

Kohtaaminen saarella

Kautta historian eri kulttuurit ovat omaksuneet ja lainanneet toisiltaan erilaisia asioita. Usein kohtaaminen hyödyttää kaikkia osapuolia. Pystymme paremmin arvostamaan monimuotoisuutta, jos opimme näkemään vieraisiin kulttuureihin kohdistuvien ennakkoluulojen ja oman etnosentrismimme taakse. Tässä harjoituksessa simuloidaan kahden kulttuurin kohtaaminen.

Käsiteltävät aiheet

- Sopeutuvaisuuden ja suvaitsevaisuuden tuomat edut.
- Ennen kuin kulttuurieroja voi oppia kunnioittamaan, niitä täytyy oppia ymmärtämään.
- Iloa monimuotoisuudesta!

Tavoitteet

- Tietoisuuden lisääminen kulttuuritaustan vaikutuksesta elämään ja asenteisiin.
- Keskustelun herättäminen kommunikaatiosta ja vuorovaikutuksesta eri kulttuureista tulevien ihmisten välillä.
- Kulttuurisiin tabuihin ja suvaitsevaisuuden rajoihin tutustuminen.
- Keskustelu kulttuurienvälisen yhteistyön mahdollisuuksista.

Kesto

2 tuntia

Tila

Peliä voi pelata yhdessä huoneessa, mutta myös ulkona, rajatulla alueella.

Ryhmän koko

10-16

Vinkkejä ohjaajalle

Lue kaikki ohjeet huolellisesti läpi ennen pelin aloittamista, jotta saat selvän kuvan siitä, mitä pelaajien odotetaan tekevän.

TAUSTATIETOA PELISTÄ

Saarella asuu kaksi heimoa. Y-heimo asuu saaren toisessa päädyssä vuoristossa, Z-heimo rannikolla. Heimot viettävät rauhanomaista rinnakkaiseloa ja ovat vain vähän tekemisissä keskenään. Heimoilla on kummallakin oma kulttuurinsa ja kielensä. Niillä on kuitenkin se yhteinen piirre, että molemmissa kulttuureissa arvostetaan suuresti ilmapalloja. Y-heimo pitää pallojen monimuotoisuutta tärkeänä uskonnollisista syistä, ja Y-heimo yrittää siksi kerätä mahdollisimman paljon erimuotoisia, -värisiä ja -kokoisia palloja. Z-heimo taas käyttää ilmapalloja, etenkin pyöreitä ja punaisia, lääkinnällisiin tarkoituksiin ja keräilee siis pyöreitä ja punaisia palloja. Äskettäin Z-heimon keskuuteen on levinnyt outo ja vaarallinen kulkutauti. Legendojen mukaan siihen on olemassa vain yksi parannuskeino: harvinaislaatuinen erikoisilmapallo (ei siis pyöreä ja punainen), jollainen on kätkeyty johonkin tuntemattomaan paikkaan saarella. Onneksi heimon vanhimmilla on hallussaan satoja vuosia vanha kartta, jonka uskotaan ilmaisevan tien parantavan ilmapallon luokse. Valitettavasti kartta oli kerran kauan sitten vähällä tuhoutua sodassa, ja nyt Z -heimolla on hallussaan vain kaksi palaa kartasta. Legendan mukaan toinen puolisko on Y-heimolla. Pelissä Y -heimon tavoite on suojella ilmapallojaan, ja Z-heimon tavoite lääkeilmapallon löytäminen.

OHJEET

Pelissä on viisi eri vaihetta:

Aloitus

Osa I Heimot suunnittelevat ja opettelevat kulttuurinsa tavat ja kielen (n. 30 min.)

Osa II Heimot kohtaavat ja opettelevat kommunikoimaan toistensa kanssa (n. 20 min.)

Osa III Heimot etsivät ilmapalloja (n. 45 min.)

Lopetus

ALOITUS

1. Huolehdi siitä, että kaikki tarvittavat varusteet ovat valmiina etukäteen. Ohjeiden alla on lista tarvittavista varusteista ja ohjeet valmisteluun.
2. Jaa ryhmä kahteen osaan, ja lue osallistujille TAUSTATIETOA PELISTÄ (yllä).

Osa I. Molemmat heimot kehittävät itselleen kielen ja kulttuurin (n. 30 min.).

3. Sijoita ryhmät huoneen/tilan vastakkaisiin pätyihin. Toinen pääty edustaa kukkuloita ja toinen rannikkoa.
4. Jaa kummallekin heimolle ohjeet roolia varten ("Roolikortit", alla) sekä kyniä ja paperia muistiinpanojen tekemistä varten.
5. Kerro ryhmille, että heidän tulee keksiä heimolleen nimi, kulttuurin säännöt ja kieli.
6. Anna ryhmille 20 minuuttia aikaa kielen kehittämistä ja opettelua varten, jonka jälkeen kaikkien tulisi hallita kieli.

Osa II. Kaksi heimoa kohtaavat. Heimoille tarjoutuu tilaisuus opetella kommunikaatiota ja yhteistyötä yhteisen ruuan ja juoman ääressä (n. 20 min.)

7. Anna toiselle heimolle keksejä ja toiselle mukeja ja juotavaa.
8. Kutsu ryhmät kokoontumaan huoneen keskiosaan, joka edustaa puolueetonta vyöhykettä.
9. Kerro, että simulaatioharjoitus alkaa. Tehkää lyhyt roolinottoharjoitus, jossa voit pyytää jokaista miettimään omaa roolihahmoaan ja oman heimonsa tapoja, ajatuksia ja tyyliä. Jokaisen täytyy tästä lähtien pysyä roolissaan eli puhua heimonsa kieltä ja noudattaa sen kulttuurin sääntöjä.

Osa III. Ilmapallojen etsintä (n. 45 min.)

10. Kerro koko ryhmälle, että heimo Z voi nyt aloittaa neuvottelut saadakseen kadonneen kartan puolikkaan takaisin ja löytääkseen kätkeyt pallot. Kerro, että tähän on aikaa n. 45 minuuttia.

Raportointi ja arviointi

Puhukaa aluksi pelin tapahtumista ja sen jälkeen siitä, mitä ihmiset oppivat pelistä sekä simulaation suhteesta todelliseen elämään.

- Oliko vaikeaa käyttää ja ymmärtää keksittyjä kieliä?
- Kuinka kommunikoitte keskenänne pallojen etsinnän aikana? Käytittekö vain yhtä kieltä vai
- molempia? Käytittekö merkkikieltä vai puhetta? Millaisia väärinkäsityksiä syntyi?

- Kuinka ratkaisitte heimo Y:n pallojen puhaltamiseen liittyvän ongelman? Kuka puhalsi pallot? Miltä tuntui rikkoa kulttuurista tabua?
- Minkälaisia kulttuurisia tabuja omassa yhteiskunnassamme on? Onko niillä jokin tarkoitus?
- Mitä alun perin muista kulttuureista peräisin olevia esineitä ja asioita kuuluu omaan arkipäivääsi?
- Voitko kuvitella, miltä tuntuisi elää maassa, jossa olisi vain omasta kulttuurista peräisin olevia asioita? Miksi omalla kulttuurilla on niin suuri merkitys?
- Onko oma kulttuuri sinulle tärkeä asia? Miksi?
- Millaiset tekijät estävät toisten kulttuurien ymmärtämistä?
- Tuleeko mieleesi yhtään historiallista tai nykyistä todellisen elämän esimerkkiä sellaisesta kulttuurien kohtaamisesta, jossa kulttuurit ovat sopeutuneet toisiinsa ja molemmat ovat hyötäneet prosessista?

Nykymaailmassa on paljon esimerkkejä kulttuurien välisistä konflikteista. Valitkaa seuraavista yksi aihe lähemmän keskustelun aiheeksi:

- Mitkä tekijät johtavat kulttuurien välisiin konflikteihin?
- Kuka hyötyy, kuka häviää konfliktista?
- Menettävätkö ihmiset jotakin uskaltautuessaan kulttuurien väliseen vuorovaikutukseen?
- Mitä vuorovaikutuksella voitaisiin saavuttaa?

VALMISTELUT

Osioon I kulttuurien suunnittelemista varten

- Kyniä ja paperia
- Kopiot heimoille ohjeista (alla otsikolla "Roolikortit")

Osioon II heimojen tapaamista varten

- Mukeja, juotavaa ja keksejä niin paljon että kaikille riittää

Osioon III etsintämatkaa varten

- Kätkeytyjen pallojen sijaintia osoittava kartta, joka on leikattu neljään osaan.
- 5 pyöreää punaista ilmapalloa.
- 3 muuta palloa, kaikki eri muotoisia ja värisiä.
- 2 keskenään samanlaista erikoispalloa, jotka ovat erilaisia kuin kaikki muut pallot. Kätke nämä kaksi erikoispalloa kartan osoittamaan salaiseen paikkaan.
- Narua pallojen sulkemista varten.
- Teippiä pallojen kiinnittämiseksi seinälle.
- Tarvikelaatikko, jossa on nuppineuloja, sakset, punainen huulipuna ja teippiä.

Kätkeytyinä palloina suosittelimme käytettäväksi kondomeja. Ensinnäkin ne ovat eri näköisiä kuin tavalliset ilmapallot, ja toisekseen kondomit ovat edelleen tabu monille ihmisille. Kondomien käyttäminen ilmapalloina saattaa siten tarjota osallistujille tilaisuuden oman suvaitsevaisuuden rajojen kokeilemiseen. Lisäksi keskusteluosuuden aikana voidaan käsitellä AIDSiin ja HIV-positiivisten ihmisten syrjintään liittyviä asioita. Etsi hyvä piilo erikoispalloille (= kondomeille), mutta älä täytä niitä.

Piirrä kartta, joka kuvaa pelialuetta (esim. luokkaa, salia, pihaa, kenttää tms., josta pallojen sijainti ilmenee. Varmista, ettei palloja voi löytää pelkän kartan puolikkaan tai kolmeneljäsosan avulla. Leikkaa laatimasi kartta neljään osaan. Kaksi osaa kartasta annetaan heimo Z:lle. Taittele kaksi jäljelle jäänyttä palasta ja sijoita ne kahteen heimo Y:lle annettavaan ilmapalloon.

Puhalla 8 värillistä ilmapalloa täyteen (5 punaista pyöreää ja 3 muuta) ja sido ne narulla siten, että solmut voidaan avata ja pallot tyhjentää niitä vahingoittamatta. Teippaa 4 punaista pyöreää palloa seinään/puuhun/tolppaan huoneen/tilan siihen päätyyn, jossa heimo Z asuu (rannikko), ja loput neljä palloa huoneen toiseen päätyyn heimo Y:n alueelle (vuoristo). Laita kaksi karttaneljännestä kirjekuoreen heimo Z:tä varten ja jätä kuori Z:n asuinpäättyyn. Sijoita tarvikelaatikko huoneen keskelle. Älä kerro ryhmälle sen tarkemmin, mihin tarvikkeita mahdollisesti käytetään. Tavarointa saatetaan tarvita tai olla tarvitsematta pelin aikana, osallistujat saavat itse päättää siitä, kun he keksivät kulttuurilleen säännöt. Voit tarvittaessa lisätä laatikkoon muitakin esineitä: esim. suurennuslasin, jos kartta on vaikealukuinen, taskulampun, jos pallot on kätkeyty pimeään paikkaan, avaimen kartan sisältävän laatikon avaamista varten tms. Heimojen auttaminen oman kielen opettelussa ja kulttuurin kehittämisessä Pelaajat saavat käyttää vapaasti luovuuttaan. Jos ryhmällä on vaikeuksia, voit ehdottaa esim. kaikkien konsonanttien korvaamista yhdellä kirjaimella (esim. l tai r). Muita vaihtoehtoja ovat sanojen lausuminen takaperin ja kaikkien sanojen aloittaminen jollain tietyllä kirjaimella. Varmista, että kaikki heimon jäsenet hallitsevat kielensä ja kulttuurinsa ennen pelin jatkamista.

Heimojen kokous

Keksien antaminen toiselle heimolle ja juoman toiselle tarjoaa pelaajille tilaisuuden oppia toistensa kieltä. Pelaajien on kommunikoitava keskenään, jos he aikovat selvittää tilanteesta molempia osapuolia hyödyttävällä tavalla.

Etsintä

Tilanne voi kehittyä monella eri tavalla riippuen pelaajien neuvottelutaidoista, temperamentista ja kulttuuriarvojen tärkeydestä pelaajille. Jos peli jää polkemaan paikoilleen, ohjaajan on syytä puuttua tilanteeseen ja antaa ehdotuksia joiden avulla päästään eteenpäin. Tapahtumat voivat edetä esim. seuraavaan tapaan:

- Pelaajien on huomattava, että Y:n pallojen sisällä on paperin palasia.
- Heidän täytyy löytää tapa saada kartan palaset ulos rikkomatta kunnioitusta, jota heimo Y tuntee palloja kohtaan.
- Pallojen huolellinen tarkastelu osoittaa, että narujen solmut voi aukaista, jolloin pallot voitaisiin tyhjentää ja täyttää uudelleen niitä vahingoittamatta. Kuitenkin heimo Z:n täytyy taitavasti suostutella heimo Y:tä, jotta se suostuisi tähän. Jonkun täytyy silloin rikkoa pallojen koskettelun kieltävä kulttuuritabu. Heimo Y saattaa vaatia, että henkilö joka koskee palloihin käyttää punaista tekonäätä ja suorittaa kehänkävelyseremonian. Tämä on toinen tabu, joka täytyy rikkoa.
- Aluksi näyttää siltä, että heimo Y ei hyödy Z:n auttamisesta millään tavoin, koska Z:lla on vain punaisia palloja, joita Y:llä on jo ennestään. Kuitenkin pelin aikana osoittautuu, että Y:kin voi hyötyä, koska erikoispalloja on kaksi: Z voi antaa toisen Y:lle.

Ehdotuksia toiminnan jatkamiseksi

Oppiminen ja kasvaminen ovat osa jatkuvaa kulttuurien välisen kasvatuksen prosessia. Prosessi ei kuitenkaan tapahdu itsestään, emmekä saavuta sen päämääriä ja etuja vaivaa näkemättä. Monikulttuurinen festivaali, johon kaikki yhteisön jäsenet ovat tervetulleita jakamaan yhdessä ruokaa, juomaa, musiikkia, tanssia, käsitöitä, pelejä jne. olisi yksi hyvä tapa edistää kulttuurien vuorovaikutusta. Olisiko sinun ryhmälläsi mahdollisuuksia sellaisen järjestämiseen? Erilaisuuden hyväksyminen ja erilaisten ihmisten kanssa eläminen ei aina ole niin helppoa kuin toivoisi. Jos ryhmää

kiinnostaa kokeilla, miltä tuntuisi tehdä pitkä junamatka ihmisten kanssa, joilla on erilaisia tapoja kuin sinulla, tehkää harjoitus Euro-rail "à la Carte"

Roolikortit (kopioidaan osallistujille)

ROOLIKORTTI HEIMOLLE Y

Asutte saarella, jolla asuu myös eräs toinen heimo. Heimot elävät rauhanomaista rinnakkaiseloa ja kohtaavat toisiaan vain harvoin. Kummallakin heimolla on erilainen kieli ja kulttuuri.

Heimon kieli

Heimosi täytyy kehittää yksinkertainen kieli, jota se voi käyttää koko pelin ajan. Varmistakaa, että kaikki jäsenet osaavat kielen ennen kuin peli alkaa.

Kulttuuri

Uskonnollisista syistä erilaiset ilmapallot ovat teille hyvin tärkeitä ja koettatte saada kokoelmiinne mahdollisimman monen värisiä, kokoisia ja muotoisia palloja. Palloja pidetään pyhinä, eikä niitä saa koskettaa rangaistuksetta. Ainoastaan valitut heimon jäsenet, joille on opetettu erityinen kehänkävelyrituaali, saavat koskea palloihin. Tähän rituaaliin valitun henkilön täytyy kävellä ympyrää ja pitää samalla punaista tekonenaä, jonka päällä hän tasapainottelee ilmapalloa. Teidän täytyy itse keksiä heimollenne kulttuuri: heimon nimi, tervehdystapa, ja sosiaaliset käytössäännöt jotka määräävät, kuka saa tehdä päätöksiä ja puhua heimon puolesta.

ROOLIKORTTI HEIMOLLE Z

Asutte saarella, jolla asuu myös eräs toinen heimo. Vietätte rauhanomaista rinnakkaiseloa, vaikka molemmilla heimoilla on oma kieli ja kulttuuri. Heimot tapaavat toisiaan harvoin.

Heimon kieli

Teidän täytyy keksiä oma yksinkertainen kieli, jota käytätte koko pelin ajan. Varmistakaa, että jokainen ryhmän jäsen hallitsee kielen ennen pelin alkua.

Kulttuuri

Olette rauhallista, sosiaalista kansaa. Tervehditte toisianne hankaamalla nenä vastakkain. Siksi kulttuurissanne pidetään hyvin tärkeänä sitä, että nenä on aina puhdas – nenän peittäminen on epäsosiaalista. Arvostatte suuresti harvinaisia punaisia ilmapalloja, joita käytätte lääkinnällisiin tarkoituksiin. Teidän täytyy itse keksiä heimollenne eräitä kulttuurisia piirteitä: heimon nimi ja sosiaalista järjestelmää koskevat säännöt, jotka ratkaisevat mm. sen, kuka voi tehdä päätöksiä ja puhua koko heimon puolesta.