieudonné in Grevenmacher), India (Sawantwadi Palace in Maharashtra) en Japan (Fukuoka op Kyushu). Deze musea zijn vaak mooi gelegen in oude huizen van kaartmakers. Men kan er de glorie van deze hoogcultuur (her)ontdekken.

Het bedrijf Carta Mundi werd opgericht in 1970 en begon in de jaren '90 met de exclusieve productie van de verzamelkaarten *Magic*, *Pokemon* en *Yu-Gi-Go*. De CEO, Chris Van Doorslaer, werd uitgeroepen tot manager van het jaar in 2015 in België, en kreeg bezoek van het koninklijk paar in februari 2016. Net als Hasbro, Mattel en Lego heeft Carta Mundi fabrieken in Japan, India, Brazilië, Mexico, de Verenigde Staten, Polen en het Verenigd Koninkrijk (met inbegrip van Hasbro, dat werd overgekocht). Sinds 2015 is Carta Mundi de wereldleider op het gebied van speelkaarten maar ook van bordspellen, met respectievelijk 200 miljoen en 40 miljoen geproduceerde spellen per jaar. Kwantitatief gesproken hebben ze een grote voorsprong op uitgevers zoals Asmodee. Carta Mundi produceert nu onder andere *Monopoly*, *Risk* en *Cluedo*.

Michel Van Langendonck



- ⁽¹⁾ NVDR. Sinds 1979 is het *Spiel des Jahres* (Spel van het jaar in Duitsland) de meest prestigieuze prijs voor bordspellen.
- ⁽²⁾ In 2016 door Purple Brain Creations heruitgegeven onder de titel *Le tour du monde en 80 jours*.



Gang of Four

Days of Wonder

- Lee F. Yih
- Cyrille Daujean, Franck Achard
- 3-4
- 10+
- 30'



AUTEUR

Michel Van Langendonck is president van LUDO vzw (www.ludobel.be), educatief coördinator van het specialisatiejaar in de wetenschappen en technieken van het spel (Hogeschool Brussel-Brabant) en lid van de jury van l'As d'Or in Frankrijk sinds 2009.

15 ZES GROTE FAMILIES

Thierry Depaulis is een Franstalig specialist van kaartspellen. Hij beschrijft zes grote families, die elk verschillende spellen bevatten met een algemeen mechanisme en een specifieke doel.

In les jeux de paris, moet je wedden op een kaart, nummer of combinatie. Het zijn in eerste instantie eenvoudige kansspelen (*Lansquenot*, *Bassette* of *Pharaon*). Bluf wordt pas daarna toegevoegd (*Flux*, *Prime*). Ze zijn populair in de 15e en 16e eeuw. Daarna daalt de belangstelling, maar dankzij de casino's worden ze opnieuw gespeeld (*Blackjack*, *Baccarat* en *Poker*). Het spel *Oorlogje* en ook andere spellen met een "troef" zijn hiervan afgeleid.

Spellen met "slagen" zijn ook oud. Ze werden steeds vaker gespeeld in het Europa van de 17e eeuw. Meestal waren het ook spellen met een "Troef", op enkele uitzonderingen na (*Piquet* in Frankrijk, *Tressette* in Italië). De "troef" werd uitgevonden in Italië aan het begin van de 15e eeuw met de *Tarot* of het spel der *Triomfen* (waarzeggerij met *Tarot* verschijnt pas in de 18e eeuw). De meeste van deze spellen, zoals *Manila*, de *Skat*, de *Klaverjas*, *Jass* en *Tute* zijn populair in Frankrijk, Duitsland, Nederland, Zwitserland en Spanje. Spellens met "biedingen" blijven het meest populair. De *Tarot* maar ook *Klaverjassen* hebben de *Manila* in Frankrijk onttroond, zelfs al lijkt het steeds moeilijker te

zijn om te concurreren met *Bridge* op het festival van Cannes. *Bridge* wordt voornamelijk in Nederland gespeeld, maar in de Engelse pubs en de Belgische bistro's speelt men steeds vaker *Wiezen* en *Hartenjagen*. In Spanje en Zuid-Amerika speelt men *El Truco*. In Frankrijk (Vendée en Gironde) speelt men varianten zoals *Vache* of *Aluette*. In deze spellen worden er verbale en non-verbale signalen aan de partners gegeven, hetgeen Roger Caillois (1958) gelijkstelt aan geïnstitutionaliseerd bedrog. In Rusland speelt men *Durak* (vergelijkbaar met *Presidenten*, of *Grote Dalmuti*). Het Vietnamese spel *Len Tieng* wordt ook gespeeld in de VS en het Chinese *Tichu* inspireerde het spel *Gang of Four*.

Spellen met een "vangst" zijn afkomstig van het Middellandse Zeegebied. Ze worden gespeeld in Turkije, Noord-Afrika, Spanje en zelfs Italië. Het doel is om zichzelf zo snel mogelijk van kaarten met gelijke waarden of afbeeldingen te ontdoen (met betrekking tot wat er zichtbaar is). Het Italiaanse *Scopa*, dat door Bette Davis in *The Scientific Cardplayer* wordt gespeeld, is het meest iconische spel van deze familie. Het Japanse spel *Karuta* of ook "de honderd gedichten" is een andere versie van het spel en is gebaseerd op geheugen, snelheid en visuele observatie.

In spellen met "eliminatie", zoals *De gele dwerg*

of *Pochspiel*, dat sinds de 15e eeuw in Duitsland werd gespeeld, moet men zich ontdoen van alle kaarten in een gemeenschappelijke stapel. Het spel *Uno* is de bekendste commerciële versie hiervan.

Kaartspellen waarbij men kaarten uitwisselt en eindigt met een negatieve kaart (zoals *Zwartepiet*, waar de houder van de schoppenboer verliest) zijn erg populair bij kinderen en worden vaak gespeeld in Scandinavië. *De Koekoek* wordt met speciale kaarten gespeeld en vindt zijn oorsprong in de 18e eeuw, voornamelijk in Italië, Oostenrijk, Beieren, Denemarken, Zweden en Noorwegen, onder verschillende namen en varianten.

Spellen met "combinaties" zijn vrij nieuw, zoals het Chinese *Mah Jong* of het Kwartetspel, dat we vanaf de 19e eeuw terugvinden in Engeland (*Dr Busby*), de VS (*Happy Families* en *Pit*) en in Frankrijk (*7 familles*). *Jungle speed*, *Halli Galli* en zelfs *Dobble* behoren tot deze familie, alsook het wereldberoemde spel *Rami* (uit 1920), waarbij de spelers kaarten moeten uitspelen door ze te uit te wisselen. Het Turkse spel *Okey* of het Israëlische *Rummikub* zijn hieruit afgeleid. Het Uruguayaanse *Canasta*, waarin enkel numerieke waarden van belang zijn, kent sinds het midden van de 20e eeuw heel wat thematische variaties, waaronder het beroemde *Mille Bornes* van Edmond Dujardin uit Frankrijk. Dit spel was op zijn beurt een inspiratie voor *Magic* van de Amerikaan Richard Garfield en voor *Saboteur* van de Belgische Frédéric Moyersoen.

We kunnen aan deze families ook de succesvolle "collectible card games" toevoegen, die vooral gespeeld worden in ontwikkelde landen. Naast de duidelijke continentale specialiteiten heeft elk land en elke regio zo zijn favoriete spellen. De regels verschillen vaak van dorp tot dorp. De culturele diversiteit is in deze traditionele spellen over de hele wereld terug te vinden, maar lokale studies ontbreken. Er is dus nog werk aan de winkel..



LEESVOER

BEUCHET Gwénael, *L'Inde et les Ganjifas. Les cartes à jouer indiennes miroirs d'une civilisation*. Catalogus van de tentoonstelling in het Musée Français de la Carte à Jouer, Issy-Les-Moulineaux, 25/1-23/4/2017.

BEUCHET Gwénael, "Rudolph Leiden et les Ganjifa" in VAN LANGENDONCKT (s.d.) *Art et savoir de l'Inde*. Handelingen van het colloquium "Jeux indiens et originaux de l'Inde", vol. 2, Editions HEB, Brussel, 2015.

BRIGARNIER Patrick, *Jouer aux cartes. L'univers fascinant des jeux du monde entier*, Fabbri, weekblad, een vijftiental edities verschenen, 1999.

CAILLOIS Roger, *Des jeux et des hommes. Les masques et le vertige*, 1958.

DEPAULIS Thierry, *Histoire du bridge*, Bornemann, 1997.

DEPAULIS Thierry, "Jeux de cartes", in *Encyclopædia Universalis* [online], geraadpleegd op 12 maart 2017. <http://www.universalis.fr/encyclopedie/jeux-de-cartes/>.

GERVER Frans, *Le guide marabout de tous les jeux de cartes*, Verviers, 1976.

HJALMAR, *Cartes à jouer, des objets qui racontent l'Histoire*, EMCC, Lyon, 2007.

LHOTE Jean-Marie, « Cartes à jouer », in *Dictionnaire des jeux de société*, Flammarion, 1994, pp. 99-102.

PARLETT David Oxford, *A-Z of Card Games*, Oxford University Press, 2004.

TUMMERS Louis en VAN AUTENBOER Eugene, "Historique de la carte à jouer belge (1379 à 1826) et l'industrie des cartes à jouer de Turnhout (1826 à 1976)", in *Chroniques belges* N°309, Ministerie van Buitenlandse Zaken en Ontwikkelingssamenwerking., 1976.



BGFmag

#2

WERK IN
UITVOERING



Hoofdstuk 2

POW-WOW : EEN SPEL DAT ONZE VISIE OVER OPENBARE RUIMTES IN VRAAG STELT

Openbare ruimtes zijn voortdurend in verandering: waarneming, planning, uitbreiding, verbetering, ... Of ze nu ondeugend en opdringerig zijn of synthetisch en leerrijk: spellen lijken oplossingen te bieden om de waarneming van deze steeds mysterieuzere stedelijke ruimtes mogelijk te maken. Dit was het beginpunt van een project van de vereniging Dcalk en de Griekse straatkunstgroep Motus Terrae, dat tot de creatie van het spel *Pow-Wow* leidde. Ze probeerden te antwoorden op de vraag: hoe kunnen we spellen gebruiken als een algemene taal om gesprekken te starten omtrent onze definities van openbare ruimtes ?

HET SPEL IN EEN WORKSHOP: EEN GEMEENSCHAPPELIJKE TAAL IN KLEURRIJKE CONTEXTEN

Oorspronkelijk was het doel van de vereniging Dcalk om de creatie van spelconcepten van haar eigen leden te bevorderen en uit te geven binnen hun eigen structuur. Al snel kwam er het idee bij om ruimte te bieden aan de concepten van andere contexten en groepen. Zo zagen de eerste “co-creatieve workshops” voor spellen het daglicht. Leerlingen uit de regio van Parijs werkten samen rond het thema “een utopie van de stad” (het samenstellen van een ludiek parcours binnen de stedelijke ruimtes). In de regio van Nantes werd er gewerkt rond het thema verkeersveiligheid (bordspel). De

vereniging organiseert eveneens “ontdekkingsworkshops”, waarin er in een of twee sessies van 3 uur de basis voor spelontwerp wordt gelegd, wat dan weer tot prototypes van papier en karton leidt.

Een nieuwe workshop voor co-creatie, in een ander land, in een andere taal (met het Engels als tussentaal voor de Franse en Griekse deelnemers) werd dankzij Eleusisbox een nieuwe ervaring. Het publiek bestond uit zowel jongeren als volwassenen en vormde de basis voor een project omtrent onderzoek en creatie van spellen met als thema de stedelijke ruimtes. Dit project vond plaats in 2016 en 2017 en bracht Dcalk (Tours, France) samen met Motus Terrae (Elefsina, Griekenland).

PUBLIEKE RUIMTES, GAME DESIGN EN INTERCULTURALITEIT

Onze twee structuren kwamen samen rond gezamenlijke vragen, debatten en ideeën over mobilisatie. Ze willen samen een kaartspel creëren dat zowel uitdrukkingen, verhalen en vooruitzichten van de stedelijke ruimtes moet vergemakkelijken.

Het project ging in april 2016 van start in de postindustriële stad Elefsina, op 20 kilometer van Athene, met een spelavond als inleiding voor de workshop. In de opslagplaats van Motus Terrae, die voor de gelegenheid werd omgevormd tot een spellencafé, stonden er verschillende tafels klaar voor het publiek. Ze konden er kennismaken met een verzameling *Print'n Play* games onder de licentie *Creative Commons* (kaartspellen, 3D-bordspellen, urban games, mood games) uit de Ludobox, de digitale spelothek van Dcalk. Zo kon het publiek in alle gezelligheid wennen aan zelfstandige creaties of *Do It Yourself* (DIY)-projecten, die vaak op het internet worden gelanceerd. Een *Print'n Play*⁽¹⁾ wordt onder vrije licentie gepubliceerd om zo de verspreiding, aanpassingen en discussies te vergemakkelijken.

De workshop werd in het Engels gehouden, maar er was een Griekse tolk bij om een handje te helpen. De interculturele context verplichtte ons om onze methodes aan te passen of om er nieuwe uit te vinden. We werkten onder meer met spellen op kaarten met kit-formaat. We introduceerden zo ook "Failles de la Smart City", waarin de spelers kunnen brainstormen over de stad van morgen, en ook "*Mécanicartes*" - dat een beter zicht geeft op de mechanismen die gepaard gaan met de ontwikkeling van een spel. Zo moesten de deelnemers verschillende "ingrediënten" analyseren om van A tot Z een nieuw spel uit te vinden, met uiteraard de stedelijke ruimte als thema.

VAN WORKSHOP NAAR PROTOTYPE

Uit de workshop kwamen er 3 voorstellen: briljante ideeën, maar ook kwetsbare mechanismen en een berg vertaalwerk (Engels, Frans, Grieks). Welke waarden kunnen we aan

elke getuigenis geven? Welke sleutelwoorden gebruiken we? Al deze vragen en semantische heen- en weertrajecten moeten ons uiteindelijk tot de essentie brengen van *Pow-Wow*: een empathische interpretatie die tot een discussie tussen de spelers moet leiden.

Deze vruchtbare wisselwerkingen vinden plaats van in de lente tot in de herfst. Ze laten ons toe om in december tot een ultieme versie van het mechanisme te komen. In samenwerking met twee medewerkers uit de spellenwereld - Virginie Tacq (Ludilab) en Aurélien Lefrançois (Prismatik) - geven we het spel de nodige samenhang, met een Engelstalige basis om daarna verder te kunnen gaan met editing en illustraties.

In januari 2017 werd Dcalk verwacht in Elefsina, samen met de partners van het project (MitOst - Tandem Europe) en een dertigtal Europese collega's: laureaten van het programma Tandem. Het was tijd om ons onderzoek voor te stellen (het is beschikbaar dankzij een database "EleusisBox") en om het spel *Pow Wow* te laten testen in een intercultureel gunstige context. We verzamelden waardevolle feedback, onder meer omtrent het uitschrijven van de regels en een educatieve versie voor kinderen. Het project kreeg zelfs interesse vanuit Slovenië.

Wat worden nu onze volgende projecten? Er is de uitgave van een drietalig *Print'n Play*-bestand dat beschikbaar zal zijn op een toegewezen website. Een gezeefdrukte micro-editie van *Pow-Wow* en de creatie van een bruikbare typografie staat ook op de planning. Op die manier kunnen de bestanden aangepast en vertaald worden. Misschien zelfs in het Fins?

Het team van Dcalk



⁽¹⁾ NVDR. *Print'n Play*: een spel dat door de auteurs vrijgegeven wordt op het internet, meestal in een downloadbaar pdf-formaat.



DE VERENIGING



Dcalk ontstond uit een gezamenlijk project van uitgevers: "Les Chiens de l'Enfer". In 2011 kwamen ze voor het eerst samen rond de creatie en de uitgave van het spel *Borgia*, dat als thema de machtsrelaties in het Middeleeuwse Vaticaan aankaartte. De vereniging zet zich in om een kritische en esthetische denkwijze omtrent games los te weken.

Debatten, workshops, opstellingen in stedelijke ruimtes, digitale bemiddeling en de uitgave van spellen in beperkte oplages worden verzameld rond een internationaal netwerk van artiesten, collectieven, culturele partners en instituties.

www.dcalk.org



MEER WETEN

DE LUDOBX

De Ludobox is een digitale bibliotheek. Ze is openbaar toegankelijk en je vindt er een selectie *Print'n Play* games, publicaties en plannen om zelf speelgoed, opbergdozen of speelterrinen te maken. Dit project is een initiatief van Dcalk en werd samen met verschillende partners uit de spellenwereld uitgewerkt. Begin 2017 kwam er een website die de mogelijkheid biedt om spellen en onderdelen openbaar te archiveren.

<http://ludobox.net/>





Hoofdstuk 2

SAMEN EEN VIDEO spel MAKEN, KAN DAT ?

In 1996 publiceerde Samuel Huntington zijn essay over politieke analyse: *De schok van de beschavingen*. Het essay toont de verschillen tussen culturen aan en bestempelt deze verschillen als cruciaal om internationale conflicten te verklaren. Twintig jaar later komen een vijftiental neofieten samen die zich bezighouden met de programmering van verschillende horizonten om deze mythe te ontmantelen. Ze ontwerpen samen spellen die een radicaal verschillende kijk werpen op de relaties tussen culturen, met een aanpak die gebaseerd is op dialoog, uitwisseling en solidariteit. Het is een initiatief van Kunst & Publiek (Arts&Publics asbl).

Dit project is een voortzetting van het thema “Europese oevers” en is gebaseerd op een al goed uitgewerkt principe. Arts & Publics (vereniging van culturele bemiddeling) en de schrijver Roland De Bodt werkten al samen over deze schok der beschavingen. Dit resulteerde onder andere in de publicatie van een boek in 2009: een gezamenlijke editie met de vereniging Cultuur en Democratie (*Culture et Démocratie*)⁽¹⁾. Doordat ze met andere mediavormen willen experimenteren, beslissen ze om een medium te gebruiken waar ze weinig over weten: het videospel. Ze zetten een partnerschap op met Action Média Jeunes (*Media Actie Jeugd*), en samen hebben ze dit experimentele project begeleid naar een kruispunt van culturele bemiddeling en media-educatie.

Aan het eind van de zomer van 2016 kwam iedereen samen om hun visie over het multiculturalisme te uiten. Het ging om mannen en vrouwen tussen 15 en 55 jaar oud. Het ging om gedreven of gewoonweg nieuwsgierige spelers die actief waren in de burgerlijke maatschappij of gewoonweg geïnteresseerd waren in deze thematische discussie. Eerst spraken ze over concepten als veronderstellingen, uitwisselingen, conflicten, identiteiten en de vertegenwoordiging van media in video games. Op amper vijf maanden tijd hebben ze deze ideeën in kleine videospellen omgezet

Het experiment nam ongeveer 120 uur in beslag en vereiste een aanzienlijke investering van alle deelnemers. Het verliep over vier fases.

1 De eerste fase was om het onderwerp te introduceren en te bespreken, en om de toepassingen van het videospel te analyseren. De debatten waren gebaseerd op de tussenkomsten van Roland De Bodt en de analyses van beroemde (*Civilization*, *Call of Duty*, etc.) of onafhankelijke video games (*Dys4ia*, *This War of Mine*, *Papers Please*, etc.). Men stelde er verschillende vragen: Hoe overwinnen we het stereotyperende imago dat spellen een zogenaamde kinderachtige bezigheid zijn die bovendien verslavend en gewelddadig is? Hoe brengt het videospel een gesprek op gang? Door de mechanismen en de inhoud van verschillende beroemde games te observeren, probeerden we de vooroordelen te ontcrachten waardoor ze worden bepaald en die bepaalde socio-culturele opvattingen meedragen. Dit gebeurt aan de hand van de collectieve analyse van talrijke factoren die in aanmerking komen: economische redenen (de markt van videospellen verscheen na het begin van de globalisering, de grote namen behoren tot de meest geconcentreerde culturele industrieën), culturele redenen (de uitgeverijen anticiperen de verwachtingen van hun publiek, zoals de consensuele voorstelling van de wereld) en recreatieve redenen (een spel - digitaal of niet - brengt vaak conflicten in beeld⁽²⁾). We nodigden met deze eerste workshops de deelnemers meteen uit om een creatieve houding aan te nemen: hoe zouden we een spel kunnen veranderen zodat de boodschap anders is? Hoe drukken we de visie op de wereld uit met behulp van een spel?

2 Vervolgens, zijn we overgestapt naar een initiatie voor het gebruik van de software *Construct 2*, die de ontwikkeling van videospelletjes vergemakkelijkt, onder andere door het aanleren van programmeer- en computertaal. De deelnemers volgden eerst enkele tutorials, gedurende een tiental lessen van telkens 4 uur, zodat ze sneller de basis onder de knie kregen. Hierna werden ze uitgenodigd om kleine persoonlijke projecten te bedenken en te maken. In een mum van tijd waren we in staat om de fundamentele aspecten van een videospel te maken: elementen creëren en ze animeren en programmeren zodat ze reageren op de interacties van de speler. Het begint met een punt dat naar links en rechts kan bewegen, en dat daarna kan springen of reageren op de omgeving door andere voorwerpen op te rapen of te vernietigen. Op die manier hebben we snel een aantal soorten video games kunnen maken (platformers, avontuur, enz.). Ons doel was om een zekere autonomie bij de deelnemers te bereiken, door hen kennis en praktijkervaring over te brengen die hen bij dit proces kan helpen.

3 De derde stap was de uitvoering. Hierbij werd de vorm van een *game jam*⁽³⁾ aangehouden. Het was een familieversie (4 dagen, met telkens 10u workshop). We vroegen aan de vier ontwerpers (Xan Hanotin, Cédric Lambot, Jessica Michel, Nadia Bouissehak) en de geluidstechnicus (Marma Developer) om de deelnemers in dit laatste onderdeel te begeleiden. Deze workshop zorgde voor het ontstaan van zeven prototypes van video games, die momenteel beschikbaar zijn op rivesdeurope.org. Deze prototypes gaan over de dialoog van culturen, maar ze gebruiken verschillende benaderingen, telkens met de persoonlijke visie van één of twee deelnemers. De hypothese die we in het begin hadden, wordt hiermee bevestigd: de culturele diversiteit is een troef en omvat ook videospellen.

4 De vierde en laatste fase is de presentatie van de spellen aan het publiek. Dit evenement vond plaats tijdens een openbare vergadering in Brussel op 9 december 2016. Elke deelnemer mocht zijn of haar spel voor

stellen aan een honderdtal nieuwsgierige mensen die de spelletjes hebben mogen uittesten.

Wat zijn zoal de vooruitzichten voor de toekomst? We zijn van plan om de gemaakte prototypes te gebruiken (als pedagogisch hulpmiddel, maar ook gewoonweg als werkstuk) en verder te werken aan de ontwikkeling ervan. Maar onze ambitie is breder en omvat de hele maatschappij. Met dit eerste collectieve experiment als amateurs hopen we vooral te hebben aangetoond dat het ontwerpen van video games binnen handbereik van de maatschappij is. De sector van commerciële videospellen is meer dan veertig jaar oud, maar er wordt nog veel te weinig gebruik van gemaakt in culturele instellingen (scholen, culturele centra, musea, enz.). Het videospel is een medium, een culturele praktijk, die meer en meer betaalbaar is geworden sinds de popularisering van creatieve tools (Construct 2, Scratch, enz.). De

overname van videospellen wordt - zodra dit mogelijk is - wat betreft de culturele 'spelers' een verantwoordelijkheid van de culturele democratie: het weerleggen van deze legitimiteit is discriminerend voor zij die hem uitoefenen.

Pierre-Yves Hurel en Maxime Verbesselt



⁽¹⁾ Roland de Bodt, *Neufs essentiels pour déconstruire le choc des civilisations*, Rives d'Europe/Culture et Démocratie, Brussel, 2009.

⁽²⁾ Zie het artikel van Arnaud Van Hecke, "De scholen van het gezelschapsspel: culturen en invloeden", p. 7.

⁽³⁾ Een *game jam* is een bijeenkomst van spelontwikkelaars die voor een korte tijd samenzitten (meestal 24 tot 48 uur) om in groepjes spellen te maken, uitgaand van een thema.



AUTEURS

Pierre-Yves Hurel is manager van de projecten en animator van de workshops voor het ontwerpen van de videospellen (vereniging Arts & Publics). Bovendien is hij assistent aan het departement Kunst en Communicatiewetenschappen aan de Universiteit van Luik. Hij wijdde zijn onderzoek aan de studie van video games als amateur en liefhebber.

Maxime Verbesselt is verantwoordelijk voor de digitale en mediaprojecten bij Action Médias Jeunes ASBL, een jongerenorganisatie met als missie een reflectieve en kritische houding van jongeren in de media te bevorderen.

EUROPESE OEVERS

7 VIDEO'S OM
DE SCHOK VAN DE BESCHAVINGEN
TE ONTMANTELN

De ontworpen spellen zijn persoonlijke uitingen van de deelnemers. Het zijn dus werken die meer vragen dan antwoorden oproepen.



Miaoum (David Collignon) is een spel over koken, dat het nut van de culturele mix in de culinaire kunsten aantoont.



The Bargeman (Loïc Truchot) plaatst je in de schoenen van een visser in de Middellandse Zee die een smokkelaar wordt.



Solidarity 1.0 (Najat Bouzalma) zorgt ervoor dat je een klein, schattig personage aanneemt (« Boulou », dat maar één redmiddel heeft: een fruitboom. Hij moet beslissen of hij die al dan niet wil delen).



Zinneke (Eve Hanson) is een wandeling in Brussel, waarbij men bewust wordt van alle symbolen die typisch Belgisch zijn, en die te danken zijn aan alle culturele uitwisselingen.



Le Pong des Civilisations (Jean-Michel Pasteels) is in eerste instantie een tennisspel, waarin het niet gaat over concurrentie, maar over het uitwerken van dialogen tussen de volkeren.



Le Lâche Mur de l'Humanité (Vinciane Briers) is een spel waarin je de planeet moet beschermen voor externe gevaren... Maar dit is niet zo eenvoudig.



Exil is een werk van jongeren uit een jeugdcentrum (La Cabane in Ganshoren), in samenwerking met Club Jeunesse uit Brussel. Dit spel introduceert ons aan een personage dat uit zijn land moet vluchten omwille van de burgeroorlog. Het experiment is bedoeld om ons bewust te maken van de ervaring van een vluchteling en van de moeilijkheden die hij tegenkomt, zonder daarbij de immigratiestatus van een persoon te beschadigen.

Willen jullie ze uitproberen?
Alle spellen zijn beschikbaar op de website <http://rivesdeurope.org/>





DE VERENIGING



Zin om videogames te maken? Volg ons! De vzw Arts&Publics organiseert regelmatig workshops rond de creatie van videogames in de (inter)culturele sector, in samenwerking met verschillende partners (musea, culturele centra, verenigingen). Wil je deelnemen aan een van onze toekomstige projecten, volg ons dan op onze social media en schrijf je in op onze nieuwsbrief op onze website: daar publiceren we onze oproepjes naar kandidaten. De volgende afspraak: een workshop van vier dagen op het festival Murmurez Frénétique, van 5 tot 8 oktober 2017!

Arts & Publics

Kluisstraat 84 - 1050 Brussel

Contact : Jacques Remacle

info@artsetpublics.be

www.artsetpublics.be

Twitter : @Arts_et_Publics

Facebook : dans les musées la gratuité c'est maintenant - arts&publics

WORKSHOPS DECODERING : DEBAT OVER HET VIDEO spel

Vind je dat videospellen nutteloos zijn? Dat ze niet neutraal zijn? Wil je ze kritisch onder de loep nemen? Wil je je ervaringen, observaties en vragen delen?

Een kritische benadering voor gamers

Media Animatie verzorgt regelmatig workshops die videogames verkennen via verschillende problemen, om het kritische denken van gamers te verscherpen. De aanpak bestaat erin om de praktijken van de spelers in vraag te stellen, maar ook de relaties met de cultuur, de strategieën van de industrie van videospellen, de benaderingen van de makers, enz. Deze workshops zijn ook een gelegenheid om na te denken over de uitdagingen van videogamesimulatie, en om titels van zowel de mainstream industrie als onafhankelijke uitgevers te verkennen.

De workshops maken deel uit van een permanent onderwijsproces: het publiek wordt uitgenodigd om deel te nemen aan de discussies, maar ook om de workshops te voeden met getuigenissen en voorbeelden. Zo kan elke deelnemer met zijn of haar voorbeelden naar de workshops komen (op een USB-stick, via een internetlink, een speldemonstratie, enz.) om gedachten uit te wisselen met andere deelnemers.

Deze workshops worden voorgesteld op initiatief van Media Animation in samenwerking met Point-Culture, met de steun van de Waals-Brusselse Federatie, dienst Permanente Vorming.

Contact en Informatie:

d.bonvoisin@media-animation.be

www.media-animation.be



HET SPEL BIJ DE HAND HEBBEN

Wanneer je een bordspel wil spelen, begin je natuurlijk bij het lezen van de regels - en dan nog het liefst in je moedertaal. Hoewel veel uitgevers meertalige versies van hun spelregels aanbieden, hoort gebarentaal daar jammer genoeg niet bij.

De vereniging "Le Jeu pour Tous" (*Spellen voor Iedereen*) een initiatief van het project LUDEO-SIGNES. Hun doel is om video's met speluitleg van gezelschapsspellen in de Franse Gebarentaal (LSF) te produceren. Deze video's worden gratis ter beschikking gesteld op het internet. Dankzij ondertiteling en voice-over kan iedereen genieten van deze video's, en tegelijkertijd de spellen samen met gebarentaal leren kennen.

Dit is Isabelle Voizeux, actrice en presentatrice van "Het oog en de hand", een unieke historische documentaire in LSF op de nationale zender France 5. Zij zal de video's begeleiden ⁽¹⁾. Fany Huyghe spelothecaris, en Ludovic Guyonneau, producent, werden bijgestaan door een Franse tolk - LSF, Florine Archambeaud, die fan is van bordspellen, maar ook een verantwoordelijke uitgever is van ondertitels, door Jérémie Sahuc en door een set designer, Arno.

De vereniging "Le Jeu pour Tous" zorgt al sinds 2008 voor evenementen rond spellen. Sinds 2013 biedt ze ook spelavonden aan met vertaling van de spelregels in het LSF. Deze speelse

pleziermomenten bevorderen de band tussen dove en horende mensen en laat deze laatste groep de gebarentaal ontdekken op een speelse manier.

Het team van Audrey Cecile en Fany is gevestigd in Cergy Val d'Oise, maar reist door Frankrijk om iedereen (peuters, kinderen, jongeren, volwassenen, senioren, mensen met een handicap) aan het spelen te zetten. De werking van de vereniging is gebaseerd op de overtuiging dat iedereen van een spel zou moeten kunnen genieten, ongeacht hun leeftijd en situatie.

Er werd een groep van 34 spellen geselecteerd. Er werden 12 filmpjes opgenomen, waarvan er sinds oktober 2017 drie beschikbaar zijn op YouTube: *Super Rhino* (Haba), *Quarto* (Gigamic) en *Pandemic* (Filosofia).

Guillaume Gigleux - Tric Trac
Fany Huyghe - Le Jeu pour Tous

⁽¹⁾ Log: spreken in gebarentaal.



VIJF DAGEN OM ONZE VOOROORDELEN AF TE BREKEN

De CBAI is een vereniging die werd opgericht in 1981 en die vertrekt vanuit ervaringen rond migratie en ballingschap en een “burgerlijke passie” voor de stadsregio Brussel, die multicultureel geworden is. Globalisering zorgt voor sociaal-economische ongelijkheden en identiteitsproblemen. Er is een dringende noodzaak om alle vormen van discriminatie te bestrijden en initiatieven te ondersteunen waarin personen en groepen gezamenlijke levens- en actieprojecten opbouwen. De focus ligt op twee opleidingen, die gebaseerd op spellen.

We hebben allemaal verschillende identiteiten en culturen. Hoe kan er met deze diversiteit worden omgegaan binnen het eigen individu en met anderen? Moeten we ons assimileren, integreren, of onszelf blijven, met het risico om uitgesloten te worden? Hoe verhinderen onze stereotypes en vooroordelen ons om anderen te ontmoeten? Het identiteitsprobleem is van fundamenteel belang en veel professionals hebben nood aan een opleiding om identiteitsproblemen en de omgang met vooroordelen in hun doelgroep aan te pakken. Er zijn nu twee opleidingen beschikbaar voor professionals die betrokken zijn bij multiculturele groepen: jeugdwerkers, opvoeders voor

volwassenen, enzovoort. Concreet bestaat de opleiding uit twee modules van 5 dagen (“Identiteit” en “Vooroordelen”), om :

- ▶ aan professionals de houding en sleutelconcepten van de interculturele aanpak die we promoten over te brengen, met behulp van verschillende leermiddelen;
- ▶ daarna samen met hen hulpmiddelen op te bouwen die aangepast zijn aan hun behoeften en die op het terrein kunnen worden overgedragen, zodat ze dit op een autonome manier kunnen blijven ontwikkelen.

Dankzij de aangeboden opleiding kunnen professionals dus werken met hun multiculturele publiek over het vraagstuk van de verscheidenheid van identiteiten, zodat de negatieve identiteiten voor positieve geruild kunnen worden. Ze worden zich dan bewust van hun eigen stereotypes en vooroordelen, en kunnen voorkomen dat het gedrag discriminerend, haatvol of racistisch wordt (antisemitisme, xenofobie, islamofobie en romanofobie).

GAAN WE SPELEN?

Deze methode is voornamelijk gebaseerd op het gebruik van rollenspellen, gezelschapsspellen, samenwerking, en een hele reeks zeer gevarieerde educatieve instrumenten die zijn ontworpen voor heel verschillende mensen. Spellenspel, oefeningen, video's en groepswerken maken het mogelijk om de vragen van het publiek zonder angst te kunnen beantwoorden. Ten eerste doen spellen de deelnemer nadenken over zijn eigen referenties (identiteit, cultuur, racisme, discriminatie, vooroordelen, enz.) en staat het hen toe om vanuit een

multidisciplinair standpunt te analyseren (sociale, politieke, antropologische en juridische psychologie) en dus een duidelijk en sterk conceptueel kader op te bouwen. Ten tweede wordt er een pedagogische debriefing gepland, die de deelnemer op professioneel vlak aanspreekt: als ik dit hulpmiddel gebruik, hoe zal ik dat dan doen, voor welk publiek, en met welke voorzorgsmaatregelen? Ten derde kunnen de deelnemers dit samen bespreken en hun moeilijkheden en successen met elkaar vergelijken.

Ben jij gevoelig voor deze vragen? Schrijf je dan nu in! (enkel in het Frans). De modules starten in de tweede helft van 2017.

Informatie en inschrijving:

Hamel Puissant
+32 (0)2 289 70 62
hamel.puissant@cbaib.be





DE VERENIGING



De **Centre Bruxellois d'Action Interculturelle** is een non-profitorganisatie die werd opgericht in 1981. De vereniging is actief op het gebied van levenslang onderwijs, sociaal-professionele integratie en sociale cohesie. Het hoofddoel is de bevordering van interculturele relaties in Brussel en in de Belgische samenleving in het algemeen. De CBAI verricht zijn activiteiten via 6 diensten:

- Opleiding van professionals en toekomstige professionals die in contact zijn met een multicultureel publiek.
- Documentatiecentrum met meer dan 60.000 documenten die betrekking hebben op thema's als migratiestromen, immigratiebeleid, integratie, rechten van buitenlanders, scholen en diversiteit, intercultureelheid, identiteiten, enzovoort.
- *Agenda interculturel*: dit tweemaandelijks magazine bevat artikelen met betrekking tot immigratie en interculturele problemen, met analyses, interviews, ervaringen en levensverhalen

- Culturele verspreiding :organisatie van culturele evenementen, conferenties en symposia, en een website met nieuws en nuttige informatie over socio-culturele verenigingen in de Franse gemeenschap.
- Ondersteuningsdiensten voor gemeenschapsprojecten in het Brusselse Gewest.
- De CBAI is erkend door het Regionaal Ondersteuningscentrum (CRACs) in het kader van het decreet sociale cohesie.

Centre Bruxellois d'Action Interculturelle

Stalingradlaan 24
1000 Brussel

Contact : Christine Kulakowski
+32 (0)2 289 70 50
info@cbaib.be
www.cbaib.be





Hoofdstuk 3

HET INTERGENERATIONELE VIDEOSEL: EEN WAPEN TEGEN DE DIGITALE KLOOF

In een samenleving waarin informatie- en communicatietechnologie (ICT) steeds belangrijker worden, kunnen personen die niet vertrouwd zijn met het gebruik ervan zich vaak gediscrimineerd voelen. Om dit risico op uitsluiting van de digitale technologieën te benoemen, gebruiken we de term 'de digitale kloof'. Aanvankelijk werd er een onderscheid gemaakt op het materiële niveau, tussen mensen die al dan niet beschikten over een computer en/of het internet. Dankzij de inburgering van de pc en de steeds goedkopere prijzen voor internet en 4G is de kwestie verschoven van de toegang tot de gebruiksartikelen naar de manier waarop ze worden gebruikt

Het doel van ARC (vzw Action et Recherche Culturelles) is om de toepassingen van games te onderzoeken voor de digitale herintegratie van de kwetsbare doelgroep die door deze problematiek wordt getroffen: onze ouderen. We gebruiken hiervoor Raspberry Pi⁽¹⁾ dat voor de gelegenheid omgetoverd wordt tot een console voor retrogames⁽²⁾. Voor dit project werken we samen met de intergenerationele speltheek Spéculeos, via een activiteit rond videospellen.

WELKE VAARDIGHEDEN?

We onderscheiden drie niveaus van vaardigheden op het digitale vlak: de instrumentale vaardigheden (het gebruik van het materiaal),

de structurele vaardigheden (het navigatievermogen) en de strategische vaardigheden (die te maken hebben met het gebruik van de informatie op een proactieve en kritische manier).

Voor een speelse activiteit rond games gaan we ons vooral richten op het eerste punt. De activiteiten die werden bedacht, concentreren zich vooral op het gebruik van het materiaal. In eerste instantie krijgt de gebruiker een soort 'rondleiding' van het materiaal, met als doel het voorwerp te ontheiligen en aan te tonen dat het een relatief eenvoudig gegeven is. Daarna wordt de randapparatuur (in- en uitvoer) bekeken. De rondleiding gaat verder met het besturingssysteem en het zeer eenvoudige grafische karakter van een spelconsole.

Zo ontstaat er een eerste interactie tussen de gebruiker en het toestel. Dankzij eenvoudige handelingen (de computer aankoppelen en inschakelen, identificatie van de verschillende poorten, selectie van de console en van het spel) kan men zich identificeren met een grafische interface en de werking van de cursor op het scherm ontdekken. Op die manier kunnen de structurele vaardigheden langzaam aan worden verworven.

DE INTERGENERATIONELE BIJDRAGE

Een eerste stap is de opstelling van een activiteit waarbij niemand uit het doelpubliek benadeeld wordt. Door een intergenerationale activiteit te organiseren, wordt de kloof gedicht tussen kenners en leerlingen. De jongeren zullen de ouderen introduceren aan een medium waarmee ze vertrouwd zijn. Uiteraard nemen de jongeren het toetsenbord, de controller en de interface in handen. Het is via hen dat de overdracht van het leerproces plaatsvindt. Maar wat halen zij zelf uit een dergelijke interactie? De opdracht van een animator is om ervoor te zorgen dat de uitwisseling correct verloopt, en daarom is het gebruik van de Raspberry en andere consoles voor retrogaming zo belangrijk. Ook al hebben we de neiging om de kloof in de eerste graad hiermee als opgelost te beschouwen, toch mogen we ze nog niet wegwuiven. Door digitale alternatieven voor te schotelen en het goedkopere retrogaming een waarde mee te geven aan het jonge publiek, wordt de digitalisering voor iedereen toegankelijker gemaakt.

WELKE SPELLEN?

Vreemd genoeg stuiten we bij een dergelijke activiteit op een eerste beperking zodra de eerste spelletjes worden opgestart. Het gebruik van low-end en betaalbaar materiaal zoals de Raspberry Pi brengt een beperking met zich mee wat betreft de spellen die ermee kunnen worden gespeeld. Ondanks het feit dat dit hulpmiddel zeer geschikt is voor de ontwik-

keling van de materiële vaardigheden, is dat minder het geval voor de strategische vaardigheden. De configuratie, het downloaden en de selectie van de games zijn een eerste zorg: het gebruik van emulatoren en het downloaden van de roms vereisen toch al wat kennis. In de jaren '80 en '90 was het 'casual gaming' minder ingeburgerd. We zien dan ook dat technische problemen zoals een lage resolutie, lange laadsnelheden, en de trilling van het scherm een struikelblok zijn voor gebruikers om zich het spel eigen te maken en het te appreciëren. Samengevat: alles gaat te snel, het is te moeilijk om zich in te leven, en de controller is te complex om correct te gebruiken na zo'n korte inlooperperiode voor het seniorenpubliek.

We bevinden ons dus in een situatie waarbij het spel een voorwendsel wordt om ICT pedagogisch te benaderen, maar tegelijk te complex is qua ergonomie om geapprecieerd te kunnen worden als hulpmiddel voor educatie of ontspanning.

Pas in de laatste fase van onze activiteit zien we dat het probleem vreemd genoeg verdwijnt. We wilden een reis door de tijd aanbieden, en beëindigen onze animatie met een initiatie van 3 uur in de wereld van de virtual reality (VR). Hierbij slaan we het zuiver instrumentele aspect over, waarbij het gebruiksmateriaal te complex blijkt. We gaan ons nu voornamelijk concentreren op een demonstratie van de mogelijkheden van het materiaal van de nieuwe generatie. In eerste instantie zijn de spellen van een VR-console heel eenvoudig: ze gaan over schieten, over ontdekken, of het zijn party games. Maar ze zijn vooral gericht op de persoon zelf, en dat laat een ervaring toe die de gebruiker rechtstreeks aanspreekt. Daar waar de 'klassieke' spellen vereisten dat de speler zich zou verplaatsen in de omgeving door zelf achter de knoppen te gaan zitten, staat het gebruik van draadloze controllers de gebruiker toe om natuurlijke handelingen uit te voeren (handmatig een voorwerp oprapen en verplaatsen, de hand op het aangezicht leggen, op de buik, op de rug,

enkele stappen opzij zetten...). Zo wordt de speler onmiddellijk ondergedompeld in het universum van het spel. Sterker nog: we merken structurele vaardigheden op zoals een navigatie doorheen de interface van het toestel. Ook de selectie van de spellen en het aanpassen van de instellingen was veel makkelijker aan te leren. De verklaring is voor de hand liggend: virtual reality volgt een allegorisch model van het digitale universum. Het is niet langer nodig om urenlang te zoeken waar je moet klikken, het voorwerp waarmee er interactie nodig is, wordt duidelijker gedefinieerd, en de handeling die het klikken vervangt is een eenvoudige aanwijzing met de vingertop.

Het volstaat echter niet om toegang te hebben tot ICT om tekorten op het vlak van ongelijkheid te overbruggen. Het effectieve gebruik ervan is niet geconditioneerd: laat staan het autonome en efficiënte gebruik. Het staat buiten kijf dat de introductie van de senioren aan een digitaal landschap een goede zaak is, maar dat volstaat echter niet. We merkten op dat het doelpubliek bij een dergelijk evenement minder angstig is als ze voor een computer zitten, en dat ze sneller geneigd zijn om zich in te schrijven voor een informaticacursus, omdat ze de mogelijkheden en de interesse voor dit medium beter kunnen inschatten, vooral om hier een sociaal voordeel uit te halen. Voor de jongeren is het effect onmiddellijk zichtbaar: door hen een retroconsole voor te schotelen en hen op een speelse manier kennis te laten maken met ICT, geven we hen toegang tot goedkoper materiaal en - misschien nog belangrijker - staan we hen toe om autonomer om te gaan met de voorwerpen uit hun dagdagelijkse leven.

Arnaud Dubuc



AUTEUR

Arnaud Dubuc is communicatieverantwoordelijke voor vzw Action et Recherche Culturelles.

⁽¹⁾ Een Raspberry Pi is een kleine computer (niet groter dan een kredietkaart) die zeer goedkoop is en naar hartenlust kan worden geconfigureerd. Vzw ARC kon er een mobiele, digitale openbare ruimte mee creëren.

⁽²⁾ Met retrogaming bedoelen we consolespellen van 1980 tot aan het begin van de jaren 2000.



VERENIGING



arc
Action et Recherche Culturelles asbl

ARC - Action et Recherches Culturelles is een vereniging die wil streven naar een meer menselijke en solidaire samenleving. Sinds drie jaar zijn ze betrokken bij de culturele dienst van het BGF. Ze gebruiken het spel als een hulpmiddel voor dialoog en expressie en sinds dit jaar ook als wapen in de strijd tegen de digitale kloof.

Action et Recherche Culturelles
Verenigingstraat, 20
1000 Brussel

Contact : Arnaud Dubuc
arnaud.dubuc@arc-culture.be
www.arc-culture.be



Hoofdstuk 3

EEN LEEFTIJD, EEN SPEL ? EEN KIND, EEN SPEL !



Is de aanbevolen leeftijd op spelboxen relevant? Moeten we ze vertrouwen? Komt ze overeen met de werkelijke capaciteiten van kinderen? Hoe worden ze gekozen? Wat zijn de criteria die overeenstemmen met het cognitieve niveau van kinderen?

“Alle leeftijden dragen fruit, je moet ze leren plukken”

Raymond Radiguet, *Le Bal du Comte d'Orgel*

Ouders zoeken bordspellen voor hun kind die toegankelijk en uitdagend zijn. Je vindt op de markt een groot aantal spellen waarbij de leeftijd van het kind bepalend is, maar de personen die met hen spelen moeten vooral kunnen kiezen met het oog op de ontwikkeling van de vaardigheden en interesses van het kind.

De volwassene heeft er baat bij om een spel te kiezen waarmee het kind zich zal amuseren en waarbij het vaardigheden zal aanleren.

Om samen te kunnen spelen, moet elke speler plezier hebben en gestimuleerd worden. Dat lijkt moeilijk te bereiken indien de leeftijd van de spelers verschilt.

Gelukkig lost dit probleem zich op door de leeftijd op de doos te vermelden. Men merkt dat de ouders hierdoor beïnvloed worden: ze willen een spel kiezen dat de ontwikkeling van hun kind stimuleert. Vaak zullen ze dan ook kiezen voor een spel waarop een hogere leeftijd vermeld staat. Je kunt je dus afvragen of de leeftijd op de doos relevant is, en hoe dit criterium door de uitgevers gehanteerd wordt.

Sommige uitgevers baseren zich op de ervaring en de inschatting van de ontwerpers. Anderen doen evaluatietests met kinderen van verschillende leeftijden, op kleine of grote schaal, afhankelijk van de tijd en middelen die hiervoor zijn vrijgemaakt.

Deze tests vinden meestal plaats in een familiale omgeving of met vrienden. Soms wordt er een grotere steekproef georganiseerd in spelotheken, op beurzen of zelfs in het kantoor van de uitgeverij. Deze steekproeven blijken soms te beperkt of te specifiek aangezien de kenmerken - locatie, taal - van het publiek te weinig verschillend zijn.

Bij de evaluatie van de leeftijd houden uitgevers of ontwerpers echter rekening met de standaard psychomotorische ontwikkeling van het kind. Elke leeftijd komt overeen met een standaard cognitieve en motorische ontwikkeling. Wanneer loopt een kind? Kan hij een parel rijen? Coördineert hij zijn gebaren en gedachten? Kan hij spreken, schrijven, lezen, rekenen? Veel van deze vaardigheden vind je terug op de tijdlijn van een kind.

Een spel met de vermelding “Vanaf 8 jaar” betekent vaak dat het om een familiespel gaat. Vanaf 10 jaar worden de jongeren geconfronteerd met verfijndere mechanismen. De onderverdeling “volwassen” bestaat niet. Meestal wordt de leeftijd + 10 jaar of + 14 jaar gebruikt. Zou er minder druk zitten op het aanleren van het spel, omdat volwassenen voor hun plezier spelen?



Wanneer uitgevers een leeftijd vermelden, is dat uiteraard beknopte informatie die een onder- of overschatting kan zijn. Achter deze richtlijnen schuilt soms ook een economisch belang: door de leeftijd te onderschatten kunnen ze de verkoopcijfers opkrikken, terwijl een overschatting de regels wat betreft de export omzeilt. De meest objectieve oplossing is om het spel te evalueren volgens de standaard cognitieve en sociale ontwikkeling van het kind. Dit blijft echter een zeer algemeen gegeven omwille van de specifieke verschillen in elk individu.

DEZE VERSCHILLEN KOMEN VOOR IN VERSCHILLENDE VORMEN :

- Het kind heeft specifieke verzoeken of wensen;
- Het kind heeft een beperking of is aan het bed gekluisterd;
- Het kind is eerder fysiek of eerder mentaal aangelegd

Het belangrijkste is uiteindelijk om het kind te helpen om zijn sterke punten te ontwikkelen en zijn moeilijkheden te overwinnen.

Daarnaast zal elk kind het spel volgens zijn eigen ervaringsniveau benaderen. Wat is zijn sociale situatie? Wordt er thuis gespeeld? Met welke spellen? Wat interesseert hem? Houd hij van concurrentie? Dit zijn vele nuttige vragen die de keuze kunnen verfijnen.

Het spel zelf brengt ook een aantal beperkingen met zich mee. Voor sommige spellen moet je kunnen lezen, voor andere een fijne motoriek hebben... Wat zijn de vaardigheden die nodig zijn om het spel te kunnen spelen? Kan het kind ervan genieten? Je kunt deze vragen enkel beantwoorden indien je over een goede kennis van de basisprincipes van verschillende spellen beschikt.

VOLDOET HET SPEL UITEINDELIJK AAN DE NODEN VAN HET KIND ?

Het doel van dit artikel is niet om de evaluatie die gebruikt wordt door uitgevers te bekritisseren, maar om bewuster om te gaan met de keuze van spellen, door te luisteren naar de raad die er gegeven wordt.

Kleine speciaalzaken en spelotheken kunnen helpen om een spel te kiezen dat in lijn ligt met de wensen van de ouders en de specifieke kenmerken van het kind. Dankzij een uitgebreide kennis van de spellen en door te luisteren naar deze behoeftes kunnen ze de ouders adviseren en begeleiden.

Zo vermijd je dat de dozen uiteindelijk stof staan te vangen in de kast.

Het belangrijkste is dat het kind in staat is om te groeien in het spel en dat het comfortabel is met de voorgestelde mechanismen. Het kind zal een gevoel van eigenwaarde opbouwen. Spellenspel gaat in de eerste plaats over samen plezier beleven.

Bika Gemis van Enckevor
Astrid Goubin



AUTEURS

Bika Gemis van Enckevort is historicus in de opvoedkunde. Ze ontwikkelt haar creativiteit dankzij haar grafisch werk, door de organisatie van evenementen in musea en door de communicatie van een marketingteam te verzorgen.

Astrid Goubin is juriste van opleiding en is gespecialiseerd in intrafamiliaal geweld.

Ze zijn zich beide bewust van pedagogiek en zijn ook zelf gepassioneerde spelers. Astrid en Bika zijn eigenaar van de spellenwinkel Casse-Noisettes, in navolging van Pascal Deru.



BEE Helen, *Les âges de la vie. Psychologie du développement*. De Boeck, Brussel, 2011.

DERU Pascal, *Merci le Jeu*, éd. L'Instant Présent, Breuillet, 2016.





© Cyrus Paques

Hoofdstuk 3

SPELEN SPELEN LEIDT NERGENS HEEN? DAT IS EEN MISVATTING

Audrey Windszauer is een zelfstandig logopediste in een medisch kantoor te Molenbeek. Ze werkt momenteel met een tiental kinderen en vertelt ons hoe ze dagelijks gebruik maakt van spelletjes, en wat het haar oplevert.

MET WELK PUBLIEK WERKT U ?

Met kinderen van 7 tot 13 jaar. Afhankelijk van de leeftijd van de kinderen worden we geconfronteerd met verschillende problemen. We maken gebruik van speltypes die geschikt zijn voor deze problemen. Voor kinderen tussen 5 en 10 jaar werken we voornamelijk taalgericht: woordenschat, syntaxis, articulatie, fonologie. Vanaf 9-10 jaar geven we wiskunde (dyscalculie, logica...) en werken we aan de geschreven taal (lezen, spelling...).

IS DIT HET ENIGE PUBLIEK DAT LOGOPEDIE NODIG HEEFT ?

Neen. Men kan beginnen met logopedie zodra het kind naar de kleuterklas gaat. Men werkt dan vooral op aandoeningen die het gevolg zijn van een misvorming of een probleem met het slikken. Een logopedist kan ook nuttig zijn voor volwassenen die stemtherapie nodig hebben (docenten, acteurs, presentatoren, transgenders...). Volgens dezelfde methodes kan men ook mensen op latere leeftijd begeleiden, bijvoorbeeld door ervoor te zorgen dat hun

dieet rekening houdt met hun slikprobleem, of om te helpen bij de ziekte van Parkinson, Alz-heimer, een beroerte, of met afasie. Dit soort werk is complementair aan dat van de ergotherapeuten.

Bij kinderen spreekt men van stimulatie, en bij volwassenen spreekt men over het behoud van de vaardigheden.

WELKE SOORTEN SPELEN WORDEN HET MEEST GEBRUIKT ?

Voor kleine kinderen begint men met knuffels en plasticine om hen te leren praten. Spellen met een mechanismen van handel worden meestal onmiddellijk gebruikt. Denk maar aan Haba-spelletjes die vaak coöperatief zijn en waarmee we gemakkelijk kunnen verwoorden wat er gebeurt in het spel. De pragmatische kant van het spel wordt benadrukt:

de spelers moeten zich aanpassen aan andere spelers en de taal (verbaal of fysiek) op een sociale manier gebruiken. Aan het eind van het spel volgt er een gesprek, om er zeker van te zijn dat de vaardigheid goed werd aangeleerd. Bovendien hoort er bij deze spellen een beloning die zeer kleurrijk en stimulerend is (bijvoorbeeld een muntje).

- *Wie is het ?* ⁽¹⁾ men werkt aan syntactische expressie en begrip, zoals ontkenning,
- *Camelot Junior* ⁽²⁾ en puzzels bevorderen het vermogen om vooruit te plannen,
- *Sardines* ⁽³⁾ bevordert het geheugen,
- *Het Masker van Amon Ra* ⁽⁴⁾ wiskundige bewerkingen,
- *Kakkerlakken-Salat* ⁽⁵⁾ oefenen van de remming.

ZIJN ER SPELLEN DIE VERMEDEEN WORDEN ?

Elk spel kan gebruikt worden in de logopedie. Vooral het gebruik is belangrijk. En natuurlijk komt de waardering van de logopedist in aanmerking. Andere therapeuten hebben verschillende spelotheken, omdat ze de spellen gebruiken die ze zelf leuk vinden en goed kunnen uitleggen.

LET U OP DE AANGEGEVEN LEEFTIJD OP DE DOOS ?

Over het algemeen doet de aangegeven leeftijd er niet toe. Het hangt allemaal af van wat je wil aanleren. Als je met onrustige kinderen werkt, neem je vaak een spel met een iets lagere aanbevolen leeftijd, maar het is belangrijk dat het niet te gemakkelijk wordt.

Afbeeldingen die te simplistisch zijn, kunnen een ouder kind vervelen waardoor het niet in het spel betrokken raakt. Illustraties worden niet vaak gelinkt aan leeftijd: men kiest vooral een spel waarmee men vaardigheden kan aanleren.

EN DIGITALE SPELLEN OP EEN TABLET OF COMPUTER ?

Sommige kinderen weigeren om dit soort spellen te spelen. Soms is dat omdat ze er thuis al gebruik van maken en iets anders willen tijdens de sessies. De ouders hebben vaak een gebrek aan tijd om hun kind een spel aan te leren. De sessies met de logopediste helpen om al spelende te leren.

Uiteindelijk bieden digitale spellen geen meerwaarde. Integendeel: net als in de wetenschap is fysieke manipulatie zeer nuttig om bepaalde concepten op te nemen.



CONCLUSIE ?

Het spel is een prachtig hulpmiddel, maar er moet wel professionele begeleiding zijn.

Interview door Laetitia Severino



⁽¹⁾ *Wie is het ?*, van Theo COSTER en Ora COSTER, Hasbro, 2 spelers, vanaf 6 jaar (1e uitgave : MB, 1979).

⁽²⁾ *Camelot Junior*, van Raf PEETERS, SmartGames, 1 speler, vanaf 4 jaar.

⁽³⁾ *Sardines*, Djeco, 2 tot 4 spelers, vanaf 5 jaar.

⁽⁴⁾ *Het Masker van Amon Ra*, van Jürgen GRUNAU, Haba, 2 tot 4 spelers, vanaf 8 jaar.

⁽⁵⁾ *Kakerlaken-Salat*, van Jacques ZEIMET, Drie Magiërs Spellen, 2 tot 6 spelers, vanaf 6 jaar.



BGFmag #4

GENDER KWESTIES



Hoofdstuk 4

VERTEL ME WAT JE SPEELT EN IK VERTEL JE WIE JE BENT!

Er zijn veel activiteiten die interessant zijn om een genderanalyse van te maken, maar het spelen van spellen helpt van jongs af aan met de opbouw van de vrouwelijke of mannelijke identiteit en helpt bij het aanleren van de waarden en normen van onze maatschappij. De wereld van het spel is zeer breed en divers, maar is wel één rode draad: de stereotypes die ermee worden overgedragen. Vooral kinderen zijn hier vatbaar voor.

SEKSISTISCHE STEREOTYPES

Stereotypes die gelinkt zijn aan het geslacht, zijn cultureel "gedefinieerd" door de maatschappij. Zo worden vrouwen vaak gelinkt aan aspecten als gevoeligheid, tederheid en moederinstinct, terwijl de mannen gekenmerkt worden door actie en geweld, waarbij de wet van de sterkste overheerst. De term "gender" is een gevolg van een soort "proces" van onderscheid tussen de geslachten dat ontstaan is vanuit een sociale constructie. Iedere maatschappij ontwikkelt bijgevolg zijn eigen definitie van deze term. Een dergelijk "gendersysteem" is "een 'amalgam' van gebruiken en gewoontes, symbolen, vertegenwoordiging, sociale waarden en normen die maatschappijen ontwikkelen op basis van 'gender' - anatomisch en fysiologisch. Het geeft 'zin' aan de relaties tussen

'geslachten'" (T. De Barbieri). Uitdrukkingen en afbeeldingen die - om de genderkloof te laten voortbestaan - verandering en evolutie van het rollenpatroon verhinderen, worden dus als seksistisch beschouwd.

DE SITUATIE IN DE VROEGE KINDERJAREN

De traditionele kleuren voor meisjes en jongens in Europa zijn respectievelijk roze en blauw.

Kinderspeelgoed stopt op die manier de kinderen vanaf een zeer jonge leeftijd al in een bepaalde rol, en het illustreert de waarden van de wereld waarin ze verkocht worden. Het speelgoed is de eerste 'drager' van een gestereotypeerde sociale reproductie. Meisjes worden aangespoord tot



stappen in het leven wordt het kind naar de dominante trekken van zijn geslacht begeleid, en zo in de genderstereotypering geïntegreerd. Het kleine meisje zal gevraagd worden om zorg te dragen voor zichzelf en anderen. De kleine jongen zal niet mogen spelen met een pop. Dit is wat men 'gedifferentieerde socialisatie' noemt. Het speelgoed is dus een politiek object, want het is een instrument voor de socialisering van kinderen; ze houden een economische markt in stand die de kinderen naar hun rol als volwassene stuwt.

Het is dus belangrijk om alternatieven te promoten, gewelddadige spelletjes links te laten, en de kinderen non-seksistische spelletjes, coöperatieve spelletjes, of strips zonder seksistische clichés cadeau te doen.

tederheid en ontwikkelen hun gevoelige kant. Jongens blinken uit in sport, onstuimigheid en kracht. Ze zijn perfecte "soldaten of superhelden"!

Het volstaat om de deur van de winkel te openen om de opsplitsing van meisjes en jongens op te merken. De rekken die gericht zijn op meisjes, zijn grotendeels roze gekleurd. Die voor de jongens zijn overwegend blauw, rood of zwart. Deze segmentatie is een zuivere marketingtruc en was 25 jaar geleden nog niet zo dominant. In de jaren '90 konden de kinderen "figuren" kiezen van een bekend merk, op basis van hun interesse. Ze waren veel minder afhankelijk van de roze of blauwe verpakkingen die nu alom vertegenwoordigd zijn in onze winkels. Hoe meer ze groeien, hoe moeilijker het wordt voor kinderen om spellen te ontdekken die niet op hun geslacht gericht zijn. Deze beperking is groter voor jongens. Het blijkt moeilijker te zijn voor ouders om een kleine jongen verkleed te zien als prinses dan een klein meisje als cowboy⁽¹⁾.

"*Filles et garçons : mêmes jouets !*", (Meisjes en jongens hetzelfde speelgoed) is de naam van een campagne die gevoerd wordt door Vie Féminine. Volgens de vereniging houdt de spellenwereld spellen voor jongens en meisjes gescheiden, ondanks zijn officiële standpunten wat betreft gelijkheid. Al vanaf de eerste

W. Wagner zegt het volgende: "*Een van de belangrijkste aspecten die een kinderleven vorm geven, is het geslacht. Dit komt omdat het een van de eerste categorisaties is die een kind aanleert. Ze zullen dat dan ook gebruiken om een groot deel van hun kennis van de sociale wereld te verankeren*". Het is dus nu meer dan ooit nodig om de kinderen te begeleiden. Om hen te leren een kritisch standpunt aan te nemen over wat hen aanbelangt, en discriminerende situaties te herkennen. Zo kunnen ze dan het begin van een positieve verandering ondersteunen. Hoebeke formuleert het zo: "*Er zijn geen mannelijke of vrouwelijke waarden, er zijn alleen maar menselijke waarden. Als deze menselijke waarden tegen de mensheid gekant zijn, dan moeten ze verbannen worden, ongeacht het geslacht van de betrokken persoon*".

Alicia Novis

⁽¹⁾ Zie het artikel van Laetitia Andlauer, "Video games en de waardevermindering van meisjes in culturele producties", p. 60.



24.99



22.99



Sensibilisation à la question du genre du Sud au Nord.
Outil didactique à l'usage des formatrices [online],
geraadpleegd op 27 mei 2017.
http://www.hiproweb.org/fileadmin/cdroms/CD_Genre/documentssources/outillssud.pdf

AUTEUR



Alicia Novis is verantwoordelijk voor de communicatie bij Le Monde selon les femmes (De wereld volgens vrouwen). Ze heeft een Master bij de UCL in Média, Culture et Education (Media, cultuur en onderwijs) met een specialisatie in genderstudies. Ze specialiseert zich in stereotypering, media, ICT en hyperseksualisatie. Ze is leerkracht en ontwerpster van pedagogische hulpmiddelen. In 2010 won ze de 3e prijs aan de Université des Femmes voor haar doctoraatsthesis over de stereotypes in tekenfilms.



MEER WETEN

Voor een wereld waarin relaties gebouwd zijn op gelijkheid, diversiteit en solidariteit.

Le monde selon les femmes (De wereld volgens vrouwen) is een NGO die gespecialiseerd is in genders en ontwikkeling. Hun doel is de promotie van gelijkheid tussen man en vrouw, maar ook tussen noord en zuid. Ze houden pleidooien en informeren over de integratie van de genders in de praktijk. Ze doen onderzoek en ontwikkelen pedagogische hulpmiddelen. Hun focus ligt op de economie, het geweld, de rechten van "moederschap en reproductie" en op duurzame ontwikkeling.



Le Monde selon les Femmes
Zavelputstraat 18
1000 Brussel
Contact : Alicia Novis
+ 32 (0)2 223 05 12
alicia@mondefemmes.org
www.mondefemmes.be



Hoofdstuk 4

HEEFT VOETBAL EEN GESLACHT?

Tijdens de laatste wereldbeker heeft België geleefd op het ritme van de Rode Duivels. Maar is dit ook zo voor de "Belgian Red Flames" en het WK voetbal voor dames? Niet echt.

Ik speel voetbal en ben hierover zeer enthousiast, maar vaak ben ik verrast door de weinige interesse van vrouwen. Rugby, voetbal of motorcross zijn nogal mannelijke sporten. Gymnastiek en dans zijn meer vrouwelijke sporten. Maar waarom?

Veel mensen zijn verrast als ze ontdekken dat ik als vrouw voetbal speel en daarom stel ik mezelf nu vragen. "Waarom is het zo ongewoon voor een vrouw om een sport te beoefenen met als doel om een bal met de voet of het hoofd in een net te krijgen?"

De sport combineert behendigheid, inzet, samenwerking en competitie. Welke van deze vier woorden rijmt niet met mijn vrouwelijkheid?

EVEN NAAR HET VERLEDEN...

Onbeantwoorde vragen zijn vaak het gevolg van een traditie met een verre geschiedenis

waarvan de betekenis verloren is gegaan, maar waarvan de feiten overeind blijven. Tijdens mijn onderzoek realiseerde ik me dat een andere vrouw tot dezelfde conclusie is gekomen: Laurence Prudhomme-Poncet. Ze is lerares lichamelijke opvoeding, en daarnaast de auteur van het boek *Geschiedenis van het damesvoetbal in de twintigste eeuw*, gepubliceerd door L'Harmattan in 2003. Ze beantwoordt deze vraag in een interview met Gaëlle Rolin dat gepubliceerd werd in de editie van *Figaro Madame* van 28 september 2007: "Zijn vrouwen echt niet geïnteresseerd in voetbal of is het een cultureel taboe?"

"Vrouwenvoetbal wordt al sinds de jaren '20 bevooroordeeld. Volgens de mannen belemmerde het voetbal het moederschap, en na de oorlog was dit belangrijk. Volgens de mannen geeft voetbal de vrouwen een jongensachtige look."

Deze vooroordelen zijn bijna een eeuw later nog niet veranderd, en we vinden ze in vele sporten terug.

Als we het bijvoorbeeld hebben over de Tour de France, dan spreken we zeer weinig over de vrouwelijke Tour de France, waarin de Franse vrouwen toch goede resultaten behalen."⁽¹⁾

We moeten dus even terug in de tijd, toen voetbal voor het eerst door vrouwen gespeeld werd, om het verleden dat ons achtervolgt beter te begrijpen. In Engeland en Schotland bestaat vrouwenvoetbal al sinds het eind van de 19e eeuw⁽²⁾. Als we het onderzoek van Laurence Prudhomme-Poncet bestuderen, kunnen we de visie op voetbal in de jaren 1920 duidelijk aantonen. Henri Desgranges van het Franse magazine *L'Auto* schrijft het volgende in 1925: "Meisjes die samen met elkaar sporten op een strikt gesloten veld dat ontoegankelijk is voor het publiek: akkoord. Maar dat ze op feestdagen sporten, waarbij er publiek aanwezig is en ze rennen achter een bal in een wei die niet door dikke muren is omringd, dat is ontoelaatbaar."⁽³⁾ Voetbal werd dus al heel vroeg als een sport voor mannen beschouwd. Deze opmerkingen weerspiegelen niet zozeer de angst voor onvruchtbaarheid, maar eerder de verschillen tussen voetbal en het mannelijke beeld van de vrouw. Het vrouwenvoetbal staat nog in zijn kinderschoenen. Volgens Laurence Prudhomme kende het pas tijdens de tweede helft van de jaren '60 een heropleving. In het seizoen 1969-1970 erkenden de Engelse, Franse en Duitse federaties het vrouwenvoetbal. In 1969 werd een eerste (weliswaar officieuze) Europacup georganiseerd tussen Engeland, Denemarken, Frankrijk en Italië⁽⁴⁾.

Pas in 1984 zijn de UEFA (European Football Association) en in 1991 de FIFA (International Federation of Football Association) tot de conclusie gekomen dat er officiële wedstrijden moesten worden georganiseerd⁽⁵⁾.

EN NOG WAT MEER ACHTERUIT...

Al bij de geboorte van het voetbal was de sport uitsluitend op mannen gericht. Dat dwingt ons om nog verder terug te gaan in de geschiedenis. Zo komen we uit bij de voorvader van de bal: de «soule». Oorspronkelijk was de soule een houten of leren bal, gevuld met hooi of zelfs opgeblazen met lucht⁽⁶⁾. "We namen de controle over de bal met behulp van vuistslagen of schoppen, soms zelfs met gebogen stokken. De wedstrijden waren zeer gewelddadig: men heeft brieven teruggevonden uit de 14e eeuw, waarin vergiffenis wordt gevraagd voor iemand die het hoofd van een tegenstander gespleten had in plaats van de bal te raken."⁽⁷⁾

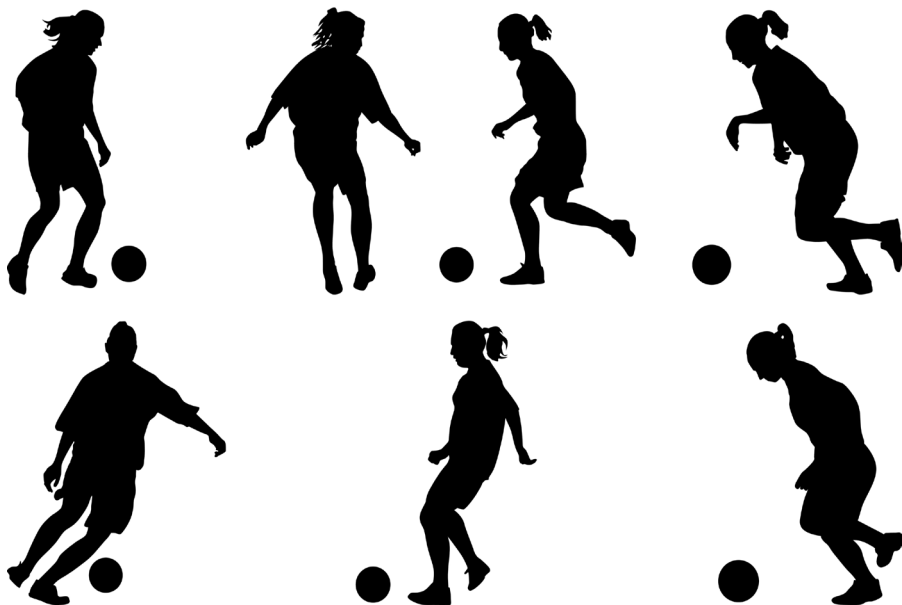


Het voetbalwoordenboek informeert ons over de aard van de spelers die "Soule" in Bretagne en Picardië beoefenden (tot in de negentiende eeuw): "jongeren uit twee dorpen moesten tegen elkaar strijden, of er speelden getrouwde en ongetrouwde mannen tegen elkaar als het spel in het dorp werd georganiseerd."⁽⁸⁾ Dit is het enige spoor dat we van het spel kunnen terugvinden, aangezien de spelers volgens de geschriften tot de lagere sociale klassen behoorden. Het onderzoek wijst wel uit dat deze sport zeer gewelddadig was. Dat kan verklaren waarom het een sport was die door mannen werd beoefend.

EN IN BELGIË ?

In de jaren 1920 en 1930 bestond er al een kampioenschap voor vrouwenvoetbal, maar werd het door de Federatie verboden. Pas in 1973 werd het Belgische kampioenschap vrouwenvoetbal opgericht⁽⁹⁾.

Een internationaal Belgisch vrouwenvoetbal-



team vertegenwoordigt ons land op het internationale toneel. Het zit onder de bevoegdheid van de Belgische voetbalfederatie. Dit team heeft zichzelf nooit gekwalificeerd voor een internationale competitie als het Europees Kampioenschap (1984-2013), het Wereldkampioenschap (1991-2011) of de Olympische Spelen (1996-2012) ⁽¹⁰⁾.

WAT GEBEURT ER IN DE VS?

Een andere vaststelling om in acht te nemen: zelfs als in België het vrouwenvoetbal niet goed ontwikkeld is, waarom kan het dan wel in de Verenigde Staten? Laurence Prudhomme-Poncet legt het belang van voetbal in de Verenigde Staten uit in het bovenvermelde interview:



“Soccer is helemaal geen massasport, in tegenstelling tot baseball of American football. Het wordt nog steeds beschouwd als een sport voor immigranten. En juist omdat het mannelijke soccer niet populair is, hebben vrouwen daarin een plek gevonden. Omdat er geen ‘mannelijk’ label op werd geplakt. De beoefening

van deze sport is gegroeid en aangemoedigd door de Amerikaanse voetbalfederatie. Ze gaven vrouwen hiervoor de middelen. Het was een manier om hen de sport op een hoog niveau te laten beoefenen, terwijl mannelijke teams achterop hinken.” ⁽¹¹⁾

DE SITUATIE VAN EEN VROUWELIJKE BELGISCHE AMATEURVOETBALLER

Ik speel in twee teams: een daarvan speelt competitief, het andere niet. Het amateurteam werd twee jaar geleden opgericht door moeders en zussen van voetballers. Het team begon tegen andere vrouwenploegen in de regio te spelen. Het tweede is een lers team dat actief is in de competitie van de KBLVB (Koninklijke Belgische Liefhebbersvoetbalbond). In dit team kan ik mijn favoriete sport beoefenen, maar ook Engels leren. Veel van mijn vriendinnen spelen in een minivoetbalteam, in de zogenaamde “Hébè league”. De wedstrijden worden gespeeld tussen zes teams. Deze teams bestaan uit vijf mannen en minstens één vrouw. De regels zijn zeer

vergelijkbaar met die van de minivoetbal, met de volgende uitzondering: *“als de vrouw scoort, scoort het team twee punten in plaats van één”*.

Je kunt het al raden: in ons land heeft voetbal zagezegd geen geslacht, maar sommigen geven het er toch nog een om de vrouwelijke vertegenwoordigers beter te kunnen negeren! Omwille van de doping, corruptie [i] en financiële overbieding in de sport heeft het in ieder geval het voordeel dat ze beter worden beschermd tegen de nadelen van professionele sportwedstrijden.

Capucine Delwart



⁽¹⁾ Gaëlle Rolin, “Les Femmes sur la touche”, *Le Figaro Madame*, 28/09/2007.

⁽²⁾ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Football>, geraadpleegd op 3 juni 2014.

⁽³⁾ *Ibidem*.

⁽⁴⁾ *Ibid*.

⁽⁵⁾ *Ibid*.

⁽⁶⁾ *Encyclopaedia Universalis*, Corpus 17, 1985, p. 113.

⁽⁷⁾ *Idem*.

⁽⁸⁾ *Larousse du Football*, Larousse, 2000, p. 38.

⁽⁹⁾ http://fr.wikipedia.org/wiki/Championnat_de_Belgique_de_football_f%C3%A9minin_D1, geraadpleegd op 3 juni 2014.

⁽¹⁰⁾ *idem*.

⁽¹¹⁾ Gaëlle Rolin, *op. cit*.

⁽¹²⁾ Zie de alarmerende vaststellingen van het “Anticorruptierapport van de Europese Unie”, februari 2014.

AUTEUR



Capucine Delwart is voetbalspeelster, spraak- en taaltherapeute, specialiste in de “wetenschap en technieken van het spel”.

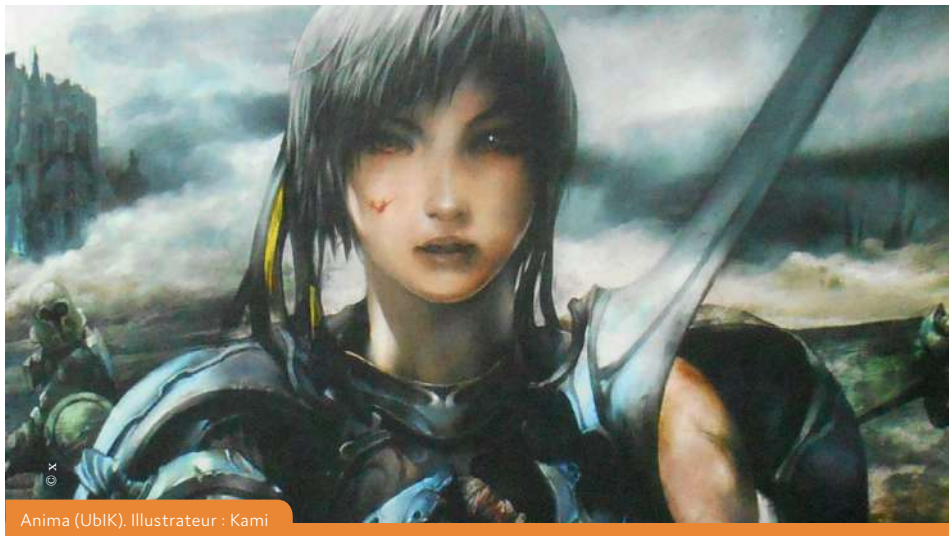


Voetbal: een mannenverhaal ?



Ligretto Football
Schmidt Spiele

Michael Feldkötter
Michael Menzel
2-6
8+
15'



Anima (Ubik). Illustrateur : Kami

Chapitre 4

VROUWEN IN DE VOORHOEDE VAN HET ROLLENSPEL

Het beeld van de geslachten dat door rollenspelletjes wordt overgebracht, volgt dezelfde weg als die van de bioscoop of de reclame. Altijd een slank lichaam met vaak een mooi gezicht, waarbij heel vaak de viriliteit, de sensualiteit en/of de seksuele attributen opvallend zijn. Hier volgt een reflectie en een analyse van de gamer Olivier Monseur die de statistieken moet ondersteunen.

“Luxeprostituees, danseressen en acrobaten met erotische praktijken, maar ook authentieke kunstenaars, danseressen, acrobaten, zangeressen, muzikanten, Dit soort vrouwen spelen jullie zelf in het spel.”

Oikouméné, p. 78

Het is ernstig. Ik heb een personage ontworpen voor *Barbarians of Lemuria* en ik twijfel om te kiezen voor een man – ofwel een hersenloze spierbundel in een dierenhuid, ofwel een achterbakse tovenaars – of een vrouw – een barbiepop in bikini, een masochistische maagd, of een aanbieder van een machogod. Gamers zullen dit stereotype zeker herkennen. Behalve natuurlijk de puristen, die enkel een personage van hun eigen geslacht willen spelen en geobsedeerd zijn door het andere geslacht. Maar waarom kiezen we ervoor om een avatar aan te maken van het ene of het andere geslacht? Is het te wijten aan de invloed van de omgeving? Is de uitdaging die interpretatie met zich meebrengt te groot? Kiest men makkelijker voor stereotypen? Heeft men een fascinatie voor het sterke/zwakke geslacht of ligt het aan het geloof dat het ene geslacht beter zal presteren

dan het andere? Ik heb geprobeerd om hierop een antwoord te vinden.

Het beeld van de personages in rollenspelletjes is vergelijkbaar met dat van de bioscoop of de reclamesector, om maar enkele voorbeelden te noemen. De illustraties van personages in rollenspelletjes vertonen altijd een aantrekkelijk lichaam, vaak met een mooi gezicht, waarbij heel vaak de viriliteit, de sensualiteit en/of seksuele attributen opvallend zijn. Banaliteit komt bijna niet voor. Een studie die op de blog *L'Échelle Ripley* gepubliceerd werd ⁽¹⁾ analyseerde 6803 illustraties van 62 rollenspelletjes. Hieruit blijkt dat de borsten en de buik vaak zichtbaar zijn bij beide geslachten, maar dat de geslachtsdelen en de billen vooral bij de vrouwen opvallend zichtbaar zijn. Het is duidelijk dat de aanpak erop gericht is om het product aantrekkelijk te maken. Dat geldt ook voor de cover van het spel.

Ik heb een gelijkaardige oefening gemaakt, door 12 verschillende rollenspelletjes (48 boeken) te bekijken en heb daarin van een aantal personages uitsluitend de illustraties geanalyseerd. In totaal gaat het over 688 illustraties. Ik heb 2540 personages onderzocht, waarvan 634 vrouwen (25%) en 1906 mannen (75%). Ze waren in strijd met elkaar (210), namen een pose aan (196), deden hun ding in het dagelijkse leven (177), werkten samen buiten het strijdverband (66) en voerden een conversatie (39).

Bij 25% van de illustraties van de vrouwelijke rollen viel me vooral de manier op waarop ze afgebeeld werden ten opzichte van de mannen: slechts 16,4% van hen staan op de voorgrond als er ook mannen afgebeeld zijn. Van die 104 vrouwen op de voorgrond (16% van de 634), hebben er 5 een aantrekkelijk lichaam, maar 24 van hen namen een suggestieve positie aan en onthulden hun borsten of hun billen. 21 Van hen staan met de rug naar de kijker toe, ¾ staat schuin, 17 hebben een onderdanige houding, 4 zijn levenloos. De 33 andere vrouwen hebben een normale of een neutrale houding. Met andere woorden: 2/3 van de vrouwen op de voorgrond zijn als lustobject afgebeeld, of in een situatie waarin



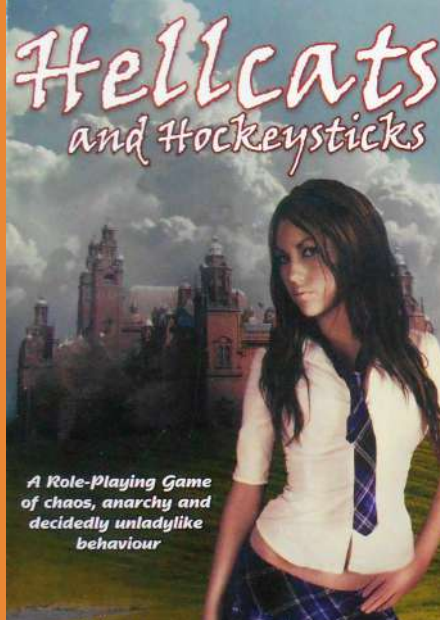
Barbarians of Lemuria. © Emmanuel Roudier (Ludospherik)

ze minder actief of minder zichtbaar zijn, of ze worden als minderwaardig voorgesteld.

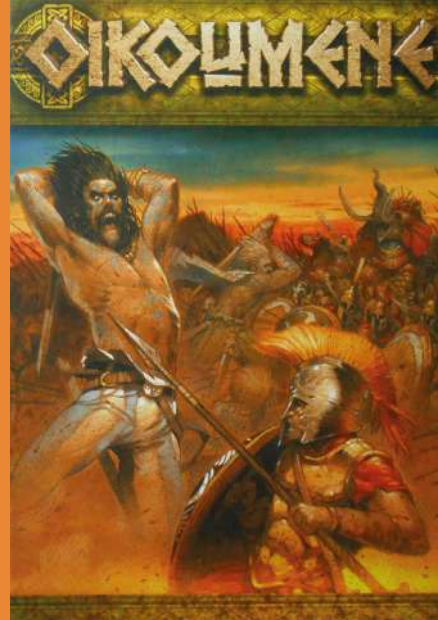
Op de onderstaande grafiek (p. 58) geven de sterren de rollenspelletjes aan waarbij deze constatering het meest systematisch is. Dit sluit niet uit dat vrouwen op een andere manier positief in beeld gebracht kunnen worden, bijvoorbeeld als strijder. Dat komt vaker voor als ze samen met andere vrouwen op de afbeelding staan, of als ze op de achtergrond staan, met mannen op de voorgrond.



© David Bauwens/7^e Cercle



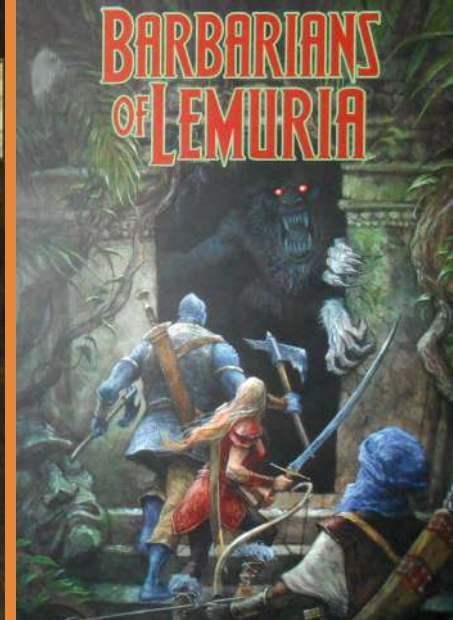
© Rebecca Weaver/Cubicle 7



© Vincent Dutrait/Ludopathes



© Thierry Masson/Halloween Concept



© Emmanuel Roudier/Ludosphèrik

van illustraties waarbij vrouwen dezelfde posities als de mannen aannemen, maar een andere rol hebben. In dat geval staan ze alleen in beeld, of op de achtergrond.

Met dit in het achterhoofd zou ik minder verbaasd zijn als ik vrouwen mannen zou zien belichamen en mannen vrouwen, door bijvoorbeeld een opstandige feministische rebel uit te beelden, of een nymfomane. De inhoud van de illustraties (weerspiegeling van de samenleving) heeft een grote invloed op de relatie van de speler met het spel.

Wat valt er te zeggen over de game master? Hij heeft het voordeel om meer belang te hechten aan de tekst, die de indruk van het visuele kan nuanceren. Bijvoorbeeld in *Prophecy*: bijna alle vrouwen die daarin afgebeeld zijn, vertonen minstens één blote borst en vrouwelijke personages zijn voor slechts 15,6% vertegenwoordigd. Nochtans wil de maatschappij ervoor zorgen dat iedereen gelijkwaardig is, dat het geslacht van geen belang is om een beroep uit te oefenen, om te vechten of om aan de macht te zijn. En toch beelden de illustratoren de mannen machtig af, en de vrouwen eerder naakt.

Er zijn ook rollenspellen waarbij de keuze van het geslacht opgelegd is. In *All for one* belichaamt je een musketier onder Lodewijk XIII, dus sowieso een man, ook al "zou een vrouw zich kunnen vermommen om in de entourage van de koning te geraken". In *Hellcats and hockeysticks* speel je pittige en gekke schoolmeisjes die graag eens vechten. Het spel *Macho Women with Guns* "gaat ervan uit dat het tijd is voor verandering". In deze drie gevallen maakt het geslacht deel uit van het concept en draaien de games rond stereotypes. Het spel *Oikouménè* geeft de vrouwelijke rollen minder kwaliteiten mee: het manipuleren van een dolk, of kunstzinnige of erotische beroepen. Ook al is het voor de vrouwen geen ideale situatie: mijn voorkeur gaat eerder uit naar de implementatie van *All for one!* dan naar deze seksistische gedachten.

Wanneer zullen de spelers van rollenspellen zich bewust worden van deze onrealistische voorstelling van de relaties tussen mannen en vrouwen? Kunnen we niet gewoonweg nadenken over de individuele kwaliteiten van de geslachten, in plaats van over hun zagezegde verschillen, en hun décolleté? Al is het maar om te sensibiliseren over gezonde romantische en seksuele relaties. Deze vraag kunnen alle rollenspelers zich stellen: zowel mannen als vrouwen.

Olivier Monseur



⁽¹⁾ Blog L'Échelle Ripley : « Sexisme et représentation des hommes et des femmes dans les illustrations de JdR ». <http://echelle-ripley.fr/sexisme-et-representation-des-hommes-et-des-femmes-dans-les-illustrations-de-jdr-v2/>

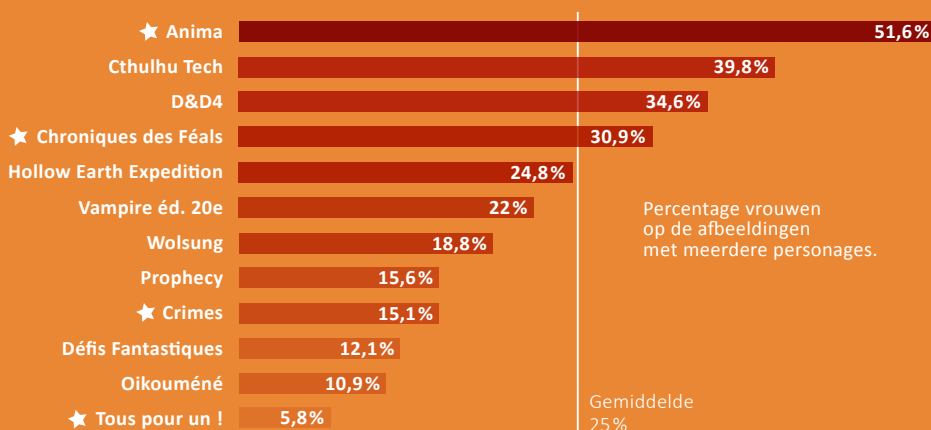


Olivier Monseur Olivier Monseur is al 20 jaar gamer, auteur van rollenspellen en is ook president van Fumble Asylum asbl (Luik). Hij organiseert rondetafelgesprekken en workshops met rollenspellen als hulpmiddel voor culturele en socioculturele animatie, vooral voor bibliotheken en spelotheken.



Volg zijn projecten op <http://jules-cybele.skynetblogs.be>

Contact : mmolivier@gmail.com





Chapitre 4

VIDEO GAMES EN DE WAARDEVERMIN- DERING VAN MEISJES IN CULTURELE PRODUCTIES

In de vrijetijdsindustrie worden de onderwerpen, producties en waarden van de vrouw geconfronteerd met een voortdurende waardevermindering. Aangezien de inkomsten van gendermarketing deze waardevermindering versterken, zullen we het hier hebben over videospellen. Sommige projecten van de industrie, die gericht zijn op een vrouwelijke doelgroep, waren aanvankelijk heel ambitieus. Omwille van neveneffecten op de huidige bezigheden van de jonge meisjes liep het echter spaak.

De vrijetijdsbesteding van vrouwen is in het algemeen onderworpen aan een waardevermindering in onze cultuur en in de gehele westerse samenleving. Romans lezen, romantische series kijken, een modespel spelen... Het zijn activiteiten die niet serieus genomen worden. Ze worden beschouwd als activiteiten waarbij je niet na hoeft te denken, die "om te lachen" zijn of afgeschilderd worden als eenvoudige tijdverdrijf.

SPELLEN EN GENDERMARKETING

Speelgoed is altijd al in verband gebracht met het geslacht, ook al treedt dit fenomeen meer en meer op het voorplan sinds de jaren '80.

Het principe van gendermarketing is om van hetzelfde speelgoed twee versies te maken, eentje voor het vrouwelijke publiek en eentje voor het mannelijke publiek. Het voorbeeld van de fiets wordt vaak gebruikt om deze strategie te verduidelijken: als je een roze fiets voor je dochter koopt en ze te groot wordt om hem te gebruiken, dan wordt hij niet doorgegeven aan haar kleine broer. Je wordt verplicht om een aparte fiets aan te schaffen. In plaats van een product dat je kan delen of doorgeven aan broer en zus, moet je twee producten kopen.

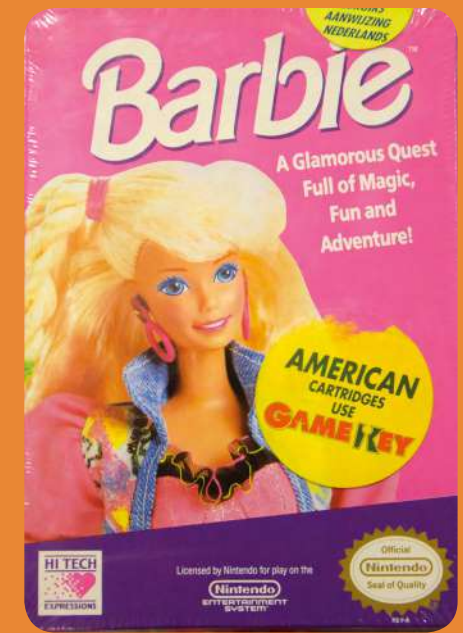
Zo bestaan er dus in de vrijetijdsindustrie spelletjes voor jongens en spelletjes voor meisjes. Het probleem hiervan is dat de geslachten tegenover elkaar staan, waarbij

chier ontstaat in het voordeel van de mannen. Laten we een eenvoudig voorbeeld nemen van de waardevermindering van producten die gemaakt zijn voor vrouwen. Het lijkt logisch dat een meisje een pop krijgt en ermee speelt. Als er een jongen aan de pop komt, dan is de kans groot dat hij te horen krijgt: "Je mag hier niet mee spelen, dat is voor de meisjes. Ben jij een meisje?". Dit insinueert dat de status van de vrouw niets is waar je naar moet verlangen. Maar als een meisje speelgoed van haar broer leent, dan is de kans groot dat niemand er iets van zegt, dat niemand dat fout vindt, en dat dit gedrag zelfs aangemoedigd wordt.

DE GOLF VAN *GIRLS' GAMES*

Video games worden nog steeds beschouwd als een hobby voor jongens, maar langzaam verandert de trend. De industrie heeft lang gezocht naar een manier om het vrouwelijke publiek te kunnen aantrekken. In de jaren '90 hadden productiestudio's de ambitie om videospellen te gebruiken om meisjes toegang te geven tot nieuwe technologieën en tot informatica: twee sectoren die toen in volle groei waren. We ontwaren twee trends: enerzijds de productie van video games van grote bedrijven die gevestigd zijn in de speelgoedindustrie en die al aan gendermarketing gedaan hadden. Mattel was een van deze bedrijven. Ze introduceerden hun personage Barbie in video games, en spraken thema's aan als mode of winkelen

Aan de andere kant zijn er de zelfstandige studio's. Zij proberen gendermarketing te negeren door spellen met neutrale illustraties voor te stellen, maar met thema's die de meisjes ook kunnen interesseren, zoals het leven op de middelbare school. Ze ontwik-



kelen thema's rond raadsels of puzzels, met gameplay die gebaseerd is op keuzes, simulatie of beheer.

Ondanks hun ambities losten deze games het verwachte succes niet in. Ze werden ervan beschuldigd een oppervlakkig beeld te geven over jonge meisjes, door thema's te gebruiken als mode, vriendschap, liefde, feesten, enzovoort. Nogmaals: zelfs als we merken dat er een poging gedaan wordt om meisjes kansen aan te bieden om dingen te ontdekken, dan nog wordt het gebruik van thema's die overeenkomen met hun recreatieve activiteiten afgekeurd.





DE UITEENLOPENDE WERKWIJZEN

Verschillende enquêtes over de vrijetijdsbesteding van tieners tonen aan dat meisjes veel minder toegang hebben tot videospellen dan jongens. Een enquête over de vrijetijdsbesteding van 6- tot 14-jarigen (oktober 2004) toont aan dat 61% van de ondervraagde meisjes over een of meer video games beschikken, terwijl dit bij 83,5% van de jongens het geval is. Bovendien zijn het meestal de vaders (voor meer dan de helft) die met de kinderen meespelen. Amper 1/3 van de moeders speelt mee

De enquête LUDESPACE (2014) toont aan dat sommige soorten spellen bedoeld zijn voor een specifiek geslacht en dat adolescenten een grotere verscheidenheid aan spellen spelen ten opzichte van de oudere gamers (Coavoux, Rufat en Ter Minassian, 2014). Tienermeisjes hebben geen probleem om zich in te leven in de onderwerpen van jongens, maar andersom is dit niet zo. Dit illustreert het perverse effect van de waardevermindering van vrouwelijke hobby's en de zogenaamde games "voor meisjes". Dit is de ontwikkeling van een ontoegankelijke wereld voor jongens, die niet dezelfde vrijheden hebben als de meisjes om hun interesses in onderwerpen te verbreden.

“Verschillende enquêtes over de vrijetijdsbesteding van tieners tonen aan dat meisjes veel minder toegang hebben tot videospellen dan jongens.”



De industrie van video games voor een vrouwelijk publiek evolueert constant, bijvoorbeeld doordat er mobiele platforms op de markt worden gebracht die zich richten op de aandacht van het vrouwelijke publiek. Maar dit blijft als « minderwaardig » beschouwd worden. Het probleem ligt niet bij spellen die gemaakt zijn voor vrouwen, maar bij de visie die de industrie en haar gemeenschap over die spellen hebben. De industrie is gevoelig voor seksisme, en dat zorgt voor een culturele waardevermindering. Een positieve evolutie zal moeilijk blijven indien de mentaliteit niet snel genoeg verandert.

Leticia Andlauer



⁽¹⁾ LUDESPACE is een onderzoeksproject dat ondersteund wordt door het laboratorium CITERES en de Universiteit van Tours. Hun doel is om de omvangrijke en diverse projecten rond videospellen in Frankrijk in kaart te brengen. Het project bouwt voort op een breed kwantitatief onderzoek dat uitgevoerd werd tijdens de zomer van 2012, met een steekproef van 2500 personen in Frankrijk.



CASELL J. et JENKINS H., *From Barbie to Mortal Kombat : gender and computer games*, MIT press, 2000.

PASQUIER D., *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, Parijs, 1999.

OCTOBRE S., "Les loisirs culturels des 6-14 ans.", *Questions de culture*. La Documentation française, Parijs, 2004.

COAVOUX S., RUFAT S., TER MINASSIAN H., « Situating Play Cultures. A Survey of Videogame Players and Practices in France », in STOBART D., EVANS M. (dirs.), *Engaging with Videogames : Play, Theory and Practice*, Inter-Disciplinary Press, Oxford, 2014.



AUTEUR

Leticia Andlauer Andlauer is doctor in de Informatica- en Communicatiewetenschappen aan het laboratorium GERiCO van de Universiteit van Rijsel. Haar thesis gaat over de relaties tussen meisjes en videospellen die gelinkt is aan *dating-games*, een markt die ontstond in het westen. Ze is docente aan de Universiteit van Rijsel en haar lessen zijn gericht op de culturele industrieën en de werkwijzen van de fans. Ze neemt ook deel aan het onderzoeksproject ISERNUM omtrent de integratie van vrouwen in de digitale werkwereld en in video games.

BGFmag #5

HULPMIDDELEN EN SPELLEN



Hoofdstuk 5

PAS TOUCH !

Pas Touch! is een interactief pedagogisch spel om de mechanismen van discriminatie te leren begrijpen en de waarden van verdraagzaamheid te bevorderen. Neem uw kinderen mee om hun buurt of hun school te bekijken, discriminerende situaties te beleven en deze proberen op te lossen door het beantwoorden van een quiz in team, en door collectieve uitdagingen en de confrontatie met anderen aan te gaan! Deelnemers zullen ertoe gebracht worden om hun vooroordelen in twijfel te trekken en het discriminerende leven van alledag te herkennen.

*“Mensen hebben
allemaal iets gemeen-
schappelijks: ze zijn
allemaal verschillend.”*

Robert Zend

Het project is een initiatief van twee stagiaires bij de Vzw Asmae. Deze gespecialiseerde verenigingen in verschillende gebieden van discriminatie hebben ook bijgedragen: Pax Christi ⁽¹⁾, CHEFF vzw ⁽²⁾, het CEF ⁽³⁾, vzw Gratte ⁽⁴⁾, het CBAI ⁽⁵⁾, het ANLH ⁽⁶⁾, het IEFH ⁽⁷⁾, en andere.

De jonge vrijwilligers van Asmae stelden vast dat velen het slachtoffer waren van racistische, xenofobe of nog antisemitische uitspraken. Ze wilden een hulpmiddel ontwikkelen om de mechanismen van discriminatie bloot te leggen. Het doel dat ze nastreven is de bevordering en de naleving van verdraagzaamheid en een open geest. Dit hulpmiddel geeft de deelnemers zicht over de aanpak van de pedagogische methode: door te experimenteren en simulatieoefeningen uit te voeren, worden ze eerst tot slachtoffer van de vormen van discriminatie gemaakt die vaak in België voorkomen, en daarna zullen ze anderen discrimineren. Tijdens het spel worden er tien soorten discriminatie overlopen (waaronder lichamelijke handicaps, psychische handicaps, seksuele identiteit, en genderongelijkheid). De focus ligt op de mechanismen van discriminatie en niet op de wettelijke bepalingen ervan.

De jonge spelers worden dus blootgesteld aan verschillende emoties, zoals verrast zijn, zich ongemakkelijk voelen, een schuldgevoel hebben, enthousiast zijn, vreugde ontdekken, en verantwoordelijkheidsgevoel kweken. Elke fase van het spel roept discriminatie op, op basis van de geschiedenis van een jongere. Het bevordert de identificatie en de empathie van de deelnemers ten opzichte van de personages. Deze methode, die vergezeld is van een briefing, moet de procedures van discriminatie duidelijk maken, en empathie stimuleren om uiteindelijk tot een gedragsverandering te komen. Bovendien hebben de conclusies die aan het einde van elk scenario getrokken worden als doel om alternatieven voor te stellen en een positieve visie op de kracht van actie aan te leren. Voor een betere samenhang met de dagelijkse ervaring van de jongeren in het echte leven werd het spel in twee versies verdeeld: *Pas Touch! aan mijn school* voor 10- tot 14-jarigen en *Pas Touch! aan mijn buurt* voor 15- tot 18-jarigen en ouder.

Bovendien komt het spel met een verklarende en informatieve gids. De animator zal daarin de regels van het spel vinden, het spelverloop, adviezen om het spel succesvol te laten verlopen,

en ook tips om de essentiële briefing achteraf te organiseren en jongeren te doen nadenken.

HOE WERKT HET?

Pas Touch! zal je door je wijk of school doen reizen. Je zal moeten proberen om dit uit te breiden, door mee te doen aan quizzen in team, door de trotsering van collectieve uitdagingen, en door de confrontatie met anderen aan te gaan. Elke overwinning zal je nieuwe ervaringen doen beleven. Maar... ga je zelf discrimineren, of slaag je erin om de hinderlagen te doorzien? Je zal geen tijd hebben om je te vervelen: *Pas Touch!* is een dynamisch bordspel met een interactieve ondersteuning, waardoor alle deelnemers het spel kunnen volgen op een scherm en didactische inputs kunnen laten variëren. Door de spelers de discriminatie zelf te laten beleven, probeert *Pas Touch!* hen tot een bepaald bewustzijn te brengen, om daarna tijdens de briefing de vooroordelen onschadelijk te maken. Hierdoor worden de gevoelens van de jongeren aangepakt. De discriminaties die ze hebben ondergaan, worden grondig besproken, en er zullen maatregelen worden voorgesteld om hen aan te sporen om meer te doen dan enkel waarnemen.



Samengevat biedt *Pas Touch!* de jongeren de mogelijkheid om hun eigen principes van het samenleven met elkaar opnieuw uit te vinden.



Pas Touch

Asmae



Asmae et ses volontaires



Q. Serruys, M. de Lacheisserie, M. Gueli, F. Gillet



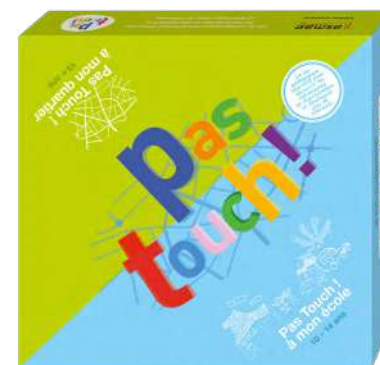
25



10-18



150'



NOTA'S

^[1] Pax Christi is een internationale katholieke beweging die zich inzet rond vrede, eerbied voor de rechten van de persoon, en rond de rechtvaardigheid en de verzoening in zones die door conflicten worden verscheurd.

^[2] De CHEFF is een jeugdbeweging die sinds 2014 erkend is door de Waals-Brusselse Federatie. Ze voert verschillende missies aan die voor en door jongeren ondernomen worden, gebaseerd op thema's rond LGBTQI.

^[3] Franstalig Studentencomité (Stuurgroep).

^[4] De VZW Gratte biedt door middel van verschillende activiteiten ontmoetingen aan met jongeren die een verstandelijke handicap hebben.

^[5] Centre Bruxellois d'Action Interculturelle (CBAI) is een levenslang leren en socioprofessionele integratie organisatie die zich inzet voor de actieve promotie van interculturele verhoudingen in Brussel

^[6] Nationale Vereniging van Huisvesting voor Gehandicapten.

^[7] Instituut voor Gelijkheid van Vrouwen en Mannen.

DE VERENIGING



asmae
solidaire autrement

Asmae is een internationale vereniging die al bestaat sinds 1981.

Ze streeft ernaar om jongeren te begeleiden in hun ontwikkeling naar verantwoordelijke, actieve, kritische en ondersteunende burgers, voornamelijk door hun deelname aan de organisatie van socioculturele evenementen (Zoals het Couleur Café Festival of het tennistoernooi Charles de Lorraine). Dankzij hun investeringen biedt Asmae financiële ondersteuning aan de ontwikkelingsprojecten van haar Zuidelijke partners. Tenslotte organiseert Asmae educatieve activiteiten voor wereldburgerschap en solidariteit, voor jongeren vanaf 10 jaar.



Asmae
Karabiniersplein 5
1030 Schaarbeek

Contact : Martin Kasiigha

+32 (0)2 742 03 01
info@asmae.org
www.asmae.org



Hoofdstuk 5

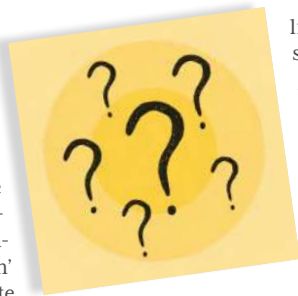
KROIROUPA, HET SPEL DAT JE (BIJNA) ALLES VERTELT OVER RELIGIE EN SECULARISME.

Kroiroupa is een coöperatief spel, bestemd voor de animaties rond religie en secularisme op school. Het werd gemaakt door het Opvoedingscentrum van het Burgerschap (Centre d'Education à la Citoyenneté) van het Gemeenschapscentrum van het Seculiere Jodendom David Susskind (CCLJ).

DE OORSPRONG VAN HET GEREEDSCHAP

Het Opvoedingscentrum van het Burgerschap (CEC) van CCLJ heeft nu al bijna 15 jaar een opvoedingsprogramma genaamd "Haat, ik zeg NEEN!", in alle scholen uit alle netwerken van de federatie Wallonië-Brussel. Als onderdeel van ons werk in het basisonderwijs rond het thema 'samen leven' proberen we de leerlingen zichzelf beter te leren kennen, zodat ze gemakkelijker naar anderen toestappen dankzij hun eigen waardevolle identiteit.

In deze context hebben we een animatie voorgesteld rond geloofsovertuigingen. Telkens opnieuw vonden we een gebrek aan kennis over het onderwerp, maar merkten ook dat de leerlingen heel enthousiast waren om over hun geloof te praten en die van de medeleer-



lingen te ontdekken. Op school wordt er amper gesproken over het geloof van de klasgroep. Het blijft beperkt in de filosofische lessen. Het leek ons verstandig om de kwestie van de religies in de klas te brengen.

Een van deze observaties werd geboren *Kroiroupa*, een hulpmiddel waarmee iedereen zich kan terugvinden in de ontdekking van godsdiensten en secularisme. Een spel dat ons niet verdeelt, maar aanzet tot dialogeren.

We kozen ervoor om de meest voorkomende religies van België aan bod te laten komen: het christendom, de islam en het jodendom, maar ook het boeddhisme, het hindoeïsme,

sikhisme, het atheïsme en het agnosticisme. Er zijn open vragen om het secularisme te bespreken en om een meer filosofische reflectie aan te moedigen bij alle deelnemers.

DOEL VAN HET SPEL

Het spel is gebaseerd op een *memory* gekoppeld aan een *quiz*, met vraag en antwoord gekoppeld aan elk paar kaarten. De vragen van *Kroiroupa* verkennen de verschillende fasen van het leven van de mens (de geboorte, de jeugd, het huwelijk en de dood), maar ook zaken als de kalender, boeken, verboden zaken, oprichters, culturele plaatsen of feesten. Twee soorten kaarten zijn te onderscheiden: het ene gaat over filosofische vragen, het andere gaat over de banden tussen de monotheïsche godsdiensten. Voor het spel begint, kiezen de spelers welke soort ze gaan gebruiken: de monotheïsche godsdiensten en het secularisme of de Indiase afkomst van religies en het secularisme. Dit is een coöperatief spel, waarbij de spelers in groep tegen de kraai *Kroiroupa* spelen. 16 correct beantwoorde vragen leidt tot de overwinning.

Het spel kent een groot succes bij leerlingen van het 5de en 6de leerjaar, want het maakt het spreken over zichzelf op een speelse manier mogelijk. De leerkrachten zijn ook heel enthousiast. Wanneer we op het opvoedings-salon van Charleroi stonden, bevestigden leerkrachten van het secundair onderwijs dat zij ook dit nieuwe materiaal in hun klassen nodig hadden. Sindsdien hebben we het ook uitgetest bij tieners en volwassenen. Het spel was net zo spannend bij de jongeren. Dit is de reden waarom we ons richten op een breed (familiaal) publiek, van 10 tot 120 jaar.

Kroiroupa tracht te werken op een interculturele dialoog, omdat we beseffen dat enkel dialoog en het luisteren naar elkaar ervoor kan zorgen dat we begrepen worden in onze samenleving, die geschrokken is door het religieuze fenomeen.



Zoals Kol Haolam Kulo het zegt : «De wereld is een smalle brug, het is noodzakelijk om niet bang te zijn hem over te steken». Kroiroupa is een eerste stap in die richting.

Het materiaal *Kroiroupa* kon ontworpen worden dankzij de samenwerking en de expertise van de teams van het Interdisciplinaire Centrum voor de Studie van Religies en het Secularisme (Centre Interdisciplinaire d'Étude des Religions et de la Laïcité – ULB), het Observatorium van Religies en Secularisme (Observatoire des Religions et de la Laïcité – ULB) en het CEJI (Contribution Juive pour une Europe Inclusive). Dankzij de steun van de Franse Gemeenschapscommissie (COCOF) en de Stichting van het Jodendom van België en de Federatie Wallonië-Brussel, zal het spel binnenkort geschonken worden aan alle Brusselse basisscholen en spelotheken.

Het team van het Opvoedingscentrum van het Burgerschap van het CCLJ



Kroiroupa

Centre d'Éducation à la Citoyenneté (CCLJ)

Audrey Elbaum

12-15

10+

90'



DE VERENIGING

OPVOEDINGSCENTRUM VAN HET BURGERSCHAPS

Het Opvoedingscentrum van het Burgerschap organiseert formatiesessies op het CCLJ, voor iedereen die het spel wenst te animeren. Het team van het CEC stelt ook animaties voor op aanvraag, zowel voor in de klas als in een andere context.



Gemeenschapcentrum van het Seculiere Jodendom

Munthofstraat 52
1060 Sint-Gillis
www.cclj.be

Contacten :

Voor *Kroiroupa* (informatie, aankoop, opleiding, workshops) :

Zora Vardaj
+32 (0)2 543 02 79
zora@cclj.be

Voor alle informatie omtrent de activiteiten van het Opvoedingscentrum voor Burgerschap van het CCLJ en het programma "Haat, ik zeg NEEN !"

Ina Van Looy
+32 (0) 543 02 97
ina@cclj.be
www.lahainejedison.be



Photo : Jacques Duchateau

Hoofdstuk 5

HET MIGRANTENSPEL ®

Het *Migrantenspel*® is een rollenspel om elkaar te leren begrijpen en met elkaar te leren leven. Het spel is ontworpen door Bonaventure Kagné en het Centrum voor Migraties en Interculturele Studies (Cémis). Het spel zorgt ervoor dat we ons kunnen inleven in de huidige migraties en onze unieke relatie tot andersheid. Het doel is om iedereen, voornamelijk jongeren, uit te nodigen om zichzelf in de schoenen van een migrant te zetten en de realiteit te waarnemen waarmee men geconfronteerd kan worden wanneer men op een gegeven moment, om verschillende redenen, gedwongen wordt uit hun land te vertrekken.

Waarom verlaten sommigen het land waar ze geboren zijn om elders te gaan wonen? Vluchten deze mensen armoede, ellende of oorlog? Hebben alle deze mensen dezelfde achtergrond, hetzelfde verhaal?

Migratie heeft al zeer lang een plaats in onze samenleving. Vooroordelen verhinderen dat we elkaar elkaar ontmoeten. De angst van het onbekende kan onze openheid voor de wereld blokkeren en onze relaties met de andere bijna onbestaande maken. Samenleven met mensen die niet dezelfde levensstijl, cultuur, tradities, overtuigingen, religie hebben kan moeilijk zijn. Kortom, samenleven is de nieuwe uitda-

ging in onze samenleving.

Harmonisch samenleven is niet makkelijk, het nieuws en onschuldige gesprekken herinneren ons dit elke dag (1). Onze sociale relaties worden steeds meer gemarkeerd door onbegrip. Mensen kennen elkaar weinig of slecht. Verschillen, of wat als zodanig blijkt, zijn schrikwekkend. Naarmate de grenzen van de staten vervagen, blijft de mobiliteit van de mens verder ontwikkelen, met soms dramatische gevolgen, zoals in Lampedusa of Calais. De onbekende die gisteren heel ver woonde wordt vandaag de nieuwe buur.

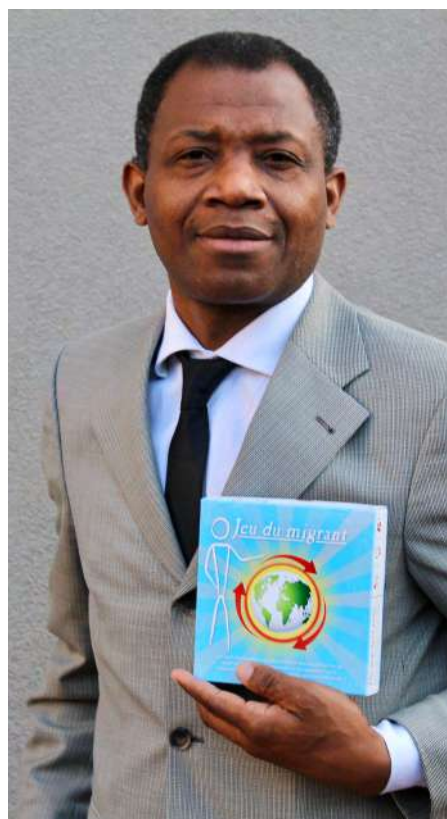
Deze situatie nodigt ons uit om anders te leren denken over onze sociale interacties en om het “verschil” te leren beheersen. Ondanks het feit dat dezelfde woonruimte wordt gedeeld en onderworpen wordt aan dezelfde maatschappelijke normen, veroorzaakt het probleem van migratie veel misverstanden tussen de bewoners⁽²⁾.

HET MIGRANTENSPEL® IS EEN EDUCATIEVE TOOL

De realiteit van mobiliteit wordt niet door iedereen gelijk opgevat. Ze zijn het onderwerp van verschillende voorstellingen. *Het migrantenspel®* is een bron van educatieve inhoud die verschillende manieren biedt om migratie te ontdekken en te begrijpen.

Beter leren leven met anderen komt aan bod door onderwerpen zoals: kennis, diversiteit, identiteit, innerlijkheid, luisteren en dialoog, filialen en solidariteit, burgerschap en het universele. Elke getuigenis dat in het spel is opgenomen, is een toegevoegde waarde van universele exemplariteit.

Voorbeelden van migraties zijn in het spel opgevat als uiteenlopende leersituaties die kunnen worden aangevuld met diverse documenten die uit kranten zijn genomen. Het zijn de spelers die de mogelijkheid krijgen het onderzoek uit te voeren en het leven van de migrant te ontdekken, of in ieder geval fragmenten daarvan.



BOUW SAMEN EEN GEVOEL VAN SAMENHORIGHEID

Het migrantenspel® laat ons toe om migranten en onze unieke relatie met andersheid te bespreken. Stereotypes en vooroordelen worden getest. Wat voor soort relatie kan men hebben met de andere, met name degene die zijn land om verschillende redenen heeft verlaten om naar een ander grondgebied te verhuizen?

Het spel geeft ons de mogelijkheid om het volgende beter te begrijpen:

- De verschillende oorzaken die duizenden mensen van alle leeftijden op de wegen van ballingschap brengen. Omdat het verlaten van een land voor een, vaak onbekende, bestemming zelden een gemakkelijke daad is.
- Het grote aantal moeilijke of gevaarlijke situaties die mensen leiden om te overleven.

- De complexiteit van de interacties tussen de vertrekpunten en de vestiging van migranten. Om een nieuw leven op te bouwen, moet men ook zichzelf opnieuw opbouwen. Bij sommigen lukt dit beter of slechter, ongeacht de houding van de bevolking en het lokaal beleid.

Het spel maakt het ook mogelijk om een ruimte te bouwen en te ontwikkelen voor ontmoeting, ontdekking en verrijking. Inderdaad, dit spel biedt de mogelijkheid om eerst beter over jezelf te leren, dan ken je de andere ook beter en kan je in contact treden en samen een beter leven bouwen. De kennis van de andere en het soort relatie die men onderhoudt, verschijnt dan als een sleutel om de gouden deur van de betere samenleving te ontgrendelen.

Daarnaast nodigt *Het migrantenspel®* u uit om zichzelf en anderen te leren ontdekken zonder beoordeling van waarde en hiërarchie, om de hedendaagse migratie te bespreken, om onze

zekerheden en twijfels die verband houden met migratie te vergeten. Het is een narratief spel gebaseerd op het delen van concrete ervaringen van het leven. Tenslotte moedigt het spel het bewustzijn aan van het humanisme die mensen aan elkaar bindt.

Bonaventure Kagné

Leerkracht en onderzoeker in Cémis



⁽¹⁾ L. Kihl, « La population étrangère a presque doublé en 20 ans », *Le Soir*, 10/01/2017, p. 8

⁽²⁾ B. Kagné (s.d.), *Integratiepraktijken van vluchtelingen en asielzoekers in het Waals Gewest*, Academia Press, Gent, 2008.



Jérôme is geboren in Kameroen. Zijn doel was om naar Europa te komen. De situatie in Kameroen is inderdaad heel moeilijk voor jongeren: zeer weinig vooruitzichten voor de toekomst, weinig werkgelegenheid, geen recht op werkloosheid, enz. Hij is ervan overtuigd dat in Europa de situatie anders is. Dankzij zijn neef, die al vele jaren in Parijs woont, kon hij een visum van drie maanden verkrijgen, waardoor hij uiteindelijk zijn droom kon realiseren. Aan het einde van de geldigheid van zijn visum besloot hij niet terug te keren naar Kameroen en doet hij alles wat hij kan om zoveel mogelijk te kunnen verdienen. Vandaag worstelt hij zoals hij kan in Brussel.

Vasu Vasu studeerde informatica in India. Na een paar jaar in Bombay gewerkt te hebben, heeft hij gebruik gemaakt van de kans die een grote internationale groep gaf om in Brussel te komen werken. Vandaag woont hij in Evere en zijn verloofde is hem na een jaar komen vergezellen. Ze zijn getrouwd en zijn vrouw heeft, na een aantal opleidingen een job in een klein bedrijf gevonden. Vasu en zijn vrouw zijn zeer tevreden met hun leven in België en hebben veel vrienden van zowel Indiase als Belgische afkomst.

Sofia en haar familie komen uit Syrië. Nadat ze al jarenlang de oorlog hebben meegemaakt, besloten zij hun huis en alles wat ze hadden gebouwd te verlaten om in vrede en veiligheid te leven. Na een gevaarlijke reis van enkele maanden (door het Middellandse Zeegebied op een schip, ontmoeting van smokkelaars die enkel hun geld wilden, enz.), komen zij uiteindelijk terecht in Brussel, in mei 2014. Enkele dagen na hun aankomst vragen zij om asiel bij de CGRA (Algemene Commissie voor Vluchtelingen en Staatlozen). Vandaag zijn Sofia en haar twee broers ingeschreven en heeft de hele familie de vluchtelingenstatus ontvangen. Ze kunnen uiteindelijk overwegen zich te herbouwen

Uittreksels uit interviews uitgevoerd door Bonaventure Kagné in het kader van de tentoonstelling *Homo Migratus: menselijke migraties begrijpen*, Museum van Waalse Leven, Luik, 2016.



Het migrantenspel®

Bk, Cémis, Editions Vintchore



Bonaventure Kagné



3-6



10+



45'



AUTEUR

Bonaventure Kagné is een onderzoeker en docent van politieke en sociale wetenschappen en consultant in de sociologie van migratie. Hij was wetenschappelijk adviseur bij de tentoonstelling *Homo Migratus*. Hij is de auteur van talrijke artikelen over migratiebeleid en heeft bijgedragen aan een aantal boeken in verband met de mobilisatie van migranten, interculturaliteit en de bestrijding van discriminatie.



DE VERENIGING



Het Cémis is een educatieve en wetenschappelijke organisatie met een socioculturele roeping. De activiteiten zijn gegroepeerd rond twee hoofddassen: studie- en opleidingsacties enerzijds en valorisatieacties aan de andere kant. De focus ligt op migratiestromen tussen Subsaharaans Afrika en Europa, gebaseerd op een multidisciplinaire en interculturele aanpak. De Cémis geeft ook bijstand en begeleiding aan verenigingen in Afrika. Het pad dat door deze verenigingen gevolgd wordt, leidde tot concrete producties: brochures, albums, werken, foto's, enquêtes, videoproducties, enz., die nuttig kunnen zijn voor animaties en debatten. Onder het basismateriaal bestaat aldus een tentoonstelling van portretten van Afrikaanse vrouwen.



Centrum voor Migraties en Interculturele Studies (Cémis)
Rue des Peupliers, 9 - 4000 Luik

Contact : Bonaventure Kagné
+ 32 (0)4 265 09 00
info@cemis.org
www.cemis.org



SPELEN IN BRUSSEL

GIDS MET SPEELSE UITSTAPJES



SPELOTHEKEN

Of ze nu 'klassiek' of 'gespecialiseerd' zijn: spelotheken in de buurt hebben allemaal hetzelfde doel. Het gaat om alle soorten van mensen, die tijd en ruimte delen rond een kwaliteitsvol spel... Hoewel de spelotheken oorspronkelijk bedoeld waren voor kinderen en hun ouders, zijn het vandaag ontmoetingsplaatsen geworden, waar iedereen ervaringen kan opdoen en kan bijleren over en door spellen. Het merendeel van de spelotheken beschikt over een zaal waarin je spellen kunt uitproberen, een toffe dag met je familie of vrienden kunt beleven, of kunt kiezen om een spel uit te lenen tegen een kleine vergoeding. De medewerkers van de speltheek ontvangen je met open armen, om je raad te geven en je de spellen uit te leggen.

ANDERLECHT



SPELOTHEEK VAN 'LA MAISON DES ENFANTS D'ANDERLECHT'

Van Lintstraat 18 - 1070 Anderlecht

Laury INGHELBRECHT

+32 (0)2 522 26 06

ludo@mde1070.be - info@mde1070.be

maandag en dinsdag 17u-18u30

woensdag 15u-18u

donderdag en vrijdag 17u-18u30

Animaties volgens programma



SPELOTHEEK WALALOU

Otletstraat 28 - 1070 Anderlecht

Hanane AGEZAL

+32 (0)2 527 52 41

hanane@walalou.be

www.walalou.be

woensdag 14u-17u30

zaterdag 10u-13u

Animaties op afspraak



SPELOTHEEK VAN 'ESPACE MAURICE CARÈME'

Kapelaanstraat 1-7 - 1070 Anderlecht

Damien BEUN

emca@anderlecht.irisnet.be

+32 (0)2 526 83 30-40

www.emca.be

woensdag 10u-18u

1e zaterdag van de maand 10u-16u

Animaties op afspraak



ALPA-LUDISMES

Griffiestraat 20 - 1070 Anderlecht

Pascal THIRIOT

alpa.ludismes@scarlet.be

www.alpaludismes.net

zondag 14u30-23u



LES SAIGNEURS DU CHAOS

Club van rollenspellen, bordspellen en miniature games

Griffiestraat 20-1070 - Anderlecht

Patrick PLETINCKS

+32 (0)495 55 12 27

contact@saigneursduchaos.be

www.saigneurs.forumactif.org

Elke avond van 20u tot 24u (registratie via het forum)

BRUSSEL-STAD



SPELOTHEEK VAN DE MAROLLEN

Jeugdhuis

Huidevettersstraat 178 - 1000 Brussel

François ZUNSHEIM

+32 (0)2 511 08 46

clubdejeunesse@marolles.org

maandag en dinsdag 16u-18u30

woensdag 14u-18u30

donderdag en vrijdag 16u-18u30

MUNTPUNT SPELPUNT
Nederlandstalige speltheek
Munt 6 - 1000 Brussel

+32 (0)2 278 11 11
www.muntpunt.be
dinsdag tot vrijdag 10u-20u
zaterdag 10u-18u

TOILE DE JEUX
Buurthuis Querelle
Wasserijstraat 32 - 1000 Brussel

Bénédicte HANOT
+32 (0)2 511 31 54
maandag 15u30-17u30
woensdag 14u-16u30
Animaties thuis op afspraak

SPELOTHEEK 'ESPACE CÉSAIRE'
Specifieke collectie van taalspelletjes
Maison de la Francité
Joseph II straat 18 - 1000 Brussel

Virginie D'HOOGHE
+32 (0)2 219 49 33
jdl@maisonde la francite.be
Verhuur van spellen aan professionelen op afspraak
maandag tot vrijdag 10u-13u

ELSENE

GEMEENTELIJKE SPELOTHEEK VAN ELSENE
Mercelisstraat 13 - 1050 Elsene

Lisa DERU
+32 (0)2 515 69 45 - +32 (0)498 58 82 90
Ludomosaiquexl@gmail.com
dinsdag 10u-12u en 13u-17u
woensdag 13u-18u
donderdag 13u-17u
vrijdag 10u-13u en 14u-18u
zaterdag 10u-13u

LOULOUTEC
Bosvoordesteenweg 37 - 1050 Elsene

Lisa DERU
+32 (0)499/58 84 12
louloutec@gmail.com

maandag en dinsdag 13u-16u30
woensdag 9u-12u en 13u-17u
donderdag en vrijdag 13u-16u30

SPELOTHEEK VAN DE POLYTECHNISCHE KRING VAN ULB
Franklin Rooseveltlaan 50 - 1050 Elsene

ludotheque@cerclepolytechnique.be
maandag tot vrijdag 8u-18u

ETTERBEEK

SPELOTHEEK VAN ETTERBEEK
Oudergemlaan 233 - 1040 Etterbeek

Mvr. DE COCK
+32 (0)2 642 90 22 - +32 (0)2 627 24 33
ludotheque-etterbeek@skynet.be
maandag 16u-18u
dinsdag 15u-17u
woensdag 14u-17u30
donderdag 15u-17u
zaterdag 11u-12u30

EVERE

GEMEENTELIJKE SPELOTHEEK VAN EVERE (BOITE À JOUJOUX)
Gemeentehuis - zaal Delahaut
Hoedemackerssquare 10 - 1140 Evere

Lena DACIQ en Brice MARCHAL
+32 (0)2 247 63 55
ludotheque@evere.irisnet.be
dinsdag tot vrijdag 14u-17u15
zaterdag 9u-13u

GANSHOREN

LA TOUPIE
Hervormingslaan 66 - 1083 Ganshoren

Amélie APPLINCOURT
+32 (0)2 425 00 28
latoupie.ganshoren@gmail.com
maandag en woensdag 13u-17u
zaterdag 10u-14u

JETTE

DIABOLO
Buurthuis Querelle
De Smet de Naeyerlaan 145 - 1090 Jette

Michèle DOYEN
+32 (0)2 423 20 36
woensdag 14u-17u
zaterdag 10u-12u30

KOEKELBERG

SPELOTHEEK JAKADI
Ganshorenstraat 4 - 1081 Koekelberg

Mickaël Gainsbury
+32 (0)2 412 40 56 - +32 (0)2 412 40 57
jakadi@koekelberg.irisnet.be
woensdag 13u-17u
zaterdag 9u-12u
Animaties op aanvraag

LAKEN

LE COFFRE À JOUETS
Steylsstraat 36 - 1020 Brussel

Vanessa LECOMTE
+32 (0)2 279 36 68
lecoffreajouets@brucity.be
woensdag 14u-18u
zaterdag 9u30-14u
Animaties op aanvraag

NEDER-OVER-HEEMBEEK

SPELOTHEEK BAOBAB
Hembeekstraat 267 - 1120 Neder-Over-Hembeek

Karim Boulif
+32 (0)474 07 36 60
karim.boulif@baobabbelgium.be
www.baobabbelgium.be
dinsdag 16u-18u
woensdag 13u-18u
donderdag en vrijdag 16u-18u
zaterdag 11u-18u

OUDERGEM

GEMEENTELIJKE SPELOTHEEK VAN OUDERGEM
Idiersstraat 37-39 - 1160 Oudergem

Julie PIRET
+32 (0)2/676 49 60
ludotheque@auderghem.irisnet.be
woensdag 14u-18u

SCHAARBEK

LUDOCONTACT - SÉSAME
Lambermontlaan 208 - 1030 Schaarbeek

Bernadette LAMINE
+32 (0)2 245 27 81
ludocontact.sesame@gmail.com
www.ludocontact.be
maandag, dinsdag en donderdag 15u-18u
woensdag 14u-19u
Schoolvacanties: maandag, dinsdag
en donderdag 14h-18u
groepanimaties op afspraak

LUDOCONTACT - BURGERHUIS
Gaucheretplein 20 - 1030 Brussel

Bernadette LAMINE
+32 (0)2 204 05 40
ludocontact.sesame@gmail.com
www.ludocontact.be
donderdag en vrijdag 15u15-17u30

SINT-AGATHA-BERCHEM

LUDOVER - GEMEENTELIJKE SPELOTHEEK

Huis van de vrije tijd
Dokter Charles Leemansstraat 8
1082 St-Agatha-Berchem

Nicole SNOEYS
+32 (0)2 465 87 90 - +32 (0)494 12 37 90
ludober@biblioberchem.be
woensdag 13u30 -18u
vrijdag 16u - 18u
4de zaterdag van de maand 10u-12u

GRICCA
Gespecialiseerde spelothek voor mensen met een visuele handicap
Institut A. Herlin
Dilbeekstraat 1 - 1082 Sint-Agatha-Berchem

Olivier DE PRINS
+32 (0)475 28 91 30
www.gricca.com
Van dinsdag tot donderdag 12u-14u
Andere dagen op afspraak

SAINT-GILLES

LET'S PLAY TOGETHER
Reizende spelothek
Emile Féronstraat 168 - 1060 Sint-Gillis

Sabrina Messahel
+32 (0)487 71 47 18
letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
Animaties, spelavonden en training-on-demand

SPELOTHEEK VAN 'LA MAISON DES ENFANTS'
Fortstraat 25 - 1060 Sint-Gillis

Najia LARAUSSE
+32 (0)2 538 91 67
maisonsdesenfants.stgilles@live.be
dinsdag tot zaterdag 10u15-13u en 14u-18u

SPELOTHEEK VAN DE BRAILLELIGA
Gespecialiseerde spelothek voor mensen met een visuele handicap
Engelandstraat 57 - 1060 Sint-Gillis

Michèle DUBOIS
+32 (0)2 533 32 56
bib@braille.be
www.braille.be
dinsdag tot vrijdag 8u30-12u en 13u-16u30
woensdagochtend gesloten
Animaties op afspraak

SINT-JANS-MOLENBEEK

INTERGENERATIONELE SPELOTHEEK SPECULOOS
Jean Dubrucqsaan 82 - 1080 Molenbeek

Daphné QUETTIER
+32 (0)2 428 08 75
ludo.speculoos@molenbeek.irisnet.be
dinsdag tot donderdag 15u30-17u30
zaterdag 13u30-17u30
Animaties scholen, naschoolse opvang en workshops voor kinderen op afspraak

SPELOTHEEK VAN VZW 'NOTRE COIN DU QUARTIER'
De Geneffestraat 18 - 1080 Molenbeek

Roland VANDENHOVE
+32 (0)2 411 01 11
notrecoin@bonnevie.be
maandag en dinsdag 16u-17u30
woensdag 14u-17u
donderdag en vrijdag 16u-17u30
zaterdag 14u-18u

SINT-JOOST-TEN-NODE

SPELOTHEEK VAN DE FRANSTALIGE GEMEENSCHAPSCOMMISSIE (COCOF)
Koningsstraat 223 - 1210 Sint-Joost

Isabelle DESSAINT
+32 (0)2 218 81 25 - +32 (0)2 800 83 48
ludotheque@spfb.brussels
www.cocof.be
Open voor ondernemers: donderdag 12u30-16u
Begeleiding van speelse projecten op afspraak

SINT-LAMBRECHTS-WOLUWE

SPELOTHEEK VAN HET 'ŒUVRE NATIONALE DES AVEUGLES' (ONA)
Gespecialiseerde spelothek voor mensen met een visuele handicap
Woluwelaan 34 bus 1 - 1200 Sint-Lambrechts-Woluwe

Céline PIETTE et Laurent VERBRUGGEN
+32 (0)2 240 79 91 - +32 (0)2 241 65 68

ludotheque@ona.be
www.ona.be
Enkel open op afspraak:
dinsdag en donderdag 8u30-12u en 13u-17u
woensdag 13u-17u
vrijdag 8u30-12u en 13u-15u30
Animaties op aanvraag

SINT-PIETERS-WOLUWE

LUAPE
Aangepaste spelothek voor personen met een handicap
Parmentierlaan 19 - 1150 Sint-Pieters-Woluwe

Françoise Piron
+32 (0)2 772 75 25
luape@skynet.be
www.luape.org
Animaties op afspraak van maandag tot vrijdag 9u-16u
woensdag 14u-16u30
zaterdag 10u-12u30

SPELOTHEEK 'CENTRE CROUSSE'
Bosstraat 11 - 1150 Sint-Pieters-Woluwe

Dominique GAUTHIER
+32 (0)2 771 83 59
info@asblcentrecrousse.net
www.asblcentrecrousse.net
woensdag 15u-18u
zaterdag 10u-12u30
Animaties en XXL spelletjes ter plaatse, op afspraak

UKKEL

LUDIVINE
Hogeschool Brussel-Brabant - Defré
De Frélaan 62 - 1180 Ukkel

Silvana RECCHIA
+32 (0)2 373 71 10
ludoludivine@gmail.com
www.ludobel.be
ludoludivine.blogspot.be
maandag 16u - 19u
woensdag 13u 19u

zaterdag 11u - 14u
Gesloten tijdens de schoolvakanties

ORTHO-LUDO
Hogeschool Brussel-Brabant - Defré
De Frélaan 62 - 1180 Ukkel

Sylvie FRÈRE
+32 (0)495 99 43 28
sfrere@heb.be
woensdag op afspraak

L'OASIS
Gespecialiseerde Spelothek voor doven en blinden
Waterloosesteenweg 15 - 1180 Ukkel

Ana NAVARRO
+32 (0)2 373 52 38
ludo.oasis@irsa-cds.be
www.capsirsa.be
alle dagen 9u-12u30 (behalve donderdag) en 13u-17u00 (behalve dinsdag)

WATERMAAL-BOSVOORDE

SPELOTHEEK ESPACE DELVAUX
Gratèsstraat 3 - 1170 Watermaal-Bosvoorde

Catherine PIERARD
+32 (0)2 663 85 62 - +32 (0)2 660 07 94
ludotheque1170@wb.irisnet.be
woensdag 14u-18u
vrijdag 15u30-18u
zaterdag 10u30-12u30
Animaties op aanvraag

SPELOTHEEK VAN 'LA MAISON DES ENFANTS'
Hondenberg 1 - 1170 Watermaal-Bosvoorde

Catherine PIERARD
+32 (0)2 673 69 80
ludotheque1170@wb.irisnet.be
woensdag 14u - 18u
zaterdag 10u30 - 12u30
Animaties op aanvraag

SPELLENWINKELS



In de gespecialiseerde winkels vind je de grootste keuze aan spellen voor alle leeftijden, en je wordt er met raad en daad bijgestaan. Het grootste deel van de winkels organiseert ook evenementen en spelavonden die het publiek toelaten om nieuwigheden te ontdekken op de bloeiende spellenmarkt.

A VOS SOUHAITS

Jean-Baptiste Labarrestraat 1 - 1180 Ukkel
+32 (0)2 332 21 61
avossouhairs@skynet.be
www.avossouhairs.be

ANTRE JEUX

Kroonlaan 357 - 1050 Elsene
+32 (0)2 345 76 01
info@antre-jeux.be
www.antre-jeux.be

ATELIER DE GEPETTO (KRAAINEM)

Potaardestraat 72 - 1950 Kraainem
krainem@ateliergepetto.be
www.atelier-gepetto.be

ATELIER DE GEPETTO (WATERMAAL-BOSVOORDE)

Middelburgstraat 58 - 1170 Watermaal-Bosvoorde
+32 (0)2 661 30 11
www.atelier-gepetto.be

ATELIER DE GEPETTO (SINT-LAMBRECHTS-WOLUWE)

Georges Henrilaan 286
1200 Sint-Lambrechts-Woluwe
+32 (0)2 661 30 13
www.atelier-gepetto.be

CASSE-NOISETTES

Alsembergsesteenweg 76 - 1060 Sint-Gillis
+32 (0)2 537 83 92
casse-noisettes@skynet.be
www.casse-noisettes.be

CHOUCHOU VS PVBA

Waterloosesteenweg 1355 - 1180 Ukkel
+32 (0)2 511 60 74
chouchou@chouchou.com
www.chouchou.com

C'KI LE ROI

Ridder Koninglaan 38
1200 Sint-Lambrechts-Woluwe
+32 (0)2 772 78 86
francois.tytgat@ckileroi.be
www.ckileroi.com

DEDALE

Gérardstraat 138-140 - 1040 Etterbeek
+32 (0)2 734 22 55
info@dedale.be
www.dedale.be

EUREKAKIDS

Louisalaan 199A - 1050 Elsene
+32 (0)2 648 30 57
bxlavlouise@shops-eurekakids.net
www.eurekakids.be

FILIGRANES

Kunstlaan 39-40 - 1040 Etterbeek
jouets@filigranes.be
www.filigranes.be

FNAC TOISON D'OR

Guldenvlieslaan 17 - 1050 Elsene
www.fnac.be

FNAC CITY 2

City 2, Nieuwstraat - 1000 Brussel
colette.mainguet@be.fnac.com

FOX & CIE

Sint-Lambertusstraat 200
1200 Sint-Lambrechts-Woluwe
+32 (0)2 763 16 82
info@foxetcompagnie.be - www.foxetcompagnie.be

FOX & CIE DOCKS

Lambermontlaan 1 - 1030 Schaarbeek
docks@foxetcompagnie.be
www.foxetcompagnie.be

GRASSHOPPER

Grasmarktstraat 39-43 - 1000 Brussel
leuven@thegrasshopper.be
www.thegrasshopper.be

INTERTOYS

Busleydenlaan 8-10 - 1020 Laken
Sylvain Dupuislaan 315 - 1070 Anderlecht
toysco@skynet.be
www.intertoys.nl

KINKAJOU

Hoogstraat 340 - 1000 Brussel
+32 (0)2 731 68 11
www.kinkajou.eu

LA GRANDE RECRE

Grêtrystraat 12 - 1000 Brussel
Guldenvlieslaan 40 - 1050 Elsene
Waversesteenweg 340 - 1160 Oudergem
www.lagranderecre.be

LUXIOL

Elsensesteenweg 221 - 1050 Elsene
+32 (0)2 648 77 14
www.luxiol.be

LA MAISON DU BRIDGE

Baljuwstraat 61 - 1050 Elsene
+32 (0)2 537 43 85
christine.deknudt@lebridgeur.com
www.lebridgeur.com

OLI-WOOD TOYS ETTERBEEK

Jachtlaan 94a - 1040 Etterbeek
32 (0)2 649 36 82
reginaldcol@yahoo.fr
www.oliwoodtoys.be

OLI-WOOD TOYS ELSENE

Waterloosesteenweg 529 - 1050 Elsene
+32 (0)2 345 94 34
oliwoodtoys@yahoo.be
www.oliwoodtoys.be

OUTPOST GAMECENTER

Kanselstraat 8 - 1000 Brussel
+32 (0)2 218 04 00
bernardo@outpost.be
www.outpost.be

LE P'TIT REVE

Sint-Jobsplein 21 - 1180 Ukkel
+32 (0)2 372 95 15
Fralac.Ukkel@gmail.com
www.leptitreve.be

SAJOU

Leopold I-straat 466 - 1090 Jette
+32 (0)2 427 08 87
info@sajou.be
www.sajou.be

SERNEELS A. ET B.

Louisalaan 69 - 1050 Elsene
+32 (0)2 538 30 66
info@serneels.be
www.serneels.be

SUPER DRAGON TOYS

Sint-Katelijnestraat 6 - 1000 Brussel
+32 (0)2 511 56 25
superfragontoy@hotmail.com
www.superdragontoy.com

LA TOUPIE ATOMIQUE

Guillaume Gilbertlaan 14 - 1050 Elsene
cecile.limbosch@skynet.be
+32 (0)2 675 02 75

VOLTE FACE

Verversstraat 17 - 1000 Brussel
+32 (0)472 24 22 32
marcojaux@yahoo.be

WOODEE

Félix Marchalstraat 31/35 - 1030 Schaarbeek
+32 (0)2 742 33 56
coline.woodee@gmail.com
www.woodee.be



SPELLENCLUBS EN -VERENIGINGEN

De wereld van het gezelschapsspel is zeer divers, net zoals de verschillende soorten spellen. We hebben hier enkele organisaties verzameld (niet exhaustief) die actief zijn rond de animatie en de promotie van gezelschapsspel, rollenspel, LARP-evenementen, war games en miniature games.

VZW ANOTHER MEDIEVAL WORLD **LARP-evenementen**

Stéphan Devolder
Jan Palfijnlaan 88 - 1020 Laken
+32 (0)2 478 98 89
info@medieval.be
www.medieval.be

AUDER'GAMES **Bordspellen**

Zaal «Les Paradisiens»
Waversesteenweg 1336 - 1160 Oudergem
Spelavonden op de eerste en de derde donderdag
van de maand 19u-23u30 uur
www.audergames.wordpress.com

BE LARP **Belgische Franstalige LARP-vereniging**

Jeugdhuis
Prekelindenlaan 78 -
1200 Sint-Lambrechts-Woluwe
info@belarp.be - www.larp.be

BRUSSELS QWAFFLES **Quidditch club**

Abdelhakim Boukil
brusselsqwaaffles@gmail.com
www.quidditchbelgium.be

DÉ JOUEUR **Bordspellen**

Vleurgatssteenweg 23, 1050 Elsene
Maandelijkse avond spel de 3e zaterdag van de
maand van 14u tot 01h
dejoueur@gmail.com
www.facebook.com/DeJoueur

KAERNUNOS **Animaties rond LARP voor kinderen en volwassenen**

Meyerbeerstraat 145 - 1180 Ukkel
Joan Reyes
+32 (0)485 52 93 99
info@kaernunos.net

KAPLA CENTER BRUSSELS **Activiteiten en workshops met houten planken Kapla**

Aleessandro Ingafù Del Monaco
Verviersstraat 3 - 1000 Brussel
+32 (0)471 20 00 15
contact@kaplacentrebxl.com
www.kaplacentrebxl.com

BELGISCHE FEDERATIE VAN GEZELSHAPSSPELLEN **Organisatie van toernooien van verschillende spellen**

www.fbjs.be

LA LIGUE DES JEUXSTICIERS **Rollenspel en gezelschapsspel**

Sylvain Corrillon
+32 (0)499 11 01 83
jeuxsticiers@gmail.com
laliguedesjeuxsticiers.wordpress.com

LA TAVERNE DU DRAGON ROUGE **Miniature games, rollenspel**

Café Le Garnath
Jules Maloulaan 26 - 1040 Etterbeek
Stéphane Boulay
sboulay@skynet.be
tavernedragonrouge.forumactif.com

LE BANQUET DES GÉNÉRAUX **Club voor wargames**

Serge Bettencourt
Maandelijkse sessies:
Experimentarium van de ULB
Triomflaan CP238 - 1050 Elsene
www.banquetdesgeneraux.com

LE PHÉNIX **Go-club**

Outpost
Kanselstraat 8 - 1000 Brussel
Michael Silcher
+32 (0)475 97 81 77
club_phenix@gofed.be
www.gophenix.wordpress.com

LES DEUX FOUS DU DIOGÈNE **Schaakclub**

Zaal "L'Espadon"
Veldstraat 69 - 1040 Etterbeek
Alexandre Glaser
+32 (0)498 03 63 36
les2fousdd@gmail.com
www.les2fousdd.com

LES PORTES DE SALEM **Rollenspel**

Cultureel Centrum "Le Fourquet"
Kerkplein 15 - 1082 Sint-Agatha-Berchem
Gaëtan Deberdt
gaetan.deberdt@gmail.com
www.lesportesdesalem.be

LES SAIGNEURS DU CHAOS **Rollenspel**

Maison-Dés-Jeux
Griffiestraat 20 - 1070 Anderlecht
David Beugnies
+32 (0)477 18 74 15
contact@saigneursduchaos.be
www.saigneursduchaos.be

LIGHTSABER ACADEMY BRUSSELS **Vereniging ter promotie van het vechten met lichtzwaarden**

Jérôme Middernacht
+32 (0)2 472 64 23 23
brussel@ludosport.net
www.ludosport.netsuppimer

VZW LUDO **Vereniging voor de culturele promotie van spellen**

Maison-Dés-Jeux
Griffiestraat 20 - 1070 Anderlecht
Michel Van Langendonck
+32 (0)2 733 85 00
info@ludobel.be
www.ludobel.be

VZW PHÉNIX **LARP-evenementen**

Palmerstonlaan 17 - 1000 Brussel
info@phenix-asbl.be
www.phenix-asbl.be

RAGNAROK **LARP-evenementen**

ragnarokgn@gmail.com
www.ragnaroklarp.be

SPEELGOEDMUSEUM

Verenigingstraat 24 - 1000 Brussel
André Raemdonck
+32 (0)2 219 61 68
www.museedujouet.eu

TABLETOP RAGE **Spellenclub voor miniature games**

Cultureel Centrum van Fourquet
Kerkplaats 15 - 1082 Sint-Agatha-Berchem
Jérémy Walmach
www.tabletoprage.wordpress.com

WISKUNDIGE SPELLENCLUB **Gezelschapsspel**

Hogeschool Francisco Ferrer
Lemonnierlaan 110 - 1000 Brussel
Joëlle Lamon
joellelamon@yahoo.fr
www.jeuxmath.be

ANIMATIES EN SPELAVONDEN

Het Gewest bruist van initiatieven die de Brusselaar toelaten om deel te nemen aan speelse en gezellige momenten op elke dag van de week. Soms worden de initiatieven georganiseerd door verenigingen, clubs, spelotheken of andere informele groepen, maar soms ook door restaurants en spellencafé's, of door gespecialiseerde bedrijven en winkels.



L'ALLIANCE
Restaurant en bar om te spelen
Bahnhofstrasse 44 - 1040 Etterbeek
info@aceworkshops.be - www.aceworkshops.be
Open op dinsdag- en donderdagavond,
vrijdag de hele dag.
Wekelijkse spelavond: donderdagavond
van 18u tot 22u30

ALPA-LUDISMES
Wekelijkse gezelschapsspellen in de namiddag
Griffiestraat 20 - 1070 Anderlecht
Pascal THIRIOT
alpa.ludismes@scarlet.be
www.alpaludismes.net
zondag 14u30-23u

BAR DU MATIN
Animatie gezelschapsspellen door Let's Play Together
Alsebergsesteenweg 172 - 1060 Sint-Gillis
letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
Zondag 16u-19u

BOARDGAME MONKEYS
Vereniging voor de promotie van moderne gezelschapsspellen bij de expat-gemeenschap in Brussel
Outpost Gamecenter
Kanselstraat 8 - 1000 Brussel
Pierre-Gilles Pecquereau
+32 (0)472 80 05 98
satya@nosource.com - www.boardgamemonkeys.be
1ste woensdag van de maand : Join & Play Session (nieuwigheden en klassieke spellen).
3de woensdag van de maand : Dice & Mini's Session (gezelschapsspellen met miniaturen, decors en dobbelstenen)

DÉ JOUEUR
Maandelijke spelavond
Vleurgatsesteenweg 23, 1050 Elsene

dejoueur@gmail.com
www.facebook.com/DeJoueur
3de zaterdag van de maand van 14u tot 01h

JEUX1082SPELLEN
Maandelijke spelavonden
GC De Kroon
Jean-Baptiste Vandendrieschstraat 19
1082 Sint-Agatha-Berchem
jeux1082spellen@gmail.com
www.facebook.com/groups/Jeux1082Spellen
3e donderdag van de maand van 18u tot 23u

JEUX VOUS INVITE
Maandelijke spelavonden
Spelothek van Watermaal-Bosvoorde
La Vénérerie - Espace Delvaux
Gratèsstraat 3, 1170 Watermaal-Bosvoorde
+32 (0) 2 660 07 94
ludotheque1170@wb.irisnet.be
www.biblioludowb.be
3e donderdag van de maand 19u30-21u30

LA BOITE À JOUJOUX
Maandelijke spelavonden in de Spelothek van Evere
Espace Toots
Edward Stuckensstraat 125 - 1140 Evere
+32 (0)2 247 63 55
ludotheque@evere.irisnet.be
1ste vrijdag van de maand vanaf 19u

LIBER
Tearoom met spellen
Twekerkenstraat 12 - 1210 Sint-Joost
+32 (0) 2 380 09 25
info@liber-the.be - www.liber-the.be
Open van dinsdag tot en met zondag
'S avonds spelen dinsdagavond 19u tot 22u.
Frequente kampioenschappen wiezen en schaken

GEMEENTELIJKE SPELOTHEEK VAN ELSENE
Maandelijke spelavonden
Mercelisstraat 13 - 1050 Elsene
Lisa DERU
+32 (0)2 515 69 45 - +32 (0)498 58 82 90
Ludomosaiquexl@gmail.com
dinsdag van de maand vanaf 18u

MARDIS LUDIQUES
Wekelijkse spelavonden
Outpost Gamecenter
Kanselstraat 8 - 1000 Brussel
www.sajou.be/forum
Dinsdag 18u tot middernacht

MURMURE
Spelanimatorie door Let's Play Together
Belvederestraat 18 - 1050 Brussel
letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
17u-21u zondag

RAINBOW HOUSE
Spelanimatorie door Let's Play Together
Kolenmarkt 42-1000 Brussel
letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
Laatste donderdag van de maand 16-19u

RAMDAM
Spelanimatorie door Let's Play Together
Waterleidingsstraat 61, 1050 Elsene
letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
1e en 3e zondag van de maand 16-19h

SOIRÉES DÉCOUVERTES DE SAJOU
Maandelijke spelavonden van de winkel Sajou
Boekandel Mot Passant
Jetselaan 300 - 1090 Jette
Thierry Saez
+32 (0)2 427 08 87
info@sajou.be - www.sajou.be
3e vrijdag van de maand

LES SOIRÉES TERRIBLES
Maandelijke spelavonden
La Table Food & Games
Onderrichtstraat 63 - 1000 Brussel
Arnaud Van Heck
arnaud.vanhecke@gmail.com
www.boitecast.net

2de woensdag van de maand

SPELPUNT SPELLENAVOND
Soirées jeux mensuelles de la ludothèque néerlandophone du Muntpunt
Place de la Monnaie 6 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 278 11 11
www.muntpunt.be
1e woensdag van de maand 19u00-21u30

SPELOTHEEK LUDIVINE
Maandelijke spelavonden
Hogeschool Brussel-Defré
De Frélaan 62 - 1180 Ukkel
Silvana RECCHIA
+32 (0)2 373 71 10
ludoludivine@gmail.com
Laatste woensdag van de maand vanaf 18u30

SPELOTHEEK VAN'ESPACE MAURICE CARÊME'
Maandelijke spelavonden
Kapelaanstraat 1-7 - 1070 Anderlecht
emca@anderlecht.irisnet.be
+32 (0)2 526 83 30
www.emca.be
Laatste donderdag van de maand 19u-21u30

SPELPUNT SPELAVOND
Maandelijke spelavonden van de Spelothek Muntpunt Spelpunt
Munt 6 - 1000 Brussel
+32 (0)2 278 11 11
www.muntpunt.be
1e woensdag van de maand 19u00-21u30

LA TABLE FOOD & GAMES
Restaurant en spellencafé
Onderrichtstraat 63 - 1000 Brussel
+32 (0)2 223 08 02
info@latablefoodandgames.be
www.latablefoodandgames.be
maandag 10u-15u, van dinsdag tot vrijdag vanaf 10u-23u, zaterdag 18u-23u30

LA TRICOTERIE
Wekelijkse spelavonden
Théodore Verhaegenstraat 158 - 1060 Sint-Gillis
+32 (0)485 555 851
info@tricotterie.be - www.tricotterie.be
maandag vanaf 19u

ESCAPE GAMES



Escape rooms zijn nieuwe speelse experimenten, waarbij een groep van mensen opgesloten in een kamer en een reeks van puzzels moet oplossen om te ontsnappen voordat de tijd op is (meestal 60 minuten).

ENYGMa
Albertinaplein 3 - 1000 Brussel
Julien Vandenitte
+32 (0)2 512 96 37
info@enygma.be
www.enygma.be

ESPACE PROD
Stoofstraat 69 - 1000 Brussel
+32 (0)2 511 47 65
www.escapeprod.com

60 MINUTES
Sint-Janstraat 37 - 1000 Brussel
+32 (0)2 880 03 70
info@60minutes.be
www.60minutes.be

THE ESCAPE HUNT EXPERIENCE
Livornostraat 13 - 1060 Sint-Gillis
+32 (0)2 850 15 10
brussels.manager@escapehunt.com
www.brussels.escapehunt.com

EDUCATIEVE SPELLEN



Een groot aantal pedagogen vindt het spel essentieel voor het leerproces. Spelen, dat is ook banden smeden, creatieve wegen openen, en zichzelf en anderen ontdekken. Spelotheken zijn verenigingen die het spel gebruiken als communicatiemiddel, voor sensibilisering of ter bevordering van de solidariteit en de emancipatie. Het is onmogelijk om ze hier allemaal op te lijsten. We pikken er enkele projecten uit die kunnen worden gezien als toegang naar de eenvoudige en oneindige geneugten van het spel.

107CITY
Een spel dat informeert en het debat opent over de hervorming van de mentale gezondheidszorg in België.

L'Autre "Lieu"
Christian Marchal
+32 (0)2 230 62 60
info@autreliu.be
www.autreliu.be

AAN DE SPREEKTAFEL... ZONDER ZORGEN
Taalspel voor de ontwikkeling van de alfabetisering van volwassenen, bedacht door Annick Wuestenberg, trainer bij Piment. Ingekaderd rond 5 thema's: de stad, de lessen, het huis, de beroepen, het lichaam en de gezondheid.
Doelpubliek: alfabetisering van volwassenen

Lire & Ecrire
Hélène Renglet
+32 (0)2 420 71 82
helene.renglet@lire-et-ecrire.be
www.alphajeux.be

BRUXELLES X
Een grote schattenjacht om Brussel en zijn verenigingen, culturele hotspots, en recreatiegebieden te leren kennen.
Doelpubliek: jongeren (15-20 jaar)

Samarcande
Josselin Jamet
+32 (0)2 647 47 03
samarcande@skynet.be
www.samarcande.be

COÛT-CONSO
Coût-conso werd gemodelleerd naar het spel Timeline en maakt het publiek bewust van de jaarlijkse kost van het gebruik van het sanitair en de elektrische apparaten thuis.
Doelpubliek: jongeren en volwassenen

Habitat & Rénovation
Grégoire De Muylder
+32 (0)2 648 73 52
energie.hr@misc.irisnet.be
www.habitatetrenovation.be

DE BOOT VAN HET MEDE-EIGENDOM
Een coöperatief spel waardoor je de werking van een mede-eigendom leert kennen. Je wordt geconfronteerd met concrete situaties, de verschillende niveaus van beslissingen nemen, en concreet handelen binnen het eigen leefkader. Dankzij deze uitdagingen wordt je kennis over het leven in het mede-eigendom ontwikkeld en aangescherpt.
Doelpubliek: volwassenen

Une Maison en Plus
Silvia Rollo Collura
+32 (0)2 349 82 40
reno@unemaisonplus.be
www.unemaisonplus.be

ENERGIC'À BRAC
Een pedagogisch en speels hulpmiddel om de energiemarkt in België en zijn verschillende spelers beter te leren begrijpen: leveranciers, producenten, netwerkbeheerders, mediators, en gebruikers.
Doelpubliek: professionals uit de sociale, de educatieve en de energiesector.

Centre d'Appui SocialEnergie (FdSS)
Céline Nieuwenhuis
+32 (0)2 250 09 19
info@fdss.be - www.socialenergie.be

HET MIGRANTENSPEL
Een rollenspel om de menselijke migratie te leren kennen. Een educatieve hulpbron die de manier in vraag stelt waarop we ons gedragen tegenover migranten, alsook onze unieke relatie met het 'anders zijn'.
Doelpubliek: vanaf 6 jaar

Centrum voor Migraties en Interculturele Studies (Cémis)
Bonaventure Kagné
+32 (0)4 265 09 00
cemis@cemis.org
www.cemis.org

KIDON'KWA
Een coöperatief spel om bij te leren over het nut van bloed geven, maar ook om op een speelse manier de mensen meer informatie over bloed te geven.
Doelpubliek: vanaf 8 ans

Jeugd Rode Kruis
Laura Lopez Bech
+32 (0)2 371 31 50
laura.lopez@croix-rouge.be
www.crj.be

KROIROUPA
Een coöperatief spel voor schoolse activiteiten rond religie en secularisme.
Doelpubliek: jongeren (12-15 ans)

Gemeenschapcentrum van het Seculiere Jodendom
Zora Vardaj
+32 (0)2 543 02 79
zora@cclj.be
www.cclj.be

PAS TOUCH!
Een educatief spel dat gemaakt is door jongeren en dat de werking van discriminatie blootlegt. Ontdek je eigen vooroordelen en leer om discriminatie in het dagelijkse leven te herkennen.
Doelpubliek: jongeren (10-18 ans).

Asmae asbl
Martin Kisiigha
+32 (0)2 742 03 01
martin@asmae.org
www.asmae.org

TAALSPELLEN

Het Maison de la Francité heeft een collectie spellen ontwikkeld die beschikbaar zijn in de vorm van koffers, die aan verenigingen en scholen kunnen worden uitgeleend. Ze zijn bedoeld voor kleuterklassen, de lagere school, voor nieuwkomers, voor jongeren in het algemeen, en ook voor zij die de Franse taal willen leren spreken en schrijven. Je vindt er party games terug, maar ook strategische spellen of educatieve spellen. Voor elk wat wils dus, ongeacht je niveau, verwachtingen of interesses. Een beschrijvende catalogus is beschikbaar op aanvraag, of te downloaden via de website.

Maison de la Francité

Jozef II-straat 18 - 1000 Brussel

+32 (0)2 19 49 33

mdlf@maisondelafrancite.be

www.maisondelafrancite.be

TRILOGIE – DE WETENSCHAP VAN SORTEREN

Door dit spel leer je sorteren en verantwoordelijk om te gaan met het milieu. Het kan ook worden gebruikt in het kader van een animatie over het thema van sorteren van afval, of in familieverband

Culture & Santé

Jérôme Legros

32 (0)2 558 88 10

jerome.legros@cultures-sante.be

www.cultures-sante.be

WEDIACTIVITS

Spelen om de ogen te openen voor het cyber-burgerschap! WediActivists wil het kritische denken aanmoedigen, maar ook de empathie en het verantwoordelijke gedrag.

Du vent dans les cordes

Manu MAINIL

+32 (0)486/28 26 33

wediactivists@gmail.com

www.duventdanslescordes.be/projets/wediactivists