








# Overgangsrituelen bij de Himba

| Deelnemers  |   |  | Spel  |  | Begeleiding  |
|---|---|--|---|--|--|
| Aantal  | Leeftijd  | Doelgroep  | Spelsoort   | Duur   | Begeleiding  |
| 5 tot 25<br> | 8 tot 12<br> | JRK-groep<br><br>jeugdverenigingen<br> | inleefspel<br> | 1 uur<br> | 1 begeleider per dorp<br> |

## Doel

Bij de Himba zorgt het krijgen van veel kinderen voor aanzien bij de andere leden van de Himbaclan. Het doel van het spel is om per groep zoveel mogelijk kinderen op de wereld te zetten.

De spelers worden in drie groepen verdeeld die elk een Himbaclan voorstellen. Elke clan bedenkt een groepsnaam en maakt een identiteitskaart voor elk lid van de clan. Tijdens het spel doorloopt elk clanlid een aantal opeenvolgende fasen met elk een eigen betekenis. Iedereen start in fase 1: de geboorte. Een clanlid dat alle opdrachten vervuld heeft tot en met fase 4 scoort een punt voor de clan en start opnieuw als baby in fase 1.

Opeenvolgende fasen:

- de geboorte
- de naamgeving
- de vruchtbaarheid
- het huwelijk



## Materiaal

- scharen
- touw
- kralen
- verf
- breekmessen
- plakband
- papier
- crêpepapier
- karton
- ballonnen
- vruchtbaarheidspopjes
- reepjes stof

Tenslotte kan je nog allerlei voorwerpen en doeken verzamelen om je centrale plaatsen in te kleden.



## Spelverloop

### Overgangsrituelen

Om naar een volgende fase over te gaan, moet de speler telkens een typisch voorwerp maken of bemachtigen. Het dorpshoofd keurt deze voorwerpen goed en geeft toestemming om over te gaan naar de volgende fase.

De baby's worden gekenmerkt door de persoonlijke identiteitskaart met een geboortedatum, een clanteken en het geslacht. Vanaf het moment dat een clanlid een identiteitskaart heeft, bevindt het zich in fase 1.

Om over te gaan naar fase 2 (naamgeving) moet elke speler een halsketting en een armband maken die groter, schitterender en eleganter is dan die van de leden van de andere clans. De voorwerpen worden getoond aan het dorpshoofd die ze keurt en het clanlid een Afrikaanse naam geeft op de persoonlijke identiteitskaart. Vanaf dan dragen de spelers de halsketting.

Voor de overgang naar fase 3 (vruchtbaarheid) moeten de spelers een vruchtbaarheidspopje stelen bij de medicijnman. Wie betrapt wordt tijdens het stelen, moet zijn halsketting inleveren en start terug in fase 1. Het popje wordt getoond aan het dorpshoofd die er een reep stof rond knoopt. Ze dragen het popje verder bij zich. Vanaf dan zijn ze echte volwaardige vruchtbare pubers.

Voor de overgang naar fase 4 (het huwelijk) moet een lid van de clan zijn geschiktheid voor het ouderschap aantonen door een creatief origineel babyspeelgoedje te vervaardigen. Als het dorpshoofd het speelgoedje goedkeurt, dan krijgt het clanlid een lege ballon.

Wanneer iemand de fase van het huwelijk heeft bereikt, kan die naar de medicijnman gaan, die voor een bevruchting kan zorgen. De speler toont het popje en de ballon. De medicijnman blaast de ballon op en steekt die onder de trui van het clanlid. Na de bevruchting trekt de speler naar het dorpshoofd voor de geboorte. Het dorpshoofd registreert de geboorte. De speler wordt opnieuw baby en krijgt een nieuwe identiteitskaart. De halsketting wordt afgenomen zodat hij weer herkenbaar is als baby.



## Cyclus van leven en dood

De baby's (fase 1) hebben een speciale eigenschap: zij zijn het symbool van dynamiek en vitaliteit en hebben de mogelijkheid om de leden van de andere clans die niet in de fase van baby zitten uit te schakelen. Dit doen ze door hen te tikken. Baby's kan je herkennen omdat ze geen halsketting dragen.

Als iemand van fase 2, 3 of 4 door een baby van een andere clan wordt getikt, moet die zijn identiteitskaart inleveren en gaat die naar het Rijk van de Geesten. Hij behoort nu niet meer tot de eigen clan, maar kan door eender welke clan gekocht worden. Elke clan kan bieden met de reeds gemaakte sieraden. Als de speler wordt opgekocht moet er een nieuwe identiteitskaart gemaakt worden voor het nieuwe clanlid.

## Speelveld

Elke clan zoekt een eigen plaats als uitvalsbasis. Naast de 3 clanplaatsen zijn er ook een aantal andere plaatsen.

### 1. de markt

Op de markt wordt knutselmateriaal om te knutselen aangeboden. Je kan de markt inkleden met kleurrijke stalletjes gemaakt met bezemstelen en doeken.

### 2. het dorps hoofd / Rijk der Geesten

Bij het dorps hoofd moeten de clanleden bewijzen dat ze 'rijp' zijn om naar een volgende fase over te gaan. De gemaakte voorwerpen worden getoond en gekeurd. Bij goedkeuring ontvangen ze van het dorps hoofd een bewijs van overgang naar een volgende fase. Wanneer iemand alle fasen heeft doorlopen, registreert het dorps hoofd een geboorte. Zorg voor een wand waar je alle sieraden kan tentoonstellen en een groot bord om de score te noteren.

Clanleden die uitgeschakeld werden, moeten naar het Rijk der Geesten komen. Daar worden ze opnieuw tot leven gewekt en verkocht aan de clan die het meest biedt. Het dorps hoofd leidt de verkoop in goede banen. Bieden kan met de sieraden die de clan reeds inleverde bij het dorps hoofd.

### 3. de medicijnman

De medicijnman stelt de bevruchting vast in de fase van het huwelijk. Een clanlid dat een ballon ontving bij het dorps hoofd moet naar de medicijnman komen waar hij/zij moet aantonen dat men klaar is om kinderen op de wereld te zetten. Het clanlid moet de medicijnman overtuigen dat men deze zware taak aankan door een aantrekkelijke verleidelijke paringsdans te doen ter verleiding van de medicijnman, een romantisch liefdesgedicht voor te dragen en een ritmisch lied te trommelen ter ere van de liefde...

## Meer info

Achtergrondinformatie: zie lespakket Robbe en de Himbamaan (p.75-76)