

## HOOFDSTUK 2 LEVENSBESCHOUWING



1. Vredeslicht
2. Kennismaking
3. Sprookjes, mythologie en legendes
4. Wat is belangrijk?
5. Kaartspel Even Anders
6. Dag van Respect
7. Geloofsregels en godsdiensten
8. De Tolerantietest; discussie over fatsoen, normen en waarden op scherp gezet
9. De dialoog
10. De eerste ontmoeting

### 1. Vredeslicht

5-18 jaar	5 uur	Tocht	Onbeperkt	Hele wereld
-----------	-------	-------	-----------	-------------

Rond Kerst zijn veel mensen bezig met goede wensen en draaien acties voor goede doelen op volle kracht. Zo was er in 1986 in Oostenrijk een actie voor gehandicapte kinderen. Deze actie 'Licht ins Dunkel' van de Oostenrijkse omroep ORF was de aanleiding voor de actie 'Vredeslicht'. In dat jaar vertrok de directeur van de ORF, de heer Obermayer, samen met 14-jarige gehandicapte kinderen naar Israël om het vredeslicht te ontsteken aan de vredesvlam in Bethlehem. Per vliegtuig ging dit licht naar Linz om daar verspreid te worden door groepen die zich spontaan hadden aangemeld waaronder de Oostenrijkse Scoutingorganisatie. De actie Vredeslicht was geboren.

Scouts zorgen vanaf het begin van de actie voor de verspreiding tot in de kleinste dorpen. In 1996 kwam het vredeslicht voor het eerst naar Nederland waar Scouting Wellerlooi het ontving via een Duitse scoutinggroep.

Vanuit Scouting Nederland wordt het vuur uit Bethlehem binnengehaald op de derde zaterdag van december en verspreid vanuit Utrecht CS. Scouts uit heel Nederland zijn hier welkom!! Met een speciale vergunning wordt het vuur in de trein mee naar huis genomen om verder verspreid te kunnen

worden onder de mensen.

Het is goed mogelijk om aan te sluiten bij kerstactiviteiten en vredes- en nieuwjaarswensen.

Voorbeelden en tips zijn te lezen op [www.vredeslicht.nl](http://www.vredeslicht.nl).

Het Vredeslicht is geen magisch symbool, dat vrede tovert. Het herinnert ons aan onze plicht om ons voor de vrede in te zetten. Het Vredeslicht is een teken van hoop. Het is in een betrekkelijk korte tijd van een klein lichtpuntje uitgegroeid tot een zee van licht. Miljoenen mensen komen in aanraking met het Vredeslicht.

## 2. Kennismaking

<b>5 jaar e.o.</b>	<b>Zelf te bepalen</b>	<b>Opdrachten</b>	<b>5-10 deelnemers</b>	<b>Nederland</b>
--------------------	------------------------	-------------------	------------------------	------------------

De bedoeling van het spel is dat kinderen (maar ook wel volwassenen) meer van elkaars achtergrond leren kennen. Het is oorspronkelijk bedoeld om buitenlandse kinderen gemakkelijk te laten 'inburgeren'. Maar het kan evengoed worden gespeeld met alleen Nederlandse kinderen.

Maak een stapel kaarten met vragen, die gaan over het dagelijks leven van de kinderen:

- welke kleur vind je het mooist;
- welk dier vindt je het leukst;
- wat vindt je het engst;
- wanneer heb je het laatst gehuild;
- hoe vaak ben je verhuisd;
- hoeveel kamers heeft je huis;
- welk eten vind je het lekkerst;
- welk drinken vind je het lekkerst;
- wat doe je het liefst in de vakantie;
- wanneer heb je het laatst heel hard gelachen;
- heb je een knuffel;
- waar speel je het liefst mee;
- wat vindt je het leukst/vervelendst op school;
- teken een boom (door alle deelnemers tegelijk);
- welke sport doe je het liefst;
- welke feestdag(en) vind je het leukst;
- welk dier zou je willen zijn;
- welke bloem vind je het mooist;

- wat is je leukst televisieprogramma.

Er is nog meer te bedenken, maar het aantal moet niet te groot worden, zodat de stapel op raakt en opnieuw gebruikt gaat worden. Dan komen de vragen bij anderen terecht. Trekt een kind een zelfde vraag als eerder, dan wordt die vraag aan een ander doorgegeven en trekt het kind zelf een nieuwe. Het is de bedoeling dat een vraag niet wordt beantwoord met één woord, maar dat een toelichting wordt gegeven. Bij bevers moet de tekst worden voorgelezen.

### 3. Sprookjes, mythologie en legendes

<b>7-11 jaar</b>	<b>2-3 uur</b>	<b>Toneel</b>	<b>5-25 personen</b>	<b>Hele wereld</b>
------------------	----------------	---------------	----------------------	--------------------

*Uitleg:* De groep wordt in kleinere groepjes verdeeld. De leiding leest aan elke groep een ander verhaal voor uit een deel van de wereld. Groep 1 stort zich op verhaal 1, groep 2 op verhaal 2 enzovoort.

De kinderen moeten het voorgelezen verhaal als toneelstukje gaan opvoeren. Belangrijke elementen uit elke mythe/legende/sprookje zijn:

- Er is een probleem.
- Een held wil het probleem oplossen.
- De held wordt tegengewerkt.
- De held verslaat de tegenstander en lost het probleem op.
- De held leeft nog lang en gelukkig (of niet: het loopt slecht af).

Het is handig om deze elementen (op een kinderlijke manier) te vertellen, zodat de kinderen hun toneelstukje goed kunnen indelen in vier of vijf scènes. Elk groepje laat zijn eigen toneelstuk aan de andere groepjes zien. Het is belangrijk om aan het einde van de toneelstukjes de nadruk te leggen op wat de kinderen van de verhalen hebben geleerd!

*Nodig:*

- verhaal
- verkleedkleden

Op <http://www.beleven.org/verhalen/> staan heel veel sprookjes, mythen en legenden! Je kan per land verhalen uitzoeken. Wil je bijvoorbeeld een verhaal uit Armenië, dan vul je bij 'kies een land' Armenië in. Vervolgens klik je op 'Ga'. Je krijgt meteen de beschikbare verhalen uit Armenië.

*Voorbeelden van mythes/sprookjes:*

De kinderen van de vijgenboom (Kenia): slechte afloop

Er was eens een vrouw die helemaal alleen leefde, zonder echtgenoot of kinderen. Ze voelde zich zo eenzaam dat ze het niet meer zag zitten. Op een dag ging ze zich beklagen bij een waarzegger: "O grote waarzegger, ik kom bij jou met mijn probleem, want jij bent de enige die me kan helpen." - "Wat is dan je probleem?" vroeg de waarzegger. "Ik word oud, en ik heb geen echtgenoot of kinderen. De eenzaamheid vreet me helemaal op." - "Wat zou je liever hebben, een man of kinderen?" wou de waarzegger weten. Ze antwoordde: "Zo belangrijk is een man nu ook weer niet. Ik zou vooral graag kinderen hebben."

De waarzegger gaf haar een opdracht: "Ga naar huis en haal daar een paar potten. Die vul je met de vruchten van de wilde vijgenboom. Zet de gevulde potten in je huis, en ga dan een wandeling maken door de velden." De vrouw deed precies wat haar was opgedragen. Ze zette de potten met de wilde vijgen in haar huis en ging daarna een vriendin bezoeken. Toen ze 's avonds terugkwam hoorde ze stemmen in haar huis, dat anders zo stil was. Dat zijn net kinderstemmetjes, dacht ze. En inderdaad klaterde haar tegemoet: "Daar komt moeder, daar komt moeder!" Eindelijk had ze de kinderen waarnaar ze altijd had verlangd. Ze hadden het hele huis opgeruimd en schoongemaakt. Maar op een dag trof ze haar kinderen spelend aan toen ze thuiskwam, hoewel ze hun had gevraagd op de kalveren te letten. De dieren waren allemaal weggelopen, en de kinderen hadden gevochten. Hun kleren waren gescheurd. Ze zaten vol bulten en blauwe plekken. "Moet je dat vijgengebroed toch zien!" riep de vrouw razend uit. De volgende dag gingen de kinderen naar de wilde vijgenboom en werden opnieuw fruit. Hun moeder hilde bittere tranen, toen ze bij thuiskomst haar huis leeg aantrof. Ze liep naar de waarzegger en verweet hem: "Wat heb je me aangedaan? Je nam de kinderen terug die me uit mijn eenzaamheid verlostten." De man hoorde wat er was gebeurd en sprak: "Mevrouwtje, er is niets dat ik voor u kan doen." - "Kan ik mijn kinderen dan niet uit in de vijgenboom halen?" smeekte ze radeloos. De oude man antwoordde: "Je kan het altijd proberen, want het spreekwoord zegt: we komen ergens niet door onze bekwaamheden maar door onze vastberadenheid." De vrouw ging opnieuw met haar potten naar de wilde vijgenboom. Ze klom erin, maar toen ze vruchten wilde plukken, staarden die haar aan met van die grote bolle ogen. Ze versteende bijna van ontzetting, en liet de vruchten hangen. Nooit keerde ze terug naar de boom, waarin het vijgengebroed hing.

Het zilver op de haard (Afghanistan): goede afloop

Er was eens een arme boer die het erg moeilijk vond om zich staande te houden in deze wereld. Want hoewel hij erg hard werkte en zuinig leefde, lukte het hem niet om ook maar een beetje geld te sparen. Het leek wel of hij na een leven lang hard werken er nog even slecht aan toe was als op de dag dat hij werd geboren. En op een ochtend begreep hij, dat als hij ooit iets wilde bezitten in deze wereld, dat het hem gewoon in de schoot geworpen zou moeten worden. Hij wenste dan ook dat hij op een morgen wakker zou worden en bergen met geld zou aantreffen op zijn schoorsteenmantel. Hij vond dat het geld op zijn eigen haard moest staan, zodat hij zeker zou weten dat het voor hem bestemd was. Hier dacht hij aan terwijl hij zijn dagelijkse werkzaamheden op het land verrichtte.

Op een dag toen hij op het land aan het werk was, bleven de kleren van de arme boer aan een braamstruik hangen. Om te voorkomen dat dit nog eens zou gebeuren, groef de man de wortels van de braamstruik uit en trok hem uit de grond. Terwijl hij dit deed, stootte hij op het deksel van een grote aarden pot. Opgewonden groef hij nog wat verder en verwijderde toen het deksel van de pot. Hij ontdekte dat de pot tot barstens toe gevuld was met zilveren munten. Eerst was hij verrukt, maar toen hij een paar minuten had nagedacht, zei hij: "Ik vroeg om geld op mijn eigen haard, maar nu vind ik dit geld hier in de grond. Ik kan dit niet meenemen. Want als dit voor mij bestemd was geweest, zou het vast en zeker gewoon op mijn eigen haard hebben gestaan, zoals ik wenste."

Dus liet de man de schat waar hij hem gevonden had en ging naar huis. Toen hij thuiskwam vertelde hij zijn vrouw over zijn vondst. Die werd kwaad op de dwaasheid van haar man om het geld op het land te laten. En toen haar man lag te slapen, ging ze naar het huis van een buurman en vertelde hem alles en zei: "Mijn domme man vond een geheime schat vol geld op het land, maar de stijfkop weigert hem mee naar huis te nemen. Ga er heen en haal de schat op en deel hem met mij."

De buurman was blij met het voorstel en hij ging op weg naar de aangegeven plek om naar de schat te zoeken. En daar waar de braamstruik omvergewoeld lag, vond hij inderdaad een aarden pot. Hij nam de pot op en opende hem. Maar toen hij het deksel optilde zag hij geen zilveren munten, maar een pot vol giftige slangen. En bij de buurman kwam de gedachte op: "Ah, die vrouw moet mijn vijand zijn! Ze hoopte natuurlijk dat ik mijn hand in de pot zou steken en gebeten en vergiftigd zou worden!" En dus draaide hij de deksel weer op de pot en nam hem mee naar huis. En toen de nacht

gevallen was, ging hij naar het huis van zijn arme buurman, klom op het dak en leegde de pot met giftige slangen in de schoorsteen.

Toen het ochtend werd ontwaakte de arme boer die als eerste de pot had gevonden om aan het werk te gaan. Maar toen de ochtendstralen van de zon op de haard vielen, gingen zijn ogen wijd open. Want de haard was bedekt met zilveren munten! Vol dankbaarheid zei hij: "Oh! Eindelijk! Dit geld kan ik accepteren! Ik weet nu zeker dat het voor mij bestemd is, omdat het hier op mijn eigen haard staat, precies zoals ik wenste!"

#### 4. Wat is belangrijk?

<b>7 jaar e.o.</b>	<b>Afhankelijk van aantal deelnemers</b>	<b>Discussie</b>	<b>Minimaal 3</b>	<b>Nederland</b>
--------------------	--	------------------	-------------------	------------------

Maakt 10 kaartjes met daarop: gezin – buiten spelen/sport – snoep – school – eten – slapen – computer – vrienden – Scouting – televisie. Bij oudere kinderen kan ook bijvoorbeeld telefoon in plaats van computer of televisie. Elk kind komt één keer aan de beurt om de kaarten in volgorde te leggen van wat zij/hij het belangrijkste vindt. Daar moet wel een uitleg bij worden gegeven. De kaarten kunnen ook in veelvoud worden gemaakt, waarbij alle kinderen tegelijk het rijtje leggen en er vervolgens over praten.

#### 5. Kaartspel Even Anders

<b>8 jaar e.o.</b>	<b>30 minuten</b>	<b>Kwartetspel</b>	<b>3-8 pers.</b>	<b>Nederland</b>
--------------------	-------------------	--------------------	------------------	------------------

Het kaartspel Even Anders gaat vooral in op wat religie en levensbeschouwing betekent voor mensen in hun alledaagse leven: voor hun eten, hun kleedgewoonten, gebedsleven, de inrichting van het huis of de belangrijke momenten in het leven. Het is een middel om op een speelse manier meer te weten te komen over de verschillende religies en levensbeschouwingen in de Nederlandse samenleving. Het kaartspel besteedt aandacht aan het Boeddhisme, Hindoeïsme, Humanisme, Ietsisme, Islam, Jodendom, Katholicisme en Protestantisme. Ook zijn er acht categorieën: feesten, geboorte/huwelijk, eten, bidden, kleding, huiselijkheid, afscheid en 'na de dood'.

Het kaartspel bestaat uit 64 mooi vormgegeven kaarten en een boekje met handzame achtergrondinformatie en spelsuggesties. De prijs van het spel is € 7,50 per exemplaar, exclusief verzendkosten. Bij meer dan 20 exemplaren kost het spel € 6,00 per stuk. Je kunt het spel zien en bestellen via [www.evenanders.nu](http://www.evenanders.nu) en [www.gliz.nl/kaartspel2](http://www.gliz.nl/kaartspel2).

## 6. Dag van Respect

<b>11 – 15 jaar</b>	<b>N.v.t.</b>	<b>Informatie</b>	<b>1-25 personen</b>	<b>Nederland</b>
---------------------	---------------	-------------------	----------------------	------------------

De 'Dag van Respect' is een jaarlijks georganiseerde dag in het najaar. Gebruik dit thema voor een speciale opkomst of een 'Sta eens even stil' moment. Op de site [www.dagvanrespect.nl](http://www.dagvanrespect.nl) staat nieuws over de activiteiten, maar er zijn ook handvatten om met jeugd over respect aan de gang te gaan.

Er zijn downloads op de site beschikbaar waaronder een respectspel (voor voortgezet onderwijs) en een beschrijving van een respectactie. Kinderen willen graag aandacht aan respect geven. Met de respecttrofee kunnen zelf acties bedacht en uitgewerkt worden. Op de site worden naast de beschrijving tips en ideeën gegeven.

Verder zijn er een lespakket en een respectkrant beschikbaar. In de afgelopen jaren heeft de verspreiding van het thema veel aandacht in de media gekregen. Betrokken Nederlanders waaronder de minister-president, burgermeesters en bekende sporters worden getoond door middel van videoverslagen van hun activiteiten op een 'Dag van Respect'.

## 7. Geloofsregels en godsdiensten

<b>11-18 jaar</b>	<b>1,5 uur</b>	<b>Postenspel</b>	<b>6-50 personen</b>	<b>Hele wereld</b>
-------------------	----------------	-------------------	----------------------	--------------------

*Uitleg:* De kinderen worden opgedeeld in verschillende groepen. Elke groep moet een eigen geloof beginnen. De groepen moeten daartoe verschillende dingen verzamelen:

- De god (of goden)
- Geloofsregels (oftewel: waar moet men zich aan houden?)
- Rituelen die uitgevoerd moeten worden om bij de godsdienst te mogen horen
- Een teken
- Een gebed

Er zijn zes posten. Eén centrale post en vijf 'geloofsposten'. Op de centrale post wordt bijgehouden hoever elk groepje is met het beginnen van een geloof. Zij kunnen daar de door hen bemachtigde papieren inleveren. Op de geloofsposten moeten de groepjes opdrachten doen om aan de betreffende papieren te komen. De groepjes kiezen eerst een god/

geloofsregel/ritueel/teken/gebed waarvoor zij een opdracht willen doen. Daarna pas horen zij welke opdracht daarbij hoort. De groepjes kiezen aldus een god/geloofsregel/ritueel/teken/gebed die zij het beste vinden! Als de opdracht slaagt, moet de groep eerst opschrijven waarom zij gekozen heeft voor een bepaald geloofsonderdeel. Daarna pas mag het groepje een papier meenemen. Als de opdracht niet slaagt, moet een groepje eerst weer naar een andere post, voordat zij weer naar de post mogen waar de opdracht niet geslaagd is. De groep mag de opdracht daar nogmaals doen, of kiezen voor een andere god/geloofsregel/ritueel/teken/gebed (oftewel: hun tweede keuze, maar wel weer met motivatie waarom er gekozen is voor een betreffend geloofsonderdeel). De groep die als eerste het geloof compleet heeft, wint!

Tijdens de nabespreking van het spel is het belangrijk om aan de kinderen te vragen waarom zij voor bepaalde geloofsonderdelen hebben gekozen.

Oftewel: waarom spraken bepaalde dingen hen zo aan?

Het spel is gebaseerd op de vijf wereldgodsdiensten, namelijk de Islam, het Christendom, het Jodendom, het Boeddhisme en het Hindoeïsme. De geloofsonderdelen corresponderen dan ook met deze godsdiensten.

*Nodig:*

- Afbeeldingen/tekens (in het geval van Allah en Jahweh moeten tekens gekozen worden) van 5 verschillende goden (Allah, God, Jahweh, Boeddha en Hindoeïstische goden)
- 5 papieren met geloofsregels
- 5 rituelen
- 5 geloofstekens
- 5 gebeden
- 6 posten
- 25 opdrachten

Aangezien meerdere groepjes dezelfde keuze kunnen maken, is het handig om van elk papier met geloofsonderdelen meerdere exemplaren te hebben. Het kan immers zo zijn dat twee groepjes allebei kiezen voor Jahweh.

#### **8. De Tolerantietest; discussie over fatsoen, normen en waarden op scherp gezet**

<b>12-14 jaar; vanaf 15 jaar</b>	<b>45 minuten (met nabespreking)</b>	<b>Discus sie</b>	<b>1 – 25 personen</b>	<b>Nederland</b>
--------------------------------------	--	-----------------------	----------------------------	------------------

*Nodig:* Eén of meer computers, of het spel op papier met brochure.

De volgende thema's staan centraal in de Tolerantietest:

- Spreekkoren in het stadion;
- strenge grenscontroles;
- een winkelier die maar één asielzoeker tegelijk in zijn winkel wil hebben;
- vrijheid van meningsuiting van een imam
- racistische moppen en inburgeringscursussen voor nieuwe Nederlanders.

De Tolerantietest wil de discussie over tolerantie stimuleren. Het spel kan gespeeld worden in verschillende leeftijdscategorieën. De deelnemers verdiepen zich in maatschappelijke dilemma's, maken een keuze uit drie mogelijke oplossingen en ontvangen commentaar op hun score. Een uitdagend middel voor onderwijs, jeugdwerk en voor mensen die willen nadenken over tolerantie. De tolerantietest bestaat uit een Cd-rom en een brochure. Daardoor is het mogelijk om zowel individueel als met een groep te werken. Een variant is de antwoorden in groepjes met interne discussie te bepalen.

Prijs Cd-rom met brochure: € 13,50 ; brochure alleen: € 5,-. Bestellen via [www.vredeseducatie.nl](http://www.vredeseducatie.nl), klik op catalogus. Daar staan nog meer (elektronische) spelletjes op dit gebied. Bij voorbeeld het spel 'De Wereldstad'. Dit spel is bedoeld voor kinderen vanaf 10 jaar. De kinderen moeten met behulp van opdrachten en foto's allerlei aspecten van de wereld ontdekken.

### 9. De Dialoog

<b>15 - 18 jaar</b>	<b>2-3 uur</b>	<b>Gesprek</b>	<b>5-25 personen</b>	<b>Nederland</b>
---------------------	----------------	----------------	----------------------	------------------

De Dialoog is een bijeenkomst waar debat, gesprek en ontmoeting centraal staan. Samen spreken, samen delen is het devies. Jongeren leren elkaar kennen door stil te staan bij een onderwerp dat dicht bij hen staat. Het kan zijn dat de jongeren er al wat van vinden, het kan ook meningvormend werken.

Rondom een actueel maatschappelijk thema wordt tijdens de bijeenkomst invulling gegeven door middel van een gesprek. Het gesprek wordt op gang gebracht aan de hand van stellingen, foto's en/of vragen. Hierbij komt tot de manier waarop de deelnemers elkaar beleven tot uiting. De vragen die daarbij centraal staan zijn onder andere:

- Wat vindt je belangrijk;
- Wat vindt je leuk;
- Hoe zien anderen dat bij jou;
- Wat valt je op bij andere jongeren.

*Enkele aanwijzingen om een debatavond tot een succes te laten worden:*

- Kies voor een gespreksleider.
- Nodig ander jongerengroepen uit. Bijvoorbeeld jongeren van een Turkse vereniging of van de zondagsschool.
- Leg contacten met begeleiders of contactpersonen en vraag ze te participeren in de voorbereiding en organisatie van de bijeenkomst.
- Laat de jongeren zelf ook invulling geven aan organisatorisch zaken. De Dialoog wordt immers voor en door jongeren georganiseerd.
- Plan het niet te ver in het voren en zorg er voor dat het op een moment is zonder examens of andere jongerenactiviteiten.
- Geeft aandacht aan het informele deel van de avond.
- Zorg voor goede PR.
- Gebruik voor de PR de communicatiemiddelen van de jongeren en hun netwerken.
- Geef ook de contactpersonen van je subsidiënten zoals bijvoorbeeld de gemeente een uitnodiging.

#### **10. De eerste ontmoeting**

<b>15 jaar e.o.</b>	<b>50 minuten</b>	<b>Rollenspel</b>	<b>4-8 deelnemers; toeschouwers</b>	<b>Nederland</b>
---------------------	-------------------	-------------------	-------------------------------------	------------------

*Doel van het spel:* Ontdekken dat je plezier kunt beleven aan samenwerking en van interculturele misverstanden.

*Nodig:* Tafel, 4 stoelen, staanplaatsen publiek, flap-over of schoolbord voor evaluatie

*Uitleg:* Speel een rollenspel met je eigen leden (met een bestuurder en een spelleider) en nodig een allochtone organisatie uit waar je in de toekomst mee zou willen samenwerken (met een bestuurder en een uitvoerende vrijwilliger).

De vragen en opdrachten die bij de groep horen:

##### **1. Scoutingdelegatie:**

- Wat heb je de andere partij te bieden, waarom is het scoutingspel zo waardevol voor iedereen?
- Wat verwacht je van de andere partij: kader, kinderen, culturele verrijking?
- Hoe zou je willen starten?
- Waar ben je bang voor bij samenwerking
- De invloed van de religie op gedrag en rituelen

Probeer je open en geïnteresseerd te gedragen;

Bestuurder:

- Vraag naar formele afspraken en vraag door of zij echt willen samenwerken.
- Bied aan om te beginnen met een groep kinderen die eens komt kijken en meedoet bij een opkomst.

Spelleider:

- Vraag welke activiteiten ze doen.
- Vraag hoe ze aan hun vrijwillig kader komen.

2. *Organisatie van Nieuwe Nederlanders:*

- Respecteren zij onze religie en cultuur?
- Waarom zouden we met hen samenwerken? Ons kader is al dun en zwaar belast.
- Willen zij zien wat onze kinderen aan spel en cultuur doen?
- Willen zij eerst een keer bij ons komen om te zien hoe wij met onze kinderen omgaan in de ruimtes van het verenigingsgebouw (Moskee)?

Bestuurder:

- Wat levert samenwerking aan extra's op voor de organisatie?
- Hoe komt Scouting aan kader en is er ook allochtoon kader?
- Is wat terughoudend en wantrouwend vanwege het Nederlandse politieke anti-islambeleid en houding.

Vrijwilliger:

- Informeert naar wat met de kinderen wordt gedaan.

3. *Nabespreking:*

Publiek:

- Over de scoutingdelegatie:
  - Was de scoutingdelegatie herkenbaar?
  - Wat vond je sterk?
  - Wat vond je zwak?
- Over de delegatie van de organisatie van nieuwe Nederlanders:
  - Herken je het gedrag van hun kant?
  - Vond je ze open of gesloten, waarom?
  - Wat vond je sterk?
  - Wat vond je zwak?

Spelers:

- Wat vond je leuk.
- Wat vond je moeilijk.