# ‘3S’ – een cultuurspel

Gebaseerd op het Barnga spel dat dieper gaat en waar copyright op rust, is het 3S spel alleen bedoeld ter inspiratie van een volwaardiger cultuurspel. 3S staat voor ‘Samen Stil Spelen’. Het **leerdoel** is om via een samenspel te ontdekken dat waarden en opvattingen (cultuurverschillen) makkelijk kunnen leiden tot verwarring en conflict over de waardering van bepaald gedrag of van bepaalde situaties.

## Benodigd

* Minimaal 2 pakjes aan gewone speelkaarten. Deze bestaan uit 52 speelkaarten en 2 jokers.
* Sorteer alle kaarten per ‘kleur’ (soort). Dus alle schoppen, klavers, ruiten en harten apart.
* Met 2 pakjes x 4 soorten heeft u dus 8 setjes kaarten van elk 13 stuks.
* De jokers houdt u apart.
* U heeft per 4-6 leerlingen 1 groepje van 13 speelkaarten nodig.
* Verschillende spelregels per groepje die pas bekend mogen worden als het spel voor de eerste keer wordt gespeeld. Er zijn verschillende VARIANTEN aan spelregels beschikbaar. Per groepje 1 variant. Elke speler moet een overzicht krijgen van de spelregels.

## Uitvoering

1. Zorg dat er een EVEN aantal groepjes is, bijv. 4 of 6 groepen, dit i.v.m. het wisselen dat gaat gebeuren.
2. Deel de leerlingen in groepjes in van 4 leerlingen per groepje. Als het noodzakelijk is, kunt er 5 of 6 in een groepje doen.
3. De spelers ontvangen de spelregels die ze 1x mogen doorlezen en goed moeten onthouden.
4. Daarna neemt u de spelregels weer in ontvangst.
5. Elk groepje ontvangt een setje speelkaart.
6. De aas wordt open in het midden van de tafel gelegd.
7. De andere 12 kaarten worden geschud en verdeeld onder de spelers: 3 kaarten per persoon bij een groepje van 4 leerlingen. En anders 2 kaarten pp voor 5 of 6 personen.
8. De spelers spelen het spel 3x volgens de spelregels die ze gelezen hebben maar mogen NIET PRATEN.
9. De twee spelers met de grootste punten worden verwisseld met spelers van een andere groep. Dat betekent dat de spelers nu moeten spelen volgens andere spelregels MAAR ze kennen die spelregels niet. Waarschijnlijk gaan ze nietsvermoedend volgens de eigen spelregels te werk en loopt het al gauw uit op verwarring of op conflicten.
10. U legt het spel stil en vraagt om de spelers die **NIET VERPLAATST** zijn aan de ‘**nieuwkomers’** de regels toe te lichten. Dus dan mag er wel gepraat worden. De spelregels mogen er zelfs bij gehaald worden maar de nieuwkomers mogen ze **niet lezen**. Dit is een soort ‘inburgeringscursus’.
11. Het spel kan nog 1x in stilte gespeeld worden wat waarschijnlijk tot nieuwe verwarring leidt.

## Einde

U spreekt met de leerlingen over wat ze beleefd en gevoeld hebben. Welke verbanden zijn er tussen de cultuurelementen ‘waarden’ en ‘opvattingen’ en de spelregels en verwarring? Zijn ook verschillen in cultuurdimensies helder geworden en hebben leerlingen ervaren dat ze in de war raken bij andere spelregels of bij de komst van nieuwkomers die de spelregels niet lijken te kennen? Welke gedachten en gevoelens roept dit op?

## Verbeteringen

* Het introduceren van de jokers, bijvoorbeeld:
	+ Door alleen jokers in sommige groepen te gebruiken en in andere niet.
	+ Door jokers verschillend te duiden, bijvoorbeeld als ‘zombies’ (negatief) of als ‘lolbroeken’ of als ‘altijd een winnaar’.
	+ Door jokers mee te geven met enkele leerlingen. Die kunnen ze dan bij een andere groep opleggen terwijl die groep jokers helemaal niet kent.
* Speelkaarten vervangen door kaarten met acties of waarderingen er op. Bijvoorbeeld
	+ Gebeurtenissen stapel met ‘man schudt hand vrouw en kijkt haar in de ogen aan’ en dan zsm een waardering daarvoor of afkeuring levert (straf)punten op.

## Spelregels

De spelregels staan op de volgende pagina’s. Deze zijn expres niet genummerd of gelabeld om de deelnemers niet op voorhand in te fluisteren, maar u ziet in de paginanummering welke variant het betreft.

# Spelregels ‘3S’

Jullie moeten in ‘3S’ (Samen Stil Spelen) een spel in stilte spelen en proberen te winnen. Je krijgt kort de tijd om de spelregels te lezen en moeten het spel dan 3x spelen in stilte. Je mag de spelregels er dan niet bij houden en niet praten. Succes!

1. Leg de aas in het midden open op tafel.
2. Schud de kaarten
3. Verdeel de kaarten onder alle spelers: bij 4 spelers zijn dat 3 kaarten per speler. Alleen de speler mag de eigen kaarten zien.
4. De oudste speler begint dus zorg dat je voordat je in stilte speelt, even weet wie de oudste is.
5. Alle spelers bedenken eerst welke kaart ze willen opleggen.
6. Op het teken van de spelleider (leraar), legt elke speler een kaart open op tafel.
7. De speler met de hoogste kaart wint alle kaarten en moet deze opzij leggen tot het eind van het spel als de kaarten geteld worden.
8. Hierbij een overzicht van de scores per kaart:
	1. Aas = 1
	2. 2=2, 3=3, et cetera t/m 10=10
	3. Vrouw = 12
	4. Heer = 14
	5. Boer = 16
9. Als alle kaarten zijn gespeeld, worden de scores geteld door de oudste. De winnaar is degene met het hoogst aantal scores bij elkaar opgeteld.

# Spelregels ‘3S’

Jullie moeten in ‘3S’ (Samen Stil Spelen) een spel in stilte spelen en proberen te winnen. Je krijgt kort de tijd om de spelregels te lezen en moeten het spel dan 3x spelen in stilte. Je mag de spelregels er dan niet bij houden en niet praten. Succes!

1. Leg de aas in het midden open op tafel.
2. Schud de kaarten
3. Verdeel de kaarten onder alle spelers: bij 4 spelers zijn dat 3 kaarten per speler. Alleen de speler mag de eigen kaarten zien.
4. De jongste speler begint dus zorg dat je voordat je in stilte speelt, even weet wie dat is.
5. Alle spelers bedenken eerst welke kaart ze willen opleggen.
6. Op het teken van de spelleider (leraar), legt elke speler een kaart open op tafel.
7. De speler met de hoogste kaart wint alle kaarten en moet twee dingen doen:
	1. deze speler moet twee gewonnen kaarten aan andere spelers weg geven. Die spelers leggen de kaarten opzij tot het eind van het spel als de kaarten geteld zijn.
	2. deze speler moet de andere gewonnen kaarten opzij leggen tot het eind van het spel als de kaarten geteld worden.
8. Hierbij een overzicht van de scores per kaart:
	1. Aas = 5
	2. 2=2, 3=3, et cetera t/m 10=10
	3. Boer = 11
	4. Heer = 12
	5. Vrouw = 13
9. Als alle kaarten zijn gespeeld, worden de scores samen opgeteld. De winnaar is degene met het hoogst aantal scores bij elkaar opgeteld.