

**HET RECHT OP PROVISIE
OVERLEVEN**

© Mobile School vzw - April 2023

Met de steun van:

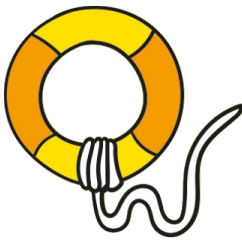


EEN INLEIDING IN HET PROJECT

Welkom!

Welkom in onze handleiding vol activiteiten en spelen rond kinderrechten! Deze handleiding maakt deel uit van de toolkit '[All Children, All Right\(s\)](#)' en is ontworpen om jeugdwerkers, opvoeders, leraren en iedereen die met kinderen en jongeren werkt, te ondersteunen bij het versterken en beschermen van kinderrechten. De handleiding bevat een verscheidenheid aan activiteiten en spelen die gebruikt kunnen worden om kinderen en jongeren te leren over hun rechten, hen te ondersteunen in het ontwikkelen van vaardigheden en kennis en hen aan te moedigen actie te ondernemen om hun rechten en die van anderen te versterken.

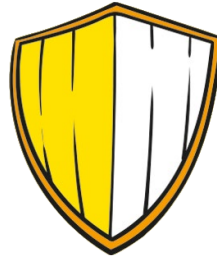
De activiteiten en spelen zijn in deze handleiding gerangschikt volgens de verschillende dimensies van kinderrechten: provisie, protectie en participatie (zoals gedefinieerd in het [VN-Verdrag inzake de Rechten van het Kind](#)). Elk hoofdstuk focust op een specifieke dimensie en bevat een introductie in de dimensie, activiteiten voor kinderen en jongeren en activiteiten over of met plichtsdragers. Ook hebben we 11 educatieve posters ontwikkeld, die betrekking hebben op de verschillende dimensies. De activiteiten en spelen die gekoppeld zijn aan deze posters staan als eerste vermeld in elk hoofdstuk. Voor elke dimensie zijn er ook extra energizers ter beschikking.



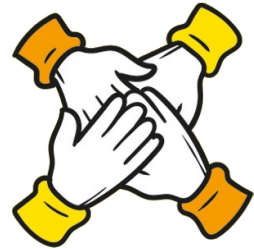
OVERLEVEN



ONTWIKKELEN



PROTECTIE



PARTICIPATIE

Misschien heb je ook onze vijf hoofdpersonages op de voorpagina opgemerkt? Julia, Anna, Priya, Fredrick en Ibrahim nemen je mee door de verschillende kinderrechten en het leer materiaal dat we hebben ontwikkeld. Wil je ze beter leren kennen? Luister dan naar hun audioverhalen via de QR-codes op onze educatieve posters!



We hopen dat deze handleiding een waardevolle bron van informatie kan zijn voor iedereen die met kinderen en jongeren werkt, en dat deze bijdraagt aan een beter begrip en een versterking van de kinderrechten.

Laten we samen spelen en leren!

Tips voor de begeleider

Werken met kinderen en jongeren kan zowel lonend als uitdagend zijn, vooral als het gaat om kinderrechten. Als jeugdwerker speel je een cruciale rol in jongeren te helpen hun rechten te begrijpen en hiervoor op te komen. Om je bij dit belangrijke werk te ondersteunen, hebben we een lijst met 10 algemene tips opgesteld om je te helpen de jongeren met wie je werkt te betrekken en hun rechten te laten gelden. We hopen dat deze tips je inspiratie en een praktische houvast bieden en je helpen een verschil te maken in het leven van de kinderen en jongeren waarmee je werkt.

1. Raak vertrouwd met de verschillende dimensies in de kinderrechten en de bijhorende activiteiten. Dit zal je helpen om activiteiten te kiezen die het meest relevant en geschikt zijn voor je doelgroep.
2. Kies activiteiten die geschikt zijn voor de leeftijds- en ontwikkelingsperiode voor je doelgroep.
3. Gebruik deze handleiding als uitgangspunt, maar wees niet bang om de activiteiten te wijzigen of aan te passen om ze beter te laten aansluiten bij je specifieke context of behoeften.
4. Introduceer de activiteiten op een aantrekkelijke en leuke manier zodat kinderen en jongeren betrokken raken bij het thema.
5. Moedig participatie en teamwerk tussen kinderen en jongeren aan, zodat iedereen kan bijdragen en leren. Dit kan helpen vertrouwen en een gevoel van samenhang binnen de groep op te bouwen.
6. Creëer een veilige en inclusieve omgeving waarin iedereen zich gewaardeerd en gerespecteerd voelt om zijn gedachten en ideeën te delen. Stel duidelijke verwachtingen op voor gedrag en communicatie, en zorg ervoor dat iedereen deze regels begrijpt en ermee instemt. Dit kan helpen een gevoel van veiligheid en respect binnen de groep te creëren.
7. Wees bereid emotionele steun te bieden aan kinderen en jongeren die moeilijke emoties ervaren in verband met het thema kinderrechten. Zorg ervoor dat zij weten dat het oké is om zich overstuurd te voelen en dat je er bent om naar hen te luisteren en hen te steunen.
8. Gebruik de activiteiten om discussie en reflectie over kinderrechten te vergemakkelijken en moedig kinderen en jongeren aan om kritisch en empathisch over deze onderwerpen na te denken.
9. Evalueer het effect van de activiteiten en vraag om feedback zodat je toekomstige sessies kan verbeteren. Dit kan helpen om een meer responsieve en effectieve leeromgeving te creëren.
10. Maak plezier en geniet van het leerproces met de kinderen en jongeren!

Meer info over het project

CONTEXT

Ondanks het fundamentele recht op gezondheidszorg, huisvesting, onderwijs, enz. hebben niet alle kinderen in dezelfde mate toegang tot deze rechten. Gewapende conflicten, natuurrampen, armoede, pandemieën, ... verergeren de bestaande ongelijkheden, waardoor het voor jongeren in kwetsbare groepen nog moeilijker wordt om hun rechten op te eisen. Om dit probleem aan te pakken hebben we de toolkit '[All Children, All Right\(s\)](#)' ontwikkeld. Ons doel is om jeugdwerkers te empoweren en hen richtlijnen en methodieken aan te reiken om kinderrechten te bevorderen. Veel jeugdwerkers zijn vertrouwd met het Verdrag van de Verenigde Naties inzake de Rechten van het Kind (IVRK), maar weten niet hoe ze dit verdrag in de praktijk kunnen toepassen. Deze toolkit wil deze leemte opvullen en jeugdwerkers helpen de obstakels te overwinnen die kinderen verhinderen hun volledige potentieel te bereiken.

DOELSTELLINGEN

- Jeugdwerkers voorzien van pragmatische en innovatieve instrumenten om met kinderen en jongeren te werken rond kinderrechten in het kader van non-formele educatie.
- Jeugdwerkers pragmatische en innovatieve instrumenten aanreiken om direct en indirect te werken met/rond plichtsdragers.
- Jeugdwerkers voorzien van online training programm's over cruciale topics rond kinderrechten die een beperkte tijdsinvestering vragen.
- Organisaties instrumenten aanreiken om nieuwe medewerkers en vrijwilligers binnen hun organisatie op te leiden rond het thema kinderrechten.

DE TOOLKIT 'ALL CHILDREN, ALL RIGHT(S)!'

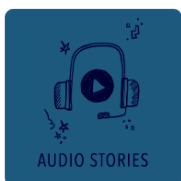
De toolkit 'All Children, All Right(s)' bestaat uit ...



11 nieuwe educatieve posters. Deze posters zijn te vinden in deze handleiding, op StreetSmart Play en op de website van onze toolkit <http://www.street-smart.be/all-children-all-rights> waar ze gratis gedownload kunnen worden.



Een spelhandleiding met alle spelen en activiteiten rond kinderrechten. Alle activiteiten en spelen zijn gratis beschikbaar op [StreetSmart Play](#). Je kan ook aparte hoofdstukken uit de handleiding downloaden als je aan een specifieke dimensie wilt werken via <http://www.street-smart.be/all-children-all-rights>.



10 audioverhalen horend bij de educatieve posters. De audioverhalen zijn beschikbaar in zes talen (EN, DU, FR, ES, GR, DE) en kunnen gratis beluisterd worden op verschillende platformen. Een QR-code op de poster leidt onmiddellijk naar het bijbehorende audioverhaal.



6 training programma's over kinderrechten. Elk programma bestaat uit theoretische cursussen en good practices die je op je eigen tempo kan volgen. De programma's kunnen online gratis gevolgd worden via [StreetSmart Learn](#).

MET DE STEUN VAN



Mobile School vzw is een Belgische non-profit organisatie die jeugdwerkers ondersteunt via StreetSmart. Binnen StreetSmart ontwikkelen ze innovatieve tools voor talentontwikkeling en empowerment van kwetsbare kinderen en jongeren wereldwijd.

www.mobileschool.org | www.street-smart.be



mobileschool.org
streetsmartyouthwork



mobileschool_org
streetsmartyouthwork



streetsmartyouthwork



Uit De Marge is een Vlaamse organisatie die opkomt voor sociaal kwetsbare jongeren en jeugdhuisen. Uit De Marge werkt samen met jeugdwerkers vanuit verschillende organisaties, beleidsmakers op verschillende politieke niveaus en de bredere samenleving, maar ook met jongeren zelf via hun eigen jeugdwerkers.

www.uitdemarge.be



uit.demarge



uitdemarge



e.p.a. - de european playwork association - is een onafhankelijke internationale NGO gevestigd in Hamburg. e.p.a. heeft een partnernetwerk in meer dan 40 landen in 4 continenten en is betrokken bij internationale jongerenuitwisselingen, trainingen, seminars etc. Ze werken voornamelijk met jongeren uit achtergestelde gemeenschappen, creëren toegang tot niet-formeel leren en ondersteunen Europese jeugdprojecten. <http://epa-network.org>



European playwork
association



epa_rainbow



ARSIS - Association for the Social Support of Youth - is een Griekse NGO die actief is op het gebied van kinder- en jeugdbescherming. Het hoofddoel van ARSIS is kinderen in gevaar beschermen en sociaal kwetsbare groepen die een risico lopen op sociale uitsluiting en marginalisering te helpen re-integreren.

www.arsis.gr



arsis.gr



arsis.gr



ARSIS - Association for the
Social Support of Youth



Dit project wordt medegefinancierd door Erasmus+. Erasmus+ is het EU-programma ter ondersteuning van onderwijs, opleiding, jeugd en sport in Europa.

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu>



Erasmus+

Inleiding

Het recht op provisie omvat overlevings- en ontwikkelingsrechten. Overlevingsrechten omvatten het recht van een kind op (over-)leven en basisbehoeften zoals voeding, onderdak, medische diensten, evenals toegang tot medische zorg. Daarnaast garandeert dit recht toegang tot speciale zorg en ondersteuning voor kinderen met speciale behoeften (Save the Children, 2016). Terwijl de meeste kinderen in hoge-inkomenslanden toegang hebben tot deze rechten, hebben veel kinderen in lage- en middeninkomenslanden dat niet, met andere resultaten als gevolg.

Alle volgende artikelen hebben een link met het recht op overleven:



Wil je kinderen en jongeren kennis laten maken met het recht op overleven? Of plichtsdragers? Kijk op de volgende pagina's voor een selectie van activiteiten en spelen over dit onderwerp. Elk spel komt met een gedetailleerde handleiding en is ook gratis beschikbaar op StreetSmart Play via de QR-code.

Structuur



POSTERS - P8



ENERGIZERS - P14



PLICHTSDRAGERS - P27

ACTIVITEITEN VOOR KINDEREN

Wil je meer leren?

Ontdek ons online trainingsprogramma 'Het Recht op Provisie' op StreetSmart Learn, om je kennis over dit belangrijke onderwerp uit te breiden. Het recht op overleven en het recht op ontwikkeling worden uitgelegd. Je leert ook hoe je het recht op provisie kunt integreren in je organisatie, gemeenschap en activiteiten. Daarnaast biedt het programma tips en tricks om met plichtsdragers samen te werken rond het recht op provisie.



StreetSmartLearn

The basics of life: Verken het recht op overleven

Lees meer over de verschillende kinderrechten die verband houden met het recht op overleven door de poster te verkennen.

Poster code(s): SOCIETY C4; SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Maatschappij		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Sociale aanpassing		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Zelfgemaakte materialen		Empathie & sociaal bewustzijn		
+5 spelers		Gemiddeld		Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
				Klein		6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	
						18+	18+	

Materialen

- Poster 'The basics of life'
- Een smartphone om de QR-code te scannen
- Potloden of krijt (optioneel)

Hoe speel je het spel?

1. Scan als inleiding op de activiteit de QR-code op het paneel en luister samen met de groep deelnemers naar het audioverhaal.
2. Bespreek vervolgens de verschillende rechten die gekoppeld zijn aan het recht om te overleven in de linkerbovenhoek van het paneel. Het is handig om het kinderrechten overzichtspaneel 'General overview of children's rights' bij de hand te hebben.
3. Probeer voor elk recht een situatie te vinden waarin het specifieke recht wordt gerespecteerd en/of geschonden.
4. Bespreek met de spelers de specifieke situaties en waarom dit verband houdt met het recht op overleven.
5. Het spel is afgelopen als alle rechten die verband houden met overleven besproken zijn.

Extra informatie

De poster 'Basics of Life' is dé overzichtsposter voor het recht op overleven. Deze poster toont verschillende manieren om toegang te krijgen tot basisbehoeften zoals voedsel, gezondheid of huisvesting. Het is een van de vier verhalende posters die gelinkt zijn aan een van de dimensies van kinderrechten: overleven, bescherming, ontwikkeling en participatie. De vertelposter is nauw verbonden met de 'Basic Needs' poster (zie verder).

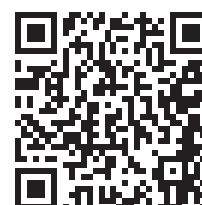
Alle kinderrechtenpictogrammen die op de posters worden gebruikt, zijn gemaakt door UNICEF voor hun kindvriendelijke versie van het Verdrag inzake de Rechten van het Kind.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

Vraag de kinderen een tekening te maken over het recht op overleven en wat dit voor hen betekent.

StreetSmartPlay



The basics of life: Waar naartoe?

Leer over verschillende plekken in de stad waar je om hulp kan vragen als je met een probleem zit.

Poster code(s): SOCIETY C4



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Gemiddeld		Communicatie & expressie		
Maatschappij		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
Aantal spelers	Icon	Tekenen		Basis		Kritisch & reflecterend denken		
2 - 4 spelers		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Probleemoplossend denken & besluitvorming		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Klein		6-11		
						12-14		

Materialen

- 'Basics of Life' poster

Hoe speel je het spel?

1. Eén speler sluit zijn/haar ogen, wijst naar de "poster" en kiest zo een willekeurige plek.
2. Een andere speler (of dezelfde speler) vertelt iets dat hier had kunnen gebeuren (bijvoorbeeld: je hebt je been gebroken, of iemand heeft je tas gestolen, of je bent een niet-begeleide minderjarige en je bent net in deze stad aangekomen enz.).
3. Nu bespreekt de hele groep dit scenario en welke oplossingen er in de stad voor zijn. Wat kan ik doen als 'dit' mij op deze plek overkomt? Waar kan ik om hulp vragen? Wie doet wat?
4. Je kan open vragen stellen om de discussie te vergemakkelijken of meer specifieke vragen om de discussie naar een specifiek onderwerp te 'leiden'.
5. De spelers kunnen het spel voortzetten met een andere plek op de poster.
6. Het spel is afgelopen als je vijf verschillende situaties met de groep hebt besproken of als je wilt dat het spel is afgelopen.

Extra informatie

De poster 'Basics of Life' is dé overzichtsposter voor het recht op overleven. Deze poster toont verschillende manieren om toegang te krijgen tot basisbehoeften zoals voedsel, gezondheid of huisvesting. Het is een van de vier verhalende posters die gelinkt zijn aan een van de dimensies van kinderrechten: overleven, bescherming, ontwikkeling en participatie. De vertelposter is nauw verbonden met de 'Basic Needs' poster.

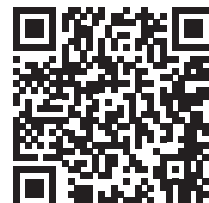
Alle kinderrechtenpictogrammen die op de posters worden gebruikt, zijn gemaakt door UNICEF voor hun kindvriendelijke versie van het Verdrag inzake de Rechten van het Kind.

Specifieke leerdoelen

Leer meer over basisbehoeften.

Variaties?

- Afhankelijk van de leeftijd van de spelers kun je als begeleider ook zelf een situatie aanduiden.
- Laat de spelers expliciet oefenen hoe ze in deze specifieke situaties iemand om hulp zouden vragen. Wat zijn belangrijke elementen die ze in hun hulpvraag moeten opnemen?



The basics of life: Teken, vertel of beeld uit!

Teken, vertel of beeld uit wat je kunt vinden op de poster rond het recht op overleven.

Poster code(s): SOCIETY C4



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Gemiddeld		Communicatie & expressie		
Maatschappij		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
Aantal spelers	Icon	Tekenen		Basis		Kritisch & reflecterend denken		
2 - 4 spelers		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Probleemoplossend denken & besluitvorming		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Klein		6-11	6-11	
						12-14	12-14	

Materialen

- Poster 'The basics of life'
- Kroonkurken
- Krijt (om op het krijtbord of op de grond te schrijven) / potloden om op een papier te schrijven

Hoe speel je het spel?

1. Bereid de activiteit voor door een potlood, een vergrootglas en een tekstballon op de grond te tekenen en een groep kinderen rond deze tekeningen te verzamelen.
2. Eén speler gooit met gesloten ogen een kroonkurk naar de tekeningen en kijkt waar hij terechtkomt:
 - Potlood: de speler tekent een specifieke situatie vanop de poster op de grond/op het krijtbord en de andere spelers moeten raden welke situatie het is.
 - Vergrootglas: de speler kiest een situatie op de poster en bootst de situatie na voor de anderen, terwijl de anderen de situatie op de poster proberen te vinden.
 - Tekstballon: de speler kiest een situatie en probeert een verhaal te verzinnen. Wat zou de situatie achter deze foto kunnen zijn? Wat is er gebeurd? De anderen proberen de situatie te raden door naar het verhaal te luisteren.
3. Probeer na elke activiteit enkele vragen te stellen. Dit kunnen vragen zijn over wat er gebeurt, waarom dit een recht is, waarom het recht wordt geschonden of gerespecteerd enzovoort.

Extra informatie

De poster 'Basics of Life' is dé overzichtsposter voor het recht op overleven. Deze poster toont verschillende manieren om toegang te krijgen tot basisbehoeften zoals voedsel, gezondheid of huisvesting. Het is een van de vier verhalende posters die gelinkt zijn aan een van de dimensies van kinderrechten: overleven, bescherming, ontwikkeling en participatie. De vertelposter is nauw verbonden met de Basisbehoeftebingo (zie verder).

Alle kinderrechtenpictogrammen die op de posters worden gebruikt, zijn gemaakt door UNICEF voor hun kindvriendelijke versie van het Verdrag inzake de Rechten van het Kind.

Specifieke leerdoelen

Leer meer over basisbehoeften.

Variaties?

StreetSmartPlay



Basic Needs: Basisbehoefte bingo

Koppel de beschrijving van een basisbehoefte aan een van de plaatjes door relevante vragen te stellen over de verschillende basisbehoefteën.

Poster code(s): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Maatschappij		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Aandacht & concentratie		
		Tekenen		Basis		Logisch denken		
Aantal spelers	Icon	Bordspel		Printbare downloads				
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Makkelijk		Klein		12-14	12-14	
						15-17	15-17	
						18+	18+	

Materialen

- Rode en groene poster 'Basic Needs'
- Twee kroonkurken of kleine stickers

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel twee spelers of twee spelersgroepen en deel een 'Basic Needs'-poster uit aan beide spelers/groepen. Zorg ervoor dat de afstand tussen de spelers/groepen niet te groot is, zodat de spelers elkaar wel kunnen horen, maar elkaars posters niet kunnen zien.
2. Elke groep kiest een van de 25 basisbehoefteën die op de poster staan afgebeeld en houdt deze geheim.
3. Stel nu om de beurt ja/nee-vragen om erachter te komen welke basisbehoefte de andere groep heeft gekozen. Bijv. Is het een psychologische behoefte? Is dit een dagelijkse basisbehoefte?
4. De spelers/groepen plaatsen een kroonkurk (of sticker) op elke basisbehoefte die niet meer beantwoordt aan de gevraagde kenmerken. Bijv. Alle psychologische behoeften zijn uit. Alle dagelijkse basisbehoefteën zijn eruit.
5. Wie het snelst raadt welke basisbehoefte de andere speler/groep heeft uitgekozen, wint het spel.

Extra informatie

Het spel bevat een rode en een groene poster met op elke poster dezelfde 25 verschillende objecten. Elk object is gekoppeld aan de behoeftenhiërarchie van Maslow, die basisbehoefteën verdeelt in vijf categorieën:

1. Fysiologische behoeften: voedsel, water, kleding enz.
2. Veiligheidsbehoefteën: dokter, justitie, geld enz.
3. Sociale behoeften: communicatiemiddelen, familie enz.
4. Behoeften aan waardering en zelfontplooiing: boeken, informatie etc

Specifieke leerdoelen

Leer meer over basisbehoefteën.

Variaties?

- In plaats van de posters te gebruiken, kun je in het midden van de cirkel een aantal voorwerpen leggen die volgens de spelers basisbehoefteën zijn. Nu kun je hetzelfde spel spelen als hierboven.
- Introduceer de verschillende categorieën van basisbehoefteën aan de kinderen: vraag hen om alle fysiologische behoeften, veiligheidsbehoefteën, sociale behoeften enz.

StreetSmartPlay



Basic needs: Het koffertje

Laat de kinderen nadenken en praten over welke basisbehoeften voor hen het belangrijkst zijn aan de hand van de metafoor van een koffer.

Poster code(s): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Maatschappij		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
Gezondheid		Tekenen		Basis		Zelfsturing & toekomstgericht denken		
Aantal spelers	Icon	Groepsdiscussie		Printbare downloads				
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Klein		12-14	12-14	
						15-17	15-17	
						18+	18+	

Materialen

- Rode en groene poster 'Basic Needs'
- Krijt

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel een groep spelers rond de poster 'Basic Needs'.
2. Teken een koffer op de grond/papier of bord en leg de poster ernaast. 3. Vraag de spelers om de drie belangrijkste basisbehoeften (van de poster) voor hen in de koffer te tekenen. "Als je zou moeten kiezen tussen al die basisbehoeften, welke drie zou je dan meenemen in je koffer?"
4. Start een discussie over waarom ze die drie items hebben gekozen.
5. Vraag de spelers nu na te denken over een basisbehoefte waar ze zonder zouden kunnen leven. Deze kunnen ze buiten de koffer tekenen.
6. Reflecteer met de groep over de verschillende of gelijke keuzes.

Extra informatie

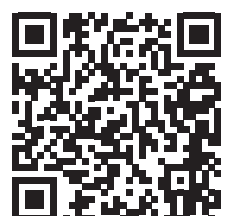
Het spel bevat een rode en een groene poster met op elke poster dezelfde 25 verschillende objecten. Elk object is gekoppeld aan de behoeftenhiërarchie van Maslow, die de basisbehoeften in vijf categorieën verdeelt:

1. Fysiologische behoeften: voedsel, water, kleding enz.
2. Veiligheidsbehoeften: dokter, justitie, geld enz.
3. Sociale behoeften: communicatiemiddelen, familie enz.
- 4 Behoeften aan waardering en zelfontplooiing: boeken, informatie etc.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Basic Needs: Zeeslag

Claim de basisbehoeften van de andere groep en bespreek waarom het belangrijk is om die specifieke basisbehoeften te hebben.

Poster code(s): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Maatschappij		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Logisch denken		
Gezondheid		Groepsdiscussie		Basis		Zelfsturing & toekomstgericht denken		
Aantal spelers	Icon	Bordspel		Printbare downloads		Zelfbewustzijn		
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Klein		12-14	12-14	
						15-17	15-17	
						18+	18+	

Materialen

- Rode poster 'Basic Needs'
- Krijt
- Kroonkurken

Hoe speel je het spel?

1. Maak de poster na door twee lege rasters (5 x 5) op stukjes papier of op de grond te tekenen. Eén rooster voor elke groep/speler. Voeg een rij cijfers toe aan de linkerkant (1-5) van het raster en een rij letters bovenaan (A-E).
2. Verdeel de spelers in twee groepen en laat ze tegenover elkaar staan. Dicht genoeg om elkaar te kunnen horen, maar niet te dichtbij om elkaars raster te kunnen zien.
3. Laat de groepen elk vijf items van de 'Basic Needs' poster kiezen en laat ze deze items ergens in hun rooster tekenen.
4. De groepen raden om de beurt waar de objecten van de andere groep zich in hun rooster bevinden, door een specifieke coördinaat te vragen (1 letter + 1 cijfer, bijv. "B4"). Gebruik kroonkurken om de geraden coördinaten aan te geven.
5. Als de groep verkeerd raadt, gebeurt er niets en gaat de andere groep verder.
6. Als de groep een juiste coördinaat raadt, faciliteer dan een discussie over waarom het belangrijk is om deze basisbehoefte te hebben.
7. De groep die als eerste de basisbehoeften van de andere groep vindt, wint het spel!

Extra informatie

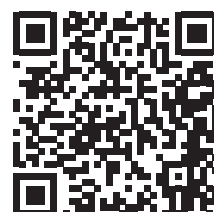
Het spel bevat een rode en een groene poster met op elke poster dezelfde 25 verschillende objecten. Elk object is gekoppeld aan de behoeftenhiërarchie van Maslow, die de basisbehoeften in vijf categorieën verdeelt:

1. Fysiologische behoeften: voedsel, water, kleding enz.
2. Veiligheidsbehoeften: dokter, justitie, geld enz.
3. Sociale behoeften: communicatiemiddelen, familie enz.
4. Behoeften aan eigenwaarde en zelfontplooiing: boeken, informatie enz.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

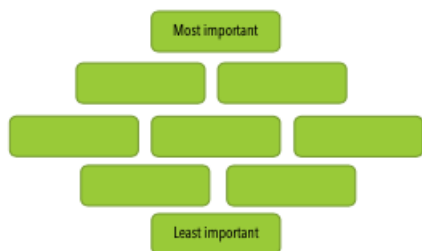
StreetSmartPlay



Drie dingen

Welke drie dingen zou je meenemen als je plotseling je huis zou moeten ontvluchten?

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Transport & mobiliteit		> 15 minuten		Licht		Zelfbewustzijn		
Maatschappij						Communicatie & expressie		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
		Groepsdiscussie		Basis		Empathie & sociaal bewustzijn		
Aantal spelers	Icon							
+5 spelers		Moelijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Moelijk		Klein		15-17		
						18+		

Materialen

- Post-its of kleine papiertjes, 3 per speler
- Pennen of potloden, 1 per speler
- Papier
- Krijt

Hoe speel je het spel?

1. Introduceer het onderwerp 'migratie' door te brainstormen over de redenen waarom mensen besluiten ergens anders te gaan wonen. Laat de spelers, indien mogelijk, de antwoorden met krijt op een stuk papier of op de grond schrijven.
2. Leg uit dat ze zich bij deze activiteit gaan voorstellen dat ze gedwongen worden hun huis te ontvluchten (pas op dat je geen trauma veroorzaakt bij kinderen die daadwerkelijk hun huis hebben moeten ontvluchten). Verwijs naar de brainstorm en wijs op de "push-factoren" die mensen doen vluchten, bijv. oorlog, natuurrampen, vervolging of terrorisme, religie, identiteit, opleiding, seksuele geaardheid, politieke redenen, vrijheid van meningsuiting, enz.
3. Vraag het ze nu om in kleinere groepjes te zitten en papiertjes en potloden uit te delen.
4. Vraag iedereen zich voor te stellen dat ze om de een of andere reden plotseling hun huis moeten ontvluchten en dat ze maar drie dingen mee kunnen nemen. Welke drie dingen zouden ze meenemen? Op elk papiertje moeten ze één ding schrijven.
5. Vraag vervolgens ieder om de beurt om hun keuze en de redenen voor deze keuze uit te leggen.
6. Zeg nu tegen de spelers dat ze moeten samenwerken om de verschillende keuzes en redenen te bespreken, om te proberen een consensus te bereiken en om de items te prioriteren met behulp van een 'diamond order' (zie afbeeldingen).
7. Laat ze ten slotte de resultaten van het werk van elke groep bekijken en de spelers verzamelen voor een groepsdiscussie (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Discussie

Bedenk eerst hoe elke groep de items rangschikte en bespreek vervolgens wat de spelers hebben geleerd en wat de implicaties zijn voor de kinder-/mensenrechten.

- Waren er verrassende items die mensen wilden meenemen?
- Was het gemakkelijk om de items te rangschikken? Welke meningsverschillen waren er binnen de groepen?
- Hoe vergelijkbaar of hoe verschillend waren de ranglijsten van de verschillende groepen?
- Hoe praktisch waren mensen? Dachten ze vooral aan hun fysieke overleving of dachten ze ook aan hun emotionele of spirituele behoeften? - Wat zouden mensen het meest missen als ze moesten vluchten?
- Kennen ze iemand die hun huis is ontvlucht?
- Is de activiteit realistisch? Kunnen mensen altijd zelf kiezen wat ze meenemen? Waarom?
- Hoe zit het met kinderen en jongeren? Wordt er rekening gehouden met hun specifieke behoeften wanneer hun ouders inpakken?
- Welke kinderrechten beschermen specifiek vluchtelingen?

Neem de poster 'General overview of children's rights' (zie afbeeldingen) om samen te bekijken.

Tips voor de facilitator

- Welke items spelers kiezen en hoe praktisch ze zijn, hangt af van de volwassenheid van de spelers. Wat mensen meebrengen hangt ook van veel factoren af, bijvoorbeeld het weer, de tijd van het jaar en de reden waarom ze vluchten. Als er bijvoorbeeld overstromingen zijn en ze niet kunnen zwemmen, zullen ze waarschijnlijk iets meenemen om als vlot te gebruiken.
- Het is belangrijk om te benadrukken dat er geen goede of foute antwoorden zijn als het gaat om persoonlijke keuzes en voorkeuren, hoewel sommige keuzes verstandiger en praktischer kunnen zijn dan andere.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

Deze 'diamond order' methode kan worden gebruikt om de houding van mensen ten opzichte van verschillende thema's te onderzoeken. Bijvoorbeeld:





















- Migratie: als je je land zou moeten ontvluchten, in welke 3 landen zou je dan het liefst willen wonen?
- Armoede: Welke 3 stappen / acties zouden het meest succesvol zijn in het verbannen van armoede?
- Oorlog en terrorisme: er is nu een internationale overeenkomst over het verbod op landmijnen; welke 3 andere wapens moeten er worden verboden?



Wat heb je nodig om te overleven?

Laat ons je creativiteit zien door een collage te maken over je basisbehoeften om te overleven!

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Gezondheid		> 15 minuten		Licht		Fijne motoriek		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
		Knutselen & bouwen		Basis		Zelfbewustzijn		
				Zelfgemaakte materialen				
Aantal spelers	Icon							
1 speler		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Makkelijk		Klein		6-11		
-						12-14		
						15-17		

Materialen

- Veel tijdschriften met veel verschillende afbeeldingen (zorg voor veel keuze en afbeeldingen van verschillende levensstijlen)
- Grote stukken papier (één per speler)
- Scharen
- Lijm
- Kleurpotloden
- Een voorbeeldcollage: maak zelf een collage of zoek er een op het internet

Hoe speel je het spel?

1. Leg de spelers uit dat ze een knutselactiviteit gaan doen. Ze krijgen allemaal een groot stuk papier en gaan hun eigen collage maken. Het thema van vandaag is 'overleven'.
2. Vraag de spelers wat ze nodig hebben om te overleven. Check of ze begrijpen wat dit betekent met vragen als:
 - Wat hebben we nodig als we honger en dorst hebben?
 - Wat hebben we nodig als we het koud hebben? Of ziek zijn?
 - Wanneer voel je je veilig?
3. Begin er een gesprek over en leg uit dat we al deze dingen nodig hebben om een gelukkig en gezond leven te leiden. Laat de collage zien die je hebt gemaakt of gevonden op internet.
4. Deel nu het papier uit en vraag ze om in het midden een tekening van zichzelf te maken. Ze kunnen andere familieleden/bijzondere mensen toevoegen als ze dat willen.
5. Daarna kunnen ze plaatjes uit oude tijdschriften knippen of dingen tekenen die ze nodig hebben (eten, water, boeken, kleding, huizen, dokters, muziek, voetbal, enz.) en op het papier plakken.

Extra informatie

Tips voor de begeleider

- Begeleid de kinderen bij het maken van de collage: help ze de plaatjes te labelen, stel ze vragen over wat ze op hun plaatje zien, ... Koppel deze vragen aan de rechten om te overleven (6, 7,9,10,18,20,21,23,24,26,27).
- Moedig hen aan om na te denken over hun rechten en deze te gebruiken, bijvoorbeeld "Ik heb recht op eten als ik honger heb" en "Ik heb recht op medicijnen als ik ziek ben".

Specifieke leerdoelen

Variaties?

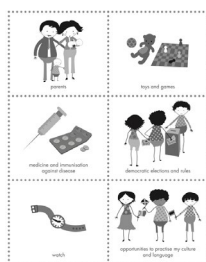
- Neem de spelers mee naar buiten (plaatselijk park, bos, buitenterrein...). Neem een beer of een ander knuffeltje mee en bouw er een verhaal omheen, bijv. beer is moe of hongerig, wat heeft beer nodig? Moedig spelers aan om manieren te vinden om aan die behoeften te voldoen (bijv. een schuilplaats bouwen, bladeren als dekens zoeken, voedsel zoeken). Herinner spelers aan de link naar het recht om te overleven (het recht om ergens te wonen, voedsel, warmte, veiligheid).
- Geef deze oefening als individuele opdracht in tijden van pandemie. Laat ze bijvoorbeeld een collage maken over de dingen die ze missen in hun leven tijdens of na een lockdown/pandemie.



Een zeilreis naar een nieuw eiland

Laten we samen naar een eiland zeilen om opnieuw te beginnen, maar om daar te komen, moeten de niet-essentiële dingen overboord gegooid worden.

Poster code(s): /



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Gezondheid		> 15 minuten		Licht		Kritisch & reflecterend denken		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Probleemoplossend denken & besluitvorming		
		Rollenspel		Basis		Samenwerking		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads				
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Klein		6-11		
						12-14		
						15-17		
						18+		

Materialen

- Envelop met wensen- en behoeftenkaarten voor elke groep
- Kopieën van de wensen- en behoeftenkaart via http://www.eycb.coe.int/composito/chapter_4/pdf/4_27.pdf of via 'Afbeeldingen'.
- Een grote doos of iets dat als denkbeeldige boot kan fungeren
- Lijm of plakband en vellen papier voor elke groep

Hoe speel je het spel?

1. Vertel of beeldt de verhaallijn uit voor de spelers: "Je wilt ontsnappen aan de dagelijkse realiteit en besluit naar een eiland te verhuizen om opnieuw te beginnen. Je overtuigt de spelers om met je mee te gaan".
2. Verdeel de kinderen in kleine groepjes en geef elk groepje een envelop met daarin alle wensen- en behoeftenkaartjes (zie materialen) en leg uit dat dit de dingen zijn die ze inpakken om mee te nemen voor het leven op het nieuwe eiland. Vraag elke groep om de envelop te openen, al de kaartjes uit te spreiden en ze te bekijken.
3. Leg uit dat de boot nu vertrekt en vervolg de verhaallijn: "Het is een prettige reis. De zon schijnt en de zee is rustig. Maar plotseling steekt er een grote storm op en het schip schommelt. Het schip gaat zinken! Je moet drie van de kaartjes overboord gooien om de boot drijvend te houden." Vraag elke groep om te beslissen wat ze willen opgeven. Leg uit dat ze deze dingen later niet terug kunnen krijgen. Verzamel de kaartjes die "overboord zijn gegooid" en leg ze samen op een stapel.
4. Keer terug naar het verhaal: "Eindelijk is de storm voorbij. Iedereen is erg opgelucht.... We zien echter dat er een orkaan recht op het schip afkomt. Als je de orkaan wilt overleven, moet je er nog drie extra kaartjes overboord gooien! Onthoud: gooi niet weg wat je nodig hebt om te overleven in je nieuwe land." Verzamel deze kaartjes zoals in stap 3 en bewaar ze op een aparte stapel.
5. Terug naar het verhaal: dat was nipt! Maar we zijn bijna bij het nieuwe eiland. Iedereen is erg opgewonden. Maar net als we land aan de horizon zien, botst de boot op een gigantische walvis en ontstaat er een gat in de zijkant van de boot. Je moet het schip nog lichter maken! Leg nog drie kaartjes weg. Verzamel deze kaartjes en leg ze op een stapel.
6. Kondig aan dat ze eindelijk veilig het nieuwe eiland hebben bereikt en klaar zijn om een nieuwe gemeenschap op te bouwen. Vraag elke groep om hun resterende kaartjes op een stuk papier te plakken, zodat iedereen kan onthouden wat ze meenemen naar het nieuwe eiland.
 - Heb je alles wat je nodig hebt om te overleven?
 - Om goed te kunnen groeien en ontwikkelen?
7. Vraag elke groep om hun papier vooraan in de kamer te hangen en uit te leggen wat ze meenemen naar het nieuwe land. Vraag na elke beschrijving aan de hele groep:
 - Missen ze iets dat ze nodig hebben om te overleven?
 - Om goed te kunnen groeien en te ontwikkelen?
8. Verzamel alle spelers in een kring en start de debriefing/discussie van de activiteit (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Discussie

- Hoe heb je besloten wat je kon weggooien? Wat was essentieel?
- Welke dingen heb je weggegooid?
- Waren er als groep meningsverschillen over wat te behouden en wat overboord te gooien? Hoe heb je die meningsverschillen opgelost?
- Werd het moeilijker om te beslissen welke items je weg moest doen naarmate je meer moest dragen? Waarom?
- Wat kunnen we zeggen over de items die op je papier versus de items die overboord werden gegooid?
- Bespreek het verschil tussen 'behoeften' (de dingen die alle kinderen absoluut moeten hebben of kunnen doen om een gelukkig en gezond leven te leiden) en 'wil' (de dingen die leuk zijn om te hebben maar niet noodzakelijk voor een vol leven).
- Hebben alle mensen dezelfde behoeften? Wie heeft er misschien andere behoeften?
- Wat vind je van je uiteindelijke keuzes? Lukt het jou om te overleven op het nieuwe eiland? Kun jij goed groeien en ontwikkelen?
- Als je deze activiteit een tweede keer zou moeten doen, zou je dan andere dingen weggooien?
- Welke dingen wilde je hebben, maar waren eigenlijk niet essentieel?
- Welke kaarten vertegenwoordigen dingen die we zouden willen hebben, maar niet nodig hebben om te overleven?
- Welke kaarten vertegenwoordigen dingen die we moeten hebben om te overleven?
- Welke kaarten vertegenwoordigen dingen die we nodig hebben om te groeien en ons goed te ontwikkelen?
- Wat zou er gebeuren in dit nieuwe land als je geen _____ had?

Tips voor de begeleider

- Het is erg belangrijk dat spelers uit deze activiteit niet afleiden dat sommige kinderrechten minder belangrijk zijn dan andere en geschrapt kunnen worden. Benadruk de onderlinge afhankelijkheid van rechten in de vervolgdiscussie.
- Sommige items zijn opzettelijk dubbelzinnig om een discussie op gang te brengen over wat een essentieel item is (een mobiele telefoon kan door sommigen bijvoorbeeld als een luxe worden beschouwd en door anderen als een noodzaak voor communicatie).
- Jonge kinderen kunnen moeite hebben om onderscheid te maken tussen wat ze willen en wat ze nodig hebben. Help ze door te benadrukken wat ze nodig hebben om te overleven in een nieuw land.
- Benadrukken dat kinder-/mensenrechten gebaseerd zijn op de behoeften van kinderen/mensen: de dingen die ieder mens nodig heeft om te overleven, te groeien en zich goed te ontwikkelen en een waardig leven te leiden.
- Benadruk dat iedereen al zijn mensenrechten nodig heeft! Sommige zijn nodig om in leven te blijven, zoals voedsel, medische zorg, schoon water en onderdak. Maar andere zijn essentieel voor mensen om goed te leven en zich goed te ontwikkelen. Gewoon in leven blijven is voor niemand genoeg.

Specifieke leerdoelen

- Onderscheid maken tussen behoeften en wensen.

Variaties?














Geef enkele blanco kaartjes en laat de kinderen wat extra dingen toevoegen waarvan ze denken dat ze die nodig hebben of zouden willen hebben.



Wie pakt het laatste stukje?

Wie is de gelukkige speler die het laatste stukje van de appel mag pakken?

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Gemiddeld		Aandacht & concentratie		
Gezondheid		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Empathie & sociaal bewustzijn		
		Kringspel		Basis				
Aantal spelers	Icon	Groepsdiscussie						
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Makkelijk		Middelgroot		6-11	6-11	
						12-14	12-14	

Materialen

- Appel
- Bord
- Mes
- Vork
- Verkleedkleden (sjaal, hoed, broek, jurk...)
- Dobbelstenen

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel de spelers in een kring.
2. Leg in het midden van de kring de kleding (bijv. jas, sjaal, rok, muts etc.) en een bord met een appel, een vork en een mes.
3. Eén speler begint met het gooien van een dobbelsteen. Als deze speler een zes gooit, mag hij/zij naar het midden lopen, de verkleedkleden aantrekken en met mes en vork in de appel snijden, lukt het hem/haar om een stukje af te snijden, dan mag deze persoon het opeten.
4. De dobbelsteen blijft in de kring en de andere kinderen blijven gooien. Als iemand opnieuw een zes gooit, mag die persoon naar het midden. De vorige speler moet onmiddellijk stoppen met eten en zijn verkleedkleden uittrekken en op zijn plaats gaan zitten.
5. De winnaar van het spel is de speler die het laatste stukje van de appel kan eten.
6. Na het spel kun je de oefening koppelen aan het recht om te overleven door een discussie te starten (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Discussievragen

- Denk je dat iedereen gelijke toegang heeft tot gezonde voeding?
- Denk je dat iedereen gelijke toegang heeft tot kleding?
- Waarom zou dit het geval zijn?
- Waar kunnen mensen om hulp vragen als ze geen middelen hebben voor eten en/of kleding?
- Wat zijn andere basisbehoeften om te overleven?
- Hoe moet de samenleving volgens jou ervoor zorgen dat iedereen toegang heeft tot zijn basisbehoeften?
- Wat kunnen we doen om ervoor te zorgen dat iedereen toegang heeft tot gezonde voeding en kleding?
- Had jij of iemand die je kent moeite om toegang te krijgen tot basisbehoeften zoals voedsel en kleding? Hoe ging jij of zij daarmee om? - Hoe beïnvloedt toegang tot basisbehoeften iemands algehele kwaliteit van leven? - ...

Specifieke leerdoelen

Variaties?

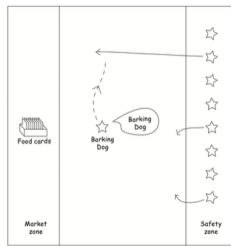
StreetSmartPlay



Ga naar de markt

Verzamel je voedselvoorraden op de markt, maar pas op voor de dief!

Poster code(s): /



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Gezondheid		> 15 minuten		Zwaar		Grove motoriek		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Aandacht & concentratie		
		Energizer & ijsbreker		Basis		Coördinatie & flexibiliteit		
Aantal spelers	Icon	Tikspel		Zelfgemaakte materialen				
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Makkelijk		Groot		6-11		
						12-14		
						15-17		

Materialen

- Voedselkaarten met groenten, kip, vlees, rijst, bonen, fruit, schoon water. Zoek op internet naar deze verschillende plaatjes of teken ze zelf. Print ze uit en lamineer ze.
- Materialen om de zone "markt" en "veilige zone" te markeren.

Hoe speel je het spel?

1. Vertel de spelers dat we in dit spel gaan kijken waarom elk kind recht heeft op schoon en voedzaam eten en wat er gebeurt als je het niet krijgt.
2. Markeer een speelgebied met een "veilige zone" en een "marktzone" aan beide tegenovergestelde uiteinden van het veld (zie afbeelding).
3. Verdeel de spelers in verschillende teams (afhankelijk van het aantal spelers) en laat ze achter de "veilige zone" staan.
4. Vraag een (of twee) vrijwilligers om de "dief" te zijn (cf. de "blaffende hond" in de afbeelding) die binnen de speelzone zal staan.
5. Als de facilitator "Ga naar de markt" roept, laat elk team één speler over het speelveld rennen. Deze proberen de "markt"-zone aan de overkant van het veld te bereiken zonder te worden getikt door de dief. Als de speler met succes naar de "markt"-zone rent zonder te worden getikt, ontvangt hij een voedselkaart.
6. Nadat de speler een voedselkaart heeft gepakt, moet hij terugrennen naar de "veilige"-zone zonder te worden getikt door de dief.
7. Als de speler wordt getikt terwijl hij van de "veilige zone" naar de "markt" rent, moet die speler terugkeren naar zijn groep en een andere speler sturen om te rennen. Als de speler wordt getikt terwijl hij van de "markt" naar de "veiligheidszone" rent, moet die speler de voedselkaart op de "markt" laten vallen en terugkeren naar zijn groep en een andere speler sturen om te rennen.
8. De groep die als eerste zes verschillende voedselkaarten krijgt, wint!
9. Aan het einde van het spel kun je de spelers in een kring verzamelen om het recht om te overleven te bespreken (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Discussievragen

- Was het gemakkelijk of moeilijk voor jou om het eten van de markt te krijgen? Waarom?
- Wat voor eten heb je gekregen? Zijn ze gezond of ongezond? Waarom? - Waarom moet je schoon voedsel en water eten?
- Wat gebeurt er als je niet het juiste voedsel en schoon water krijgt?
- Vind je dat elk kind recht heeft op toegang tot gezonde voeding? Waarom of waarom niet?
- Heb je uit eigen ervaring gehoord van of ken je iemand die geen toegang had tot gezonde voeding of voeding? Welke invloed heeft dat op hen?
- Wat kan je doen om het recht op gezonde voeding voor jou en je leeftijdsgenoten in je gemeenschap te waarborgen?

Bron: Right to Play International Team. (2014). Spelen voor onze rechten - Children's World Playbook. DFATD.

<https://www.icsspe.org/system/files/Right%20to%20Play%20-%20Play%20For%20Our%20Rights%20For%20us%20by%20us.pdf>

Specifieke leerdoelen

Variaties?














StreetSmartPlay



Doe een stap

Jij bent een dier. Heb je het recht om vooruit te stappen? Dat ligt eraan welk dier je bent!

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Gemiddeld		Zelfbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
+5 spelers		Groepsdiscussie		Zelfgemaakte materialen		Empathie & sociaal bewustzijn		
		Rollenspel						
Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon			Leeftijd	Icon	
Makkelijk		Middelgroot				6-11	6-11	
						12-14	12-14	

Materialen

- Lijst met vragen (zie aanvullende spelinformatie)
- Lijst met rollen voor de spelers (tekst, afbeeldingen ...; zie extra spelinformatie)

Hoe speel je het spel?

1. De facilitator verdeelt de rollen (zie aanvullende spelinformatie) onder de spelers en legt uit dat ze de identiteit van een dier zullen aannemen. Ze moeten zich voorstellen dat ze dit dier zijn en zoals dit dier handelen. Ze moeten deze rol geheim houden voor de andere spelers.
2. De spelers stellen zich op in het midden van de kamer en wachten tot de facilitator de vragen voorleest (zie aanvullende spelinformatie).
3. Nadat elke vraag is voorgelezen, zetten spelers een stap naar voren als hun dier dit kan, of blijven ze op hun huidige positie als ze het niet zeker weten.
4. Aan het einde van het spel hebben de spelers zichzelf herschikt op basis van de vaardigheden van hun dier.
5. De groep gaat dan in een kring zitten om na te denken over hun ervaringen als dieren met verschillende vaardigheden en capaciteiten en hoe ze in verschillende posities terecht zijn gekomen.
6. De begeleider kan een discussie starten over het concept van hetzelfde startpunt in het leven en het idee van gelijke kansen.

- Is dit mogelijk voor alle dieren, mensen of kinderen?
- Is er willekeur in de reis van het leven?

Het gesprek kan dan gaan over het recht op overleven, met de nadruk op hoe de overheid de rechten van kinderen met een beperking, inclusief kinderen met een mentale of fysieke beperking, kan ondersteunen door speciale zorg, onderwijs, gezondheidsdiensten en andere middelen te bieden om hen te helpen een volledig en onafhankelijk leven leiden.

Extra informatie

Rollen: Paard - Papegaai - Mier - Goudvis - Hond - Kat - Adelaar - Worm - Mol - Slak - Schildpad - Slang - Beer - Leeuw - Olifant

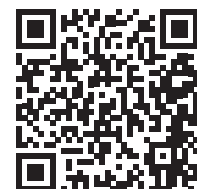
Vragen

- Kun je in de boom zitten?
- Kan je vliegen?
- Kun je zwemmen?
- Kun jij een dag onder water blijven?
- Kun je onder de aarde leven?
- Kan jij snel rennen?
- Kun je een steen van 50 kilo dragen?
- Kun je een glas dragen?
- Kun je een hap brood dragen?
- Kun je een huis binnengaan?

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Wat een wonderlijke wereld

Maak een tekening van de omgeving waarin je zou willen wonen en een van de omgeving waarin je niet zou willen wonen. Wat is het verschil tussen deze twee omgevingen?

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Natuur & ecologie		> 15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Kunst & knutselen		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
Burgerschap & mensenrechten		Tekenen		Basis		Zelfbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Moelijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Makkelijk		Klein		6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

Materialen

- Papier
- Kleurmateriaal, bv. verf, stiften, krijtjes, potloden
- Plakband om tekeningen op te hangen

Hoe speel je het spel?

1. Leg de spelers uit zich een omgeving voor te stellen waar ze graag zouden verblijven (reëel of denkbeeldig) en laat ze die tekenen.
2. Vraag de spelers vervolgens om zich een omgeving voor te stellen waar ze niet zouden willen zijn en die te tekenen.
3. Als de tekeningen klaar zijn, hang je deze op en nodig je de kinderen uit om de mini-expositie te bekijken.
4. Faciliteer een discussie door enkele reflectievragen te stellen (zie aanvullende spelinfo).

Extra informatie

Reflectievragen

- Was het gemakkelijk om de twee verschillende omgevingen te bedenken?
- Welke tekening en omgeving vind je het leukst? Waarom?
- Hoe voelen de mensen die in de door jou getekende omgevingen wonen zich?
- Wat maakt een omgeving positief of negatief?
- Welke invloed heeft onze fysieke omgeving op ons?
- Hoe beïnvloeden we het milieu?
- Wat zou je willen veranderen aan je fysieke omgeving?
- Hoe kun je je omgeving meer laten lijken op de omgeving die je hebt getekend?

Tips voor de begeleider

- Laat kinderen begrijpen dat de omgeving wordt gevormd door zowel tastbare fysieke factoren als abstracte factoren, en dat beide nodig zijn voor een goede omgeving. Jongere kinderen kunnen worstelen met het abstracte concept van omgeving.
- Voordat je de oefening uitvoert, moet je ervoor zorgen dat je een duidelijke focus hebt op de aspecten van de omgeving die je wil benadrukken (zoals huisvesting, school, enz.). Pogingen om de hele omgeving in kaart te brengen, zal een te grote en abstracte oefening zijn.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

















StreetSmartPlay



Wat is een "goed leven"?

Speel dit leuke en boeiende rollenspel zodat spelers hun eigen ideeën en gedachten kunnen verkennen over wat een leven tot een "goed leven" maakt.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Gemiddeld		Communicatie & expressie		
Maatschappij		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
Kunst & knutselen		Rollenspel		Basis		Zelfbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Groepsdiscussie				Empathie & sociaal bewustzijn		
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Middelgroot		6-11	6-11	
						12-14	12-14	

Materialen

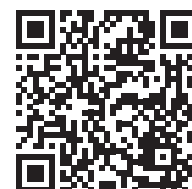
- Algemene materialen voor rollenspel
- Papieren
- Pennen

Hoe speel je het spel?

1. De begeleider verdeelt de groepen spelers in twee subgroepen. Laat de twee groepen indien mogelijk in verschillende kamers verblijven.
2. Geef elke groep 20 - 30 minuten om een toneelstuk voor te bereiden dat weerspiegelt "wat een goed leven voor hen betekent". Het toneelstuk moet 1 tot 3 minuten duren.
3. Na de voorbereiding verzamelen alle deelnemers zich in dezelfde ruimte om naar elkaars toneelstuk te kijken. De eerste groep start het stuk en de tweede groep is het publiek. Daarna wisselen ze.
4. Na de voorstelling verzamelen alle deelnemers in een kring en bespreken de toneelstukken en de betekenis van "een goed leven" volgens hen.
5. Koppel de discussie aan het recht op overleven:
 - Wie is verantwoordelijk voor ons eigen 'goede leven'?
 - Wie is verantwoordelijk voor het beschermen van de kwaliteit van ons leven en onze rechten?
 - ...

Extra informatie

StreetSmartPlay



Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Dezelfde activiteit kan worden gebruikt om spelers aan het denken te zetten over wat een "goed gezondheidssysteem" voor hen betekent. Elk kind heeft recht op het hoogst haalbare niveau van gezondheid en toegang tot hoogwaardige gezondheidszorg, schoon water, voedzaam voedsel, een schoon milieu en informatie om hen te helpen gezond te blijven.
- Laat de spelers in plaats van rollenspellen brainstormen en informatie verzamelen op een flip-over.

Wij zijn familie

Spelers tekenen en bespreken verschillende concepten en structuren van een "familie".

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Empathie & sociaal bewustzijn		
Maatschappij		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
		Tekenen		Basis		Creatief denken		
		Groepsdiscussie		Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
Aantal spelers	Icon			Klein		6-11	6-11	
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon			12-14	12-14	
+5 spelers		Makkelijk				15-17	15-17	

Materialen

- Set illustraties/foto's voor elke groep: verzamel foto's die verschillende gezinnen voorstellen (bv. eenoudergezinnen, 'klassieke' gezinnen, koppels van hetzelfde geslacht, geadopteerde kinderen, grote gezinnen van meerdere generaties)
- Papier om op te tekenen
- Krijtjes, stiften, ...

Hoe speel je het spel?

1. Start de activiteit door uit te leggen dat we in deze activiteit gaan kijken naar de verschillende soorten gezinnen en families. Benadruk dat niet alle mensen in hetzelfde soort gezin leven.
2. Vraag elke speler om de familie te tekenen waarin ze leven (in tegenstelling tot de familie waarvan ze gescheiden zijn, ze graag hadden gehad, ooit hadden, etc.) Moedig ze aan om details over hun familie op te nemen als ze dat willen (bijv. naam, leeftijd, geslacht van elke persoon).
3. Laat de spelers de tekeningen over hun eigen familie presenteren.
4. Denk samen na en maak een lijst van zoveel mogelijk gezinstypes (eenoudergezinnen, adoptiegezinnen, etc.). Noem er enkele die nog niet besproken zijn.
5. Verdeel de kinderen in kleine groepjes en geef elk groepje een kopie van de illustraties/foto's die je hebt gemaakt. Vraag elk groepje te bespreken wat de belangrijkste verschillen of overeenkomsten in elk gezin zijn. Vraag de groepen ook om hun eigen familiefoto's te bespreken en of ze lijken op of verschillen van de foto's die ze hebben gekregen.
6. Sluit af met enkele reflectievragen (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Discussievragen

- Hebben alle kinderen het recht om in een gezin te leven?
- Is het leven in een gezin belangrijk? Waarom of waarom niet?
- Welke kinderen mogen niet in een gezin wonen? Waar wonen zij?
- Ken je zulke kinderen? Hoe kun je deze kinderen ondersteunen?
- Wie zorgt ervoor dat alle rechten van deze kinderen gerespecteerd worden?

Tips voor de facilitator

- Zorg ervoor dat de spelers zich op hun gemak voelen en niet aangevallen worden omdat ze ongebruikelijke of verschillende gezinstijlen presenteren. Leg tijdens de oefening de nadruk op tolerantie, gevoelens en waarden die verband houden met wat een gezin is.
- Het is belangrijk om de gezinssituatie van de spelers in je groep te kennen en de activiteit zo aan te passen dat geen van de spelers zich schaamt of zich ongemakkelijk voelt over hun situatie.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Om deze activiteit te verkorten, kan je overwegen deze uit te voeren zonder de extra familiefoto's te gebruiken. Als je de spelers in kleinere groepjes opdeelt, kun je ze vragen om gewoon hun eigen familietekeningen te bespreken en erover na te denken zonder nieuwe te introduceren. Het is echter nog steeds belangrijk om andere gezinstypes te bespreken die mogelijk niet in de groep aanwezig zijn.

StreetSmartPlay



The basics of life: De plichtsdragers detective

Tijd voor een leuk spel om te spelen met de plichtsdragers binnen jouw gemeenschap. Probeer zoveel mogelijk plichtsdragers op de poster te vinden!

Poster code(s): SOCIETY C4



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Aandacht & concentratie		
Maatschappij		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Visuele & auditieve perceptie		
Aantal spelers	Icon	Quiz- & uitdagingsspel		Printbare downloads		Kritisch & reflecterend denken		
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Makkelijk		Klein		18+	18+	

StreetSmartPlay



Materialen

- Poster 'The basics of life'

Hoe speel je het spel?

1. Verdeel de groep plichtsdragers in twee (of meer) subgroepen.
2. Geef beide groepen vijf minuten de tijd om naar de poster te kijken en laat ze zoveel mogelijk plichtsdragers opsommen die op de afbeelding staan afgebeeld.
3. Laat na vijf minuten een groep een plichtsdrager noemen die ze in de afbeelding hebben gevonden. Als de andere groep dezelfde plichtsdrager vermeldt, schrappen beide groepen deze plichtsdrager van hun lijst. Let op: zorg ervoor dat de plichtsdragers kunnen uitleggen waarom ze een persoon als plichtsdrager hebben benoemd!
4. Nu kan de andere groep een van de vermelde plichtsdragers noemen. Nogmaals, als beide groepen deze plichtsdrager hebben vermeld, verwijderen ze ze allebei van hun lijst. Laat de groepen doorgaan totdat alle vermelde plichtsdragers zijn genoemd.
5. De groep die de meest unieke plichtsdragers op een rijtje heeft gezet, wint!
6. Resterende tijd? Speel hetzelfde spel met de verschillende verantwoordelijkheden/plichten van de plichtsdragers op de afbeelding. Laat de plichtsdragers nog eens vijf (of meer indien nodig) minuten naar de poster kijken en laat ze zoveel mogelijk verantwoordelijkheden opsommen. De groep die de meest unieke taken op een rij heeft gezet, wint!

Extra informatie

De poster 'Basics of Life' is dé overzichtsposter voor het recht op overleven. Deze poster toont verschillende manieren om toegang te krijgen tot basisbehoeften zoals voedsel, gezondheid of huisvesting. Het is een van de vier verhalende posters die gelinkt zijn aan een van de dimensies van kinderrechten: overleven, bescherming, ontwikkeling en participatie. De vertelposter is nauw verbonden met de 'Basic Needs' poster.

Dit spel is speciaal ontworpen om met plichtsdragers te werken rond het thema kinderrechten.

Alle kinderrechtenpictogrammen die op de posters worden gebruikt, zijn gemaakt door UNICEF voor hun kindvriendelijke versie van het Verdrag inzake de Rechten van het Kind.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

Bedenk andere onderwerpen/situaties die plichtsdragers zoveel mogelijk kunnen benoemen om het spel leuker/diverser te maken, bijvoorbeeld: dieren, schadelijke situaties, ...

Basic Needs: Vijf op een rij

Gebruik de basisbehoefteposter om kinderen en jongeren aan het denken te zetten over hoe plichtsdragers verbonden zijn aan de basisbehoefte, terwijl je ondertussen een leuk spel speelt!

Poster code(s): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Empathie & sociaal bewustzijn		
Maatschappij		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Communicatie & expressie		
Gezondheid		Groepsdiscussie		Basis		Logisch denken		
Aantal spelers	Icon	Bordspel		Printbare downloads				
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Klein		6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

Materialen

- Rode poster 'Basic Needs'
- Kroonkurken

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel twee 'Basic Needs'-posters en verzamel enkele spelers rond de poster.
2. Verdeel de groep in twee subgroepen.
3. Team 1 krijgt 12 kroonkurken in een bepaalde kleur, team 2 krijgt 12 kroonkurken in een andere kleur. Het doel van het spel is om zo snel mogelijk vijf op een rij te hebben (horizontaal, verticaal of diagonaal).
4. Team 1 zet hun kroonkurk op een van de basisbehoefte. Team 2 doet dan hun kroonkurk op een van de basisbehoefte enzovoort. Voordat een team echter hun kroonkurk op een van de behoeften kan plaatsen, moeten ze eerst een vraag over plichtsdragers met betrekking tot de basisbehoefte beantwoorden (zie vragen in aanvullende spelinformatie). Zorg ervoor dat spelers op de hoogte zijn van de betekenis van deze basisbehoefte alvorens vragen te stellen over de betrokkenheid van plichtsdragers.
5. Het team dat het snelst vijf op een rij heeft, wint!

Extra informatie

Vragen

- Wie heeft toegang tot deze basisbehoefte? Is deze basisbehoefte voor iedereen toegankelijk? Of alleen voor een bepaalde groep mensen?
- Waarom is dit een basisbehoefte voor iedereen? Welke barrières komt iemand tegen als hij deze basisbehoefte niet heeft?
- Wat is een basisbehoefte?
- Welke plichtsdrager(s) is (of zijn) gerelateerd aan deze basisbehoefte? Heb je een plichtsdrager nodig om aan deze basisbehoefte te voldoen? Zo ja, wie?
- Welke plichtsdrager kun je om hulp vragen als deze basisbehoefte geschonden wordt?
- ...

Specifieke leerdoelen

Variaties?

(1) Speel hetzelfde spel met plichtsdragers binnen je gemeenschap en stel hen relevante vragen om na te denken over hun eigen verantwoordelijkheid/rol bij het bieden van deze basisbehoefte aan kinderen en jongeren. Bijvoorbeeld:

- Kan ik iets doen aan dit basisrecht? Ben ik verantwoordelijk voor dit basisrecht?
- Welke andere plichtsdragers kunnen kinderen helpen dit basisrecht te krijgen?
- Welke interventies/acties kan ik ondernemen om ervoor te zorgen dat kinderen deze basisrechten kunnen krijgen?
-

(2) Eventueel kun je deze basisrechten koppelen aan de overlevingsrechten, met behulp van de algemene overzichtsposter kinderrechten. Stel kinderen (één van) bovenstaande specifieke vragen en laat ze vervolgens deze basisbehoefte koppelen aan het juiste overlevingsrecht. Bijvoorbeeld: - Voeding, kleding, huis: artikel 27 - Boeken, informatie: artikel 17 - Water, gezondheidszorg: artikel 24 - ...

StreetSmartPlay

