



HET RECHT OP PROTECTIE

© Mobile School vzw - April 2023

Met de steun van:

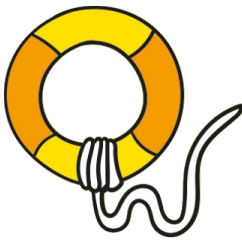


EEN INLEIDING IN HET PROJECT

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.

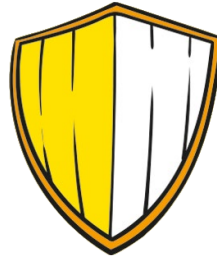
De activiteiten en spelen zijn in deze handleiding gerangschikt volgens de verschillende dimensies van kinderrechten: provisie, protectie en participatie (zoals gedefinieerd in het [VN-Verdrag inzake de Rechten van het Kind](#)). Elk hoofdstuk focust op een specifieke dimensie en bevat een introductie 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.



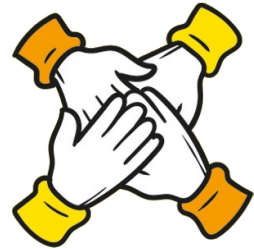
OVERLEVEN



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 overstuur 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)!'

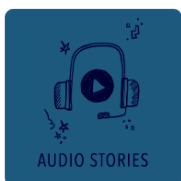
De toolkit 'All Children, All Right(s)' bestaat uit ...



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

Elke jongere verdient het om zich veilig te voelen terwijl hij opgroeit en zich ontwikkelt. Vanwege hun lichamelijke en geestelijke ontwikkeling zijn kinderen bijzonder kwetsbaar, en daarom is het van cruciaal belang dat hun bescherming prioriteit krijgt. Tragisch genoeg worden nog steeds te veel kinderen geconfronteerd met geweld, uitbuiting en misbruik, wat levenslange gevolgen kan hebben. Door het recht op bescherming te waarborgen, kunnen we een wereld creëren waarin elk kind vrij kan groeien en ontwikkelen. Door hun fysieke, psychologische en cognitieve behoeften te beschermen, kunnen ze hun volledige potentieel bereiken en een positieve impact op onze wereld hebben.

Alle volgende artikelen hebben een link naar het recht op protectie:



Wil je kinderen en jongeren kennis laten maken met het recht op protectie? 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 - P15



PLICHTSDRAGERS - P29

ACTIVITEITEN VOOR KINDEREN

Wil je meer leren?

Ons online trainingsprogramma '[Het Recht op Protectie](#)' op StreetSmart Learn omvat een uitgebreide inleiding tot het recht op protectie. Je leert over de specifieke kinderrechten die onder het recht op protectie vallen, verwerft praktische vaardigheden voor het werken met kinderen en jongeren rond dit onderwerp binnen jouw organisatie en gemeenschap en raakt geïnspireerd door onze voorgestelde activiteiten en spelen. Daarnaast bieden we waardevolle tips en tricks voor de samenwerking met plichtsdragers om het recht op protectie te beschermen en het welzijn van alle kinderen te bevorderen.



Camera Catchers: Verken het recht op protectie

Leer meer over de verschillende kinderrechten die verband houden met het recht op protectie door de discussieposter te verkennen.

Poster code(s): SOCIETY C8; SOCIETY C1



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

Materialen

- Poster 'Camera Catchers'
- Een smartphone om de QR-code te scannen
- Pennen 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. Onderzoek vervolgens de verschillende rechten die gekoppeld zijn aan het recht op bescherming in de linkerbovenhoek van het paneel. Het is handig om het kinderrechten overzichtspaneel bij de hand te hebben om de verschillende iconen te controleren.
3. Probeer voor elk recht een situatie te vinden waarin het specifieke recht wordt gerespecteerd en geschonden.
4. Bespreek met de spelers de specifieke situaties en waarom dit verband houdt met het recht op bescherming.
5. Het spel is afgelopen als alle aan bescherming gekoppelde rechten besproken zijn.

Extra informatie

De poster 'Camera Catchers' is de overzichtsposter voor het recht op bescherming. De poster zoomt in op het beschermingsaspect dat aanwezig is in de verhalen van de vijf hoofdpersonen van de toolkit. Het paneel is ontworpen als meldkamer, waar je met beveiligingscamera's met een 'recht op bescherming'-lens naar de verhalen kunt kijken. Linksboven in het paneel staan alle afzonderlijke rechten die gekoppeld zijn aan het recht op bescherming. De QR-code aan de rechterkant van het paneel linkt naar een audioverhaal dat een goede inleiding geeft om het gesprek over recht op bescherming aan te gaan met je doelgroep.

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 bescherming en wat dit voor hen betekent.

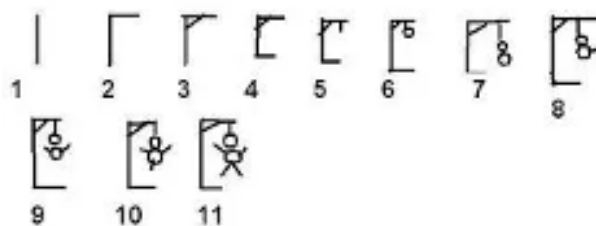
StreetSmartPlay



Camera Catchers: Galgje

Raad het woord ... zo niet, dan hang je!

Poster code(s): SOCIETY C8



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Taal, lezen & schrijven		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Aandacht & concentratie		
		Bordspel		Printbare downloads		Leeftijd	Icon	
Aantal spelers	Icon					6-11		
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	12-14		
+5 spelers		Gemiddeld		Middelgroot		15-17		
						18+		

Materialen

- Poster 'Camera Catchers'
- Krijt en krijtbord of pen en papier

Hoe speel je het spel?

1. Speler 1 kiest een situatie uit de 'Camera Catchers'-poster (bijvoorbeeld de situatie waarin het meisje wordt gepest op sociale media). Hij of zij kiest een woord of zin die hem of haar herinnert aan deze specifieke situatie (bijvoorbeeld online pesten), dit woord moet geheim worden gehouden.
2. Speler 1 schrijft platte lijntjes voor elke letter van het woord, voor het woord 'online pesten' ziet dat er bijvoorbeeld zo uit: _ _ _ _ _
3. De andere spelers mogen om de beurt een letter van het alfabet zeggen. Elke keer dat het woord deze letter niet bevat, moet speler 1 een element van een stokfiguur tekenen (zie afbeeldingen).
4. Als het stokfiguurtje klaar is voordat de andere spelers het woord op het bord hebben geraden, wint speler 1. Anders winnen de andere spelers.
5. Als een speler het woord heeft gevonden, zoek je de situatie op de poster en bespreek je deze met de groep.
6. Het spel is afgelopen als alle spelers minimaal 1 situatie hebben gekozen.

Extra informatie

De poster 'Camera Catchers' is de overzichtsposter voor het recht op bescherming. De poster zoomt in op het beschermingsaspect dat aanwezig is in de verhalen van de vijf hoofdpersonen van de toolkit. Het paneel is ingericht als meldkamer, waar je met beveiligingscamera's met een 'recht op bescherming'-lens naar de verhalen kunt kijken. Linksboven in het paneel staan alle afzonderlijke rechten die gekoppeld zijn aan het recht op bescherming. De QR-code aan de rechterkant van het paneel linkt naar een audioverhaal dat een goede inleiding geeft om het gesprek over rechts op bescherming aan te gaan met je doelgroep.

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?

StreetSmartPlay



Camera Catchers: Probleemoplossende helden

Laat kinderen mogelijke oplossingen bedenken in situaties waarin hun recht op bescherming wordt geschonden, gebruikmakend van een rollenspel.

Poster code(s): SOCIETY C8



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		> 15 minuten		Gemiddeld		Communicatie & expressie		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
		Rollenspel		Printbare downloads		Creatief denken		
Aantal spelers	Icon	Groepsdiscussie		Basis		Probleemoplossend denken & besluitvorming		
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Coördinatie & flexibiliteit		
		Moeilijk		Middelgroot				
						Leeftijd	Icon	
						6-11		
						12-14		

Materialen

- Poster 'Camera Catchers'
- Verkleedkleden voor het rollenspel

Hoe speel je het spel?

1. Laat de kinderen de poster 'Camera Catchers' zien en leg uit dat er op elk van de schermen verschillende situaties voorkomen. Bespreek wat ze zien om op te warmen.
2. De spelers zijn verdeeld in twee groepen. Vraag elke groep om een bepaalde situatie op de poster te kiezen die ze zouden willen veranderen. 3. Elke groep krijgt 10 minuten voorbereidingstijd. Met de hulp van de jeugdwerker moet iemand van de spelers de regisseur zijn (die in elke ronde kan wisselen) en de anderen de acteurs. Ze moeten een korte scène maken die laat zien hoe de situatie kan worden opgelost en deze aan de andere groep presenteren.
4. Daarna kan de jeugdwerker een kort gesprek met de kinderen aangaan waarin zij hun mening geven over de voorgestelde oplossing. Zouden ze het anders doen? Waarom is het belangrijk om mensen tegen deze situatie te beschermen?

Extra informatie

De poster 'Camera Catchers' is de overzichtsposter voor het recht op bescherming. De poster zoomt in op het beschermingsaspect dat aanwezig is in de verhalen van de vijf hoofdpersonen van de toolkit. Het paneel is ontworpen als meldkamer, waar je met beveiligingscamera's met een 'recht op bescherming'-lens naar de verhalen kunt kijken. Linksboven in het paneel staan alle afzonderlijke rechten die gekoppeld zijn aan het recht op bescherming. De QR-code aan de rechterkant van het paneel linkt naar een audioverhaal dat een goede inleiding geeft om met je doelgroep het gesprek over rechts op bescherming aan te gaan.

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?

StreetSmartPlay



The Refugee Journey: Levensweg

Ontdek de levensweg van een vluchteling met dit spannende bordspel en denk na over geluk, pech en levenskeuzes.

Poster code(s): SOCIETY C9



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

Materialen

- Poster 'The Refugee Journey'
- Kroonkurken (of andere pionnen)
- Een dobbelsteen

Hoe speel je het spel?

1. Dit spel wordt gespeeld door 4 spelers. Elke speler krijgt een kroonkurk (pion). Het spel begint bovenaan het paneel en eindigt onderaan.
2. De startspeler gooit met een dobbelsteen.
3. De kroonkurk van de speler wordt op de afbeelding geplaatst onder het aangegeven nummer. Bijvoorbeeld: als een speler 4 of 5 draait, zal hij de kroonkurk of pion onder de vader plaatsen.
4. Nu moet de speler een verhaal verzinnen, waarin hij uitlegt waarom hij door zijn boze vader van huis is weggestuurd.
5. Nadat het verhaal is verteld, gooit een andere speler met de dobbelsteen en verzint een verhaal over de afbeelding waarop hij terecht is gekomen.
6. Als alle spelers hun verhalen voor het eerste niveau hebben verzonnen en gedeeld, gooit speler 1 opnieuw met de dobbelsteen en plaatst zijn kroonkurk op het aangegeven nummer van het tweede niveau. De speler moet nu doorgaan met het verhaal dat hij eerder is begonnen.
7. Door de verschillende niveaus te doorlopen, bewandel je je levenspad, dat vaak vol verrassingen zit. Als je de onderkant van het paneel bereikt, denk je na over wat er tijdens het spel is gebeurd: wat heb je gedaan? Had je geluk of pech? Wat vond je leuk aan je denkbeeldige leven?
8. Om het spel te beëindigen, kun je praten over wat je zou willen veranderen aan je levenspad: welke opties zou je het liefst hebben en waarom? Hoe zijn deze opties gekoppeld aan je dromen in het echte leven?

Extra informatie

Onder de hoofdpersonen op het bord zie je 4 rijen, die elk een ander stadium van de reis van een vluchteling voorstellen. Van boven naar beneden:

- Reden om te vluchten: oorlog, huiselijk geweld, natuurramp, repressie, armoede
- Met wie?: alleen, met ouders, met vrienden, via een smokkelaar
- Vervoermiddel: auto/vrachtwagen, boot, trein, vliegtuig, te voet
- Omgeving: vluchtelingenkamp met tenten, zelfstandig wonen, gastvrij gezin, politie, grenswachten, vluchtelingenkamp met containers
- Toekomst: paspoort, gezinshereniging, reizen per vliegtuig, inspirerende presentaties geven, afstuderen.

Boven de tekeningen zie je verschillende getallen, die gekoppeld zijn aan de rota-schijf of aan een dobbelsteen.

Specifieke leerdoelen

- Creatieve verhalen vertellen

Variaties?

(1) Maak een extra rij met foto's van verschillende plichtsdragers, bv. een politieagent, een leraar, een ouder, een jeugdwerker, de overheid ... Laat de kinderen de rota-schijf opnieuw draaien en laat ze het verhaal over hun karakter verder vertellen. Hoe kwamen ze in contact met deze plichtsdragers tijdens hun reis? Maak een nieuwe rij door plaatjes op internet te zoeken en uit te printen of door deze plaatjes zelf te tekenen (bijvoorbeeld 1-2-3 Politie, 4-5 Leraren, 6-7 Gezondheidswerkers, 8-9 Ouders, 10-11-12 De regering).

(2) Speel het spel met de plichtsdragers waarmee je werkt en laat ze daarna nadenken over verschillende reflectievragen:

- Sta je stil bij de verschillende achtergronden (hun levensgeschiedenis) van de kinderen waarmee je werkt?
- Weet je of ze bepaalde situaties op het paneel hebben meegemaakt?
- Hoe praten ze met kinderen over deze ervaringen?
- ...

(3) Vind de verhaallijnen die aansluiten bij het verhaal van Ibrahim.

(4) Als kinderen het moeilijk vinden om hun eigen verhaal te verzinnen, laat ze dan uitgaan van de verhalen van de vijf personages die in onze educatieve toolkit worden gebruikt (Anna, Frederick, Julia, Ibrahim, Priya). Meer informatie over de personages vind je via <http://www.street-smart.be/all-children-all-rights>

(5) Vraag de kinderen, indien mogelijk en psychologisch veilig, naar hun eigen levenspad. Zorg er daarbij voor dat je van tevoren enkele vragen voorbereidt. Sommige voorbeeldvragen zijn opgenomen in verschillende games binnen deze bundel.

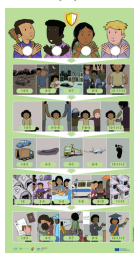
StreetSmartPlay



The Refugee Journey: geheime pot

Wat gebeurt hier? Kies een woord uit de pot, zoek het voorwerp of personage op de poster en leg uit wat er gebeurt.

Poster code(s): SOCIETY C9



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Gemiddeld		Communicatie & expressie		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
		Rollenspel		Printbare downloads		Probleemoplossend denken & besluitvorming		
Aantal spelers	Icon	Groepsdiscussie		Zelfgemaakte materialen		Logisch denken		
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Empathie & sociaal bewustzijn		
		Makkelijk		Middelgroot		Leeftijd	Icon	
						6-11		6-11
						12-14		12-14
						15-17		15-17

Materialen

- Poster 'The Refugee Journey'
- Een pot
- Stukjes papier

Hoe speel je het spel?

1. Knip kleine stukjes papier en schrijf daarop woorden van voorwerpen of karakters afgebeeld op de poster (zie instructiemateriaal). Doe ze allemaal in een pot of doos.
2. Laat de spelers elk een woord kiezen. Laat de poster 'De reis van de vluchteling' zien en vraag de kinderen het woord op de poster te zoeken.
3. Vraag elke speler om zich voor te stellen wat er in deze situatie gebeurt en wat de mogelijke uitkomst van het verhaal is en laat ze hun gedachten delen met de groep spelers.
4. Als het verhaal afgelopen is, kunnen de jeugdwerkers enkele aanvullende vragen stellen om groepsdiscussie te bevorderen (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Vragen voor een groepsgesprek:

- Hoe denk je dat de persoon zich voelt?
- Wat ziet hij/zij om zich heen?
- Kun je je voorstellen wat daar een betere situatie zou zijn?
- ...

Dit is een observatie- en identificatiespel. Het helpt kinderen de personages te begrijpen en zich de situaties beter voor te stellen en niet alleen oppervlakkig.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



The Refugee Journey: Wie ben ik?

Wie ben ik? Probeer te raden welk personage van de poster jij bent door ja/nee-vragen te stellen!

Poster code(s): SOCIETY C9



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

Materialen

- Poster 'The Refugee Journey'
- Post-its met de personages van de poster 'The Refugee Journey': Schrijf op post-its de personages van de poster 'The Refugee Journey'.

Hoe speel je het spel?

1. Bespreek met de spelers de situaties op de poster 'The refugee journey'. Bekijk welke personages er in de verhalen voorkomen of zoom telkens in op een specifieke verhaallijn.
2. Plak een post-it op het voorhoofd van elke speler. De spelers kunnen hun personage niet zien, maar ze kunnen wel de post-its van de andere spelers zien.
3. Leg uit dat de spelers moeten raden welk personage van de poster ze zelf zijn en dat ze de andere spelers kunnen helpen te ontdekken wie ze zijn. De spelers kunnen om de beurt ja/nee-vragen stellen over hun personage. De speler die als eerste zijn personage kan raden, wint het spel.
4. Bespreek vervolgens hoe hun personage zich gevoeld moet hebben in de situaties die op de poster staan afgebeeld.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

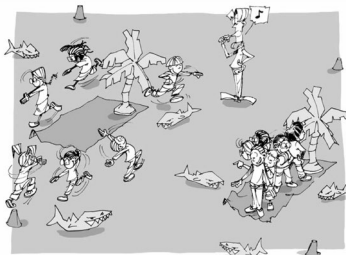
StreetSmartPlay



Het haaieneiland

Spelers leren over het recht op bescherming nadat ze fantaseerden op een haaieneiland te zijn.

Poster code(s): /



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Strategie & logica		5-15 minuten		Zwaar		Empathie & sociaal bewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten						Samenwerking		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Coördinatie & flexibiliteit		
		Teambuilding		Basis				
		Energizer & ijsbreker						
Aantal spelers	Icon							
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Makkelijk		Groot		6-11		

Materialen

- Een kleine mat

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel de spelers in de kamer en leg uit dat je tijdens het spelen een verhaal gaat vertellen. Vraag de spelers om het verhaal na te spelen.
2. "Je bent op zee, zwemt en speelt in het water. Maar plotseling komt er een haai aan!" De begeleider (= de badmeester) geeft een signaal (handgeklap, fluiten...) en roept "Iedereen moet uit zee!". Alle spelers lopen naar het eiland (een kleine mat). Hun voeten mogen niet meer van de mat komen.
3. "Het gevaar is geweken en iedereen mag weer het water op". De badmeester geeft nog een signaal en de spelers kunnen de mat terug verlaten.
4. "Maar het tij komt op en het eiland begint beetje bij beetje onder water te verdwijnen." De begeleider vouwt de mat beetje bij beetje op, waardoor het oppervlak steeds kleiner wordt.
5. De begeleider geeft opnieuw het sein en de spelers moeten opnieuw proberen het eiland te bereiken zonder iemand in zee achter te laten (= voeten van de mat).
6. Als een of meer kinderen in het water achterblijven (één voet over de rand van de mat) en worden opgegeten door de haaien, moet de hele groep een tegen-actie doen: bijvoorbeeld een liedje zingen, drie keer rond het speelveld lopen, een menselijke piramide maken, enz. De kinderen moeten een manier vinden om samen te werken en het voor elkaar krijgen om allemaal een plekje op de mat te vinden.
7. Als het spel afgelopen is, sluit je een spel af met enkele discussievragen (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Discussievragen

Dit metaforische spel biedt ruimte voor discussie:

- Wie zijn de 'haaien' in hun dagelijks leven?
- Wie zijn hun 'redders'?
- Waar zijn de 'eilanden' (veilige plekken) of andere plekken waar kinderen zich beschermd kunnen voelen?
- Hoe kunnen de kinderen elkaar helpen om veilig te zijn?
- Het is ook mogelijk om de andere "gevaaren van de zee" te bespreken, bv. de plaatsen of situaties waar de kinderen meer of minder risico kunnen lopen (bv. op straat, alleen vertrekken, slachtoffer zijn van huiselijk geweld, enz.).

Tips voor de begeleider

- De moeilijkheidsgraad hangt af van het aantal spelers en de oppervlakte van de mat. Het is aan de facilitator om de vaardigheden van de spelers in te schatten en te evalueren.
- De begeleider moet duidelijk en strikt zijn met instructies: geen enkel lichaamsdeel mag over de rand van de mat gaan of de vloer raken; dit maakt het spel leuk.
- Het is interessant om te zien welke strategieën zich ontwikkelen. De neiging is vaak alleen aan zichzelf te denken (sommige spelers zitten bijvoorbeeld op de mat zonder aan de anderen te denken). Individualistisch gedrag kan onderwerp van gesprek zijn.
- Het is belangrijk om de instructie te herhalen en spelers aan te moedigen onderling te discussiëren om creatieve strategieën te vinden (bijv. elkaars ellebogen vasthouden; balanceren op de binnenste voet, de buitenste voet optillen; of een menselijke piramide maken, of andere vormen).
- Spelers moeten overeenkomen elkaar aan te raken en accepteren dat ze worden aangeraakt. Respect voor elkaar en vertrouwen zijn belangrijke concepten waaraan de begeleider de kinderen moet herinneren.

Specifieke leerdoelen

- Observatieskills ontwikkelen
- Strategisch denken ontwikkelen
- Samenwerkingsstrategieën ontwikkelen
- Balans of kracht versterken

Variaties?















StreetSmartPlay



Ontsnap uit de gevangenis

Kinderen in detentie moeten uit de gevangenis ontsnappen zonder gepakt te worden door de politieagenten!

Poster code(s): /

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

Materialen

Hoe speel je het spel?

1. Introduceer het spel door de spelers te vertellen dat er kinderen in de gevangenis zitten wegens het overtreden van de wet. Het is belangrijk te vermelden dat gevangenisstraf de laatste keuze is en dat dit voor een korte periode kan zijn (in verband met artikel 37 van het IVRK). Daarom zullen we een spel spelen om uit de gevangenis te ontsnappen.
2. Zet de spelers allemaal in een horizontale rij. Het belangrijkste doel is dat de spelers naar de andere kant van de ruimte rennen zonder gepakt te worden door de politieagenten.
3. Vraag een speler om de politieman te zijn, hij of zij moet tegenover de andere spelers (= de gevangen kinderen) in het midden van de ruimte staan.
4. De gedetineerde kinderen zingen "Politie politie politie, doe niet zo gek, ik wil snel uit deze gevangenis ontsnappen".
5. De politie moet een manier bedenken waarop de spelers het speelveld kunnen oversteken om aan de overkant te komen. Hij zegt "alle kinderen die, mogen de gevangenis verlaten". Bijvoorbeeld: "alle kinderen die op knieën en handen kruipen, mogen de gevangenis verlaten". Als ze dit doen, kan de politie ze niet pakken. Als ze niet doen wat de politie vraagt, kan hij het gevangen kind tikken wanneer deze oversteekt. Als het gevangen kind wordt gepakt, moet hij zich bij de politie voegen om de andere gevangen kinderen die de regel niet respecteren te vangen.
6. Als de gevangen kinderen aan de andere kant zijn aangekomen, vindt dezelfde routine plaats (zingen), alleen hier moet de politieman een zichtbaar kenmerk bedenken, bijv. "alle gevangen kinderen die de kleur groen dragen mogen niet ontsnappen uit gevangenis". De kinderen die geen groen dragen hoeven zich geen zorgen te maken en kunnen het speelveld oversteken. De anderen in het groen moeten rennen om uit de gevangenis naar de andere kant te komen zonder gepakt te worden door de politie. Als ze worden getikt, moeten ze zich bij de politie voegen.
7. Het laatste kind dat niet door de politie getikt is, is de winnaar en mag uit de gevangenis ontsnappen.

Extra informatie

Gebaseerd op "Schipper, mag ik overvaren?"

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Bevrijd me van heksenspreuk

De heksen zijn in de stad! Wie zal je bevrijden van de betovering van de heksen?

Poster code(s): /



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Beweging & sport		5-15 minuten		Zwaar		Grove motoriek		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Aandacht & concentratie		
		Tikspel		Geen		Coördinatie & flexibiliteit		
Aantal spelers	Icon	Energizer & ijsbreker						
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Makkelijk		Middelgroot		0-5		
						6-11		
						12-14		

Materialen

Hoe speel je het spel?

1. De spelers staan in een kring met hun ogen dicht. De facilitator wijst de heksen aan (één voor elke vijf spelers) door twee tikjes op de rug te geven. De rest van de spelers zijn de dorpelingen en krijgen één tik op de rug.
2. Iedereen opent zijn ogen en het spel begint. Het doel van de heksen is om alle dorpelingen te betoveren door op beide schouders te tikken. Als de dorpelingen betoverd zijn, bevroren ze. Het doel van de dorpelingen is om weg te blijven van de heksen en de betoverde slachtoffers te bevrijden door hun armen om hen heen te slaan ('knuffel'). Zorg ervoor dat het speelgebied waarin het spel wordt gespeeld, gemarkeerd is.
3. Het spel is afgelopen als alle dorpelingen betoverd zijn.
4. Het spel kan opnieuw worden gespeeld door andere spelers als heksen aan te duiden (zie stap 1) of er kan een discussie worden gestart om het spel te beëindigen (zie aanvullende spelinfo).

Extra informatie

Het gebruik van het 'heks'-personage betekent dat de facilitator kan praten over de 'slechte mensen' die in het echte leven vermeden moeten worden; en de dorpelingen die elkaar bevrijden kunnen worden gekoppeld aan de beschermers in de echte wereld: bij wie kunnen ze terecht als ze bescherming nodig hebben?

Discussievragen

- Hoe voelde je je tijdens dit spel?
- Was het ongemakkelijk om fysiek contact te hebben?
- Moet je mensen toestemming geven om je aan te raken?
- Waar trek je de grens als iemand je wil aanraken?

Specifieke leerdoelen

Variaties?

















StreetSmartPlay



Op zoek naar onze beschermer

Vind jouw beschermer geblinddoekt door zijn stem te volgen, maar pas op voor de dief!

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Gemiddeld		Lichaamsbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Visuele & auditieve perceptie		
+5 spelers		Tikspel		Basis		Aandacht & concentratie		
		Energizer & ijsbreker						
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Makkelijk		Groot		0-5		
						6-11		
						12-14		

Materialen

- Blinddoek voor elke speler

Hoe speel je het spel?

1. Breng alle spelers bij elkaar en bespreek eerst hoe belangrijk het is om geliefd en verzorgd te worden, en hoe ouders, familie of vrienden, pleegouders of woongroepen hiertoe bijdragen.
2. Kies een speler als 'beschermer', die een ouder vertegenwoordigt, en een andere speler als 'dief'.
3. Blinddoek alle spelers, behalve de beschermer, en verspreid ze over het speelveld.
4. Leg uit dat de geblinddoekte spelers naar het geluid van de beschermer moeten luisteren om hem te vinden. Tegelijk moeten ze de dief ontwijken.
5. De dief herhaalt "Ik zal je vinden" terwijl hij de spelers probeert te vangen. De andere spelers moeten naar de stem van de dief luisteren om een veilige afstand te bewaren. Als een geblinddoekte speler getikt wordt door de dief, ligt hij uit het spel en moet hij gaan zitten tot het spel afgelopen is. Ze mogen andere spelers niet helpen de beschermer te vinden.
6. De beschermer moet naar de spelers roepen door te zeggen "Kinderen, ik ben hier", en de spelers moeten goed luisteren om hun beschermer te vinden.
7. Als een speler de beschermer vindt, moet hij "mama/papa" roepen. Zodra ze hun beschermer aanraken en opnieuw "mama / vader" roepen, mag de "beschermer"/ouder niet antwoorden, wat aangeeft dat de speler zijn beschermer heeft gevonden.
8. Het spel gaat door totdat alle geblinddoekte spelers de beschermer hebben gevonden, of totdat de dief alle spelers heeft gepakt.
9. Houd na het spel een korte discussie met de spelers om na te denken over de ervaring en wat ze hebben geleerd (zie aanvullende spelinformatie voor discussievragen).

Extra informatie

Discussievragen:

- Vraag de spelers wat ze voelden tijdens het spel? Hoe voelde je je toen je op zoek was naar je beschermer? Hoe voelde je je toen je uitkeek voor de dief?
- Wie zijn de beschermers en 'dieven' in het dagelijks leven van de spelers?
- Zijn er mensen die voorkomen dat ze beschermd worden tegen bepaalde gevaren?

StreetSmartPlay

Specifieke leerdoelen

Variaties?













- Maak het spel leuker en boeiender voor jongere spelers door ze dierengeluiden te laten maken. Ze maken een geluid van bijvoorbeeld een schaap en het 'oudere schaap' reageert terug met hetzelfde geluid.



Beschermers en vijanden

De spelers zijn verdeeld in het 'recht', de 'beschermers' en de 'vijanden'. De beschermers proberen het recht te verdedigen tegen de vijanden, die tegen het recht handelen.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Gemiddeld		Communicatie & expressie		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Empathie & sociaal bewustzijn		
		Rollenspel		Basis				
Aantal spelers	Icon	Groepsdiscussie						
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Moeilijk		Middelgroot		15-17	15-17	
						18+	18+	

Materialen

- Papier en pen voor elke groep

Hoe speel je het spel?

1. De facilitator verdeelt de groep willekeurig in drie subgroepen - "beschermers", "vijanden" en het "recht" (slechts twee spelers) - en kent hen deze specifieke rollen toe. Alle drie de groepen bevinden zich in een andere kamer (indien mogelijk).
2. De facilitator geeft de groepen enkele minuten om zich op het spel voor te bereiden en legt de details van hun rollen uit. De "beschermers" bespreken hoe ze het recht en anderen kunnen beschermen en steunen, de "vijanden" bespreken hoe ze recht kunnen aanvallen, en 'het recht' kiest een recht en bedenkt bewegingen om dit recht uit te beelden.
3. Als de groepen klaar zijn, verzamelt de begeleider ze allemaal in een centrale ruimte, met het "recht" in het midden. De "beschermers" vormen een cirkel rond het recht, en de "vijanden" vormen een cirkel rond de "beschermers". Het spel begint nu, waarbij elke groep zijn rol speelt.
4. Het "recht" beeldt het recht uit dat ze hebben gekozen, en de "beschermers" beschermen het recht tegen de "vijanden". De "beschermers" kunnen ouders, vrienden, politie, leraren, burens of ziekenhuispersoneel zijn, en hun rol is om het "recht" aan te moedigen en te ondersteunen. Ze kunnen "een muur bouwen" om hen te beschermen tegen de "vijanden" en het 'recht' eraan herinneren dat het geweldig en speciaal is. De "vijanden" kunnen ouders, vrienden, politie, leraren, burens of ziekenhuispersoneel zijn, maar hun rol is om tegen het recht op te treden. Ze kunnen woorden gebruiken om de manier waarop spelers handelen te veroordelen.
5. Na het spel verzamelt de begeleider de spelers in een kring om hun gevoelens te bespreken (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Discussie

- Sommige kinderen zijn misschien gewond geraakt tijdens het spel, dus het is belangrijk om even afstand te nemen van de rollen en de intense situatie die zich voordeed na de activiteit.
- De facilitator kan van deze gelegenheid gebruik maken om de rechten van het kind in het algemeen en alle rechten die de kinderen tijdens het spel uitoefenden te bespreken.
- De acties van alle spelers kunnen worden geanalyseerd en het kan interessant zijn om te zien of ze dezelfde personages hebben gekozen als beschermers, vijanden of overtreders.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Maan en aarde

Je hebt het recht om je persoonlijke ruimte te beschermen en te beslissen of je hier al dan niet iemand in toelaat.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		5-15 minuten		Gemiddeld		Lichaamsbewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Relatievaardigheden		
Aantal spelers	Icon	Energizer & ijsbreker		Geen		Empathie & sociaal bewustzijn		
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Makkelijk		Middelgroot		6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

Materialen

Hoe speel je het spel?

1. Vraag de spelers om in een kring te gaan staan, tegenover elkaar. Leg uit dat ze zich gaan voorstellen dat ze 'manen' zijn die rond hun 'aarde' cirkelen.
2. Vraag elke speler om in het geheim één persoon te kiezen als hun 'aarde' en een andere persoon als hun 'vallende ster'. Deze keuzes blijven geheim.
3. Wanneer het spel begint, moeten alle 'manen' door de kamer bewegen en proberen hun 'vallende sterren' te ontwijken terwijl ze tegelijkertijd rond hun 'aarde' cirkelen.
4. Het spel is afgelopen als iedereen succesvol rond zijn 'aarde' heeft gecirkeld.
5. Neem na het spel even de tijd om na te denken over persoonlijke grenzen en hoe belangrijk het is om de grenzen van anderen te respecteren. Bespreek hoe het voelde om iemand je persoonlijke ruimte binnen te laten dringen tijdens het spel en koppel dit aan situaties uit het echte leven (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Discussievragen

- Hoe kunnen we onze bereidheid uiten om (dicht) bij iemand te zijn of iemand te vermijden?
- Hebben we het recht om situaties te vermijden die ons kunnen schaden?
- Hoe kunnen we dingen vermijden die we niet leuk vinden?
- Hoe kunnen we onszelf en onze rechten beschermen?

Specifieke leerdoelen

Leren over lichaamsgrenzen en persoonlijke ruimte

Variaties?

StreetSmartPlay



Knipogen

In dit spel staan twee spelers in een cirkel, waarbij één speler zijn partner probeert te vangen door te knipogen, terwijl de partner probeert te ontsnappen. Na elke succesvolle ontsnapping wisselt de ontsnappende speler van positie met zijn partner en gaat het spel verder.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		5-15 minuten		Zwaar		Kracht & uithoudingsvermogen		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Relatievaardigheden		
		Kringspel		Geen		Lichaamsbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Groepsdiscussie		Ruimte	Icon	Empathie & sociaal bewustzijn		
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Middelgroot		Leeftijd	Icon	
		Makkelijk				6-11		
						12-14		
						15-17		

Materialen

Hoe speel je het spel?

1. De spelers stellen zich op in een cirkel. Alle spelers staan in duo - achter elkaar - uitgezonderd voor één speler. Deze speler staat alleen in de cirkel en heeft dus niemand voor zich.
2. Deze 'solo'-speler knipoogt naar een andere speler die voor iemand anders staat. Dit geeft aan dat de speler die de knipoog heeft ontvangen naar deze speler moet rennen.
3. De speler achter de persoon die de knipoog heeft ontvangen, moet proberen de 'ontsnappende' speler te vangen voordat hij de speler bereikt die knipoogde.
4. Als de speler ontsnapt, neemt hij/zij plaats achter de speler die knipoogde. Dus aan de buitenkant van de cirkel.
5. De speler die nu alleen staat, moet een nieuwe partner zoeken door te knipogen naar iemand in de kring.
6. Het spel gaat door zolang de spelers willen spelen.
7. Aan het einde van het spel kunnen deelnemers in gesprek gaan over het recht op bescherming, persoonlijke grenzen en hun gevoelens tijdens het spel (zie aanvullende spelinfo).

Extra informatie

Discussievragen

- Wat houdt het recht op bescherming in?
- Welke artikelen zijn gekoppeld aan de bescherming?
- Hoe kunnen we onszelf of onze rechten beschermen?
- Doen we mee aan de bescherming van ons recht? Wie is verantwoordelijk?
- Hoe kan de overheid (organisaties etc) onze rechten beschermen?

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Ashique's verhaal

Maak kennis met het verhaal van Ashique, een kindarbeider, en bespreek samen hoe Ashique's situatie kan veranderen!

Poster code(s): /



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Maatschappij						Kritisch & reflecterend denken		
Werk, bedrijfsleven & ondernemerschap						Empathie & sociaal bewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Groepsdiscussie		Basis		12-14		
				Printbare downloads		15-17		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	18+		
		Gemiddeld		Klein				

Materialen

- Kopieën van hand-outs van Ashique's verhaal, één per deelnemer (zie afbeelding)
- Pennen of stiften voor elke groep
- Flipchartpapier of grote vellen papier (A3)

Hoe speel je het spel?

1. Vraag deelnemers wat ze weten over kindarbeid.
2. Leg uit dat de activiteit gebaseerd is op een casestudy van Ashique, die in een steenfabriek in Pakistan werkt.
3. Warm op met een ronde 'samengesteld vertellen' waarbij spelers om de beurt een zin toevoegen aan een denkbeeldig verhaal over een dag in Ashique's leven.
4. Verdeel de spelers in kleine groepjes van maximaal 5 personen per groepje.
5. Geef iedereen een exemplaar van Ashique's casestudy en geef hen 10 minuten de tijd om het verhaal te lezen en bedenkingen te delen.
6. Leg verder uit dat ze zullen brainstormen over oplossingen voor de problemen van Ashique en andere kindarbeiders.
7. Spelers moeten in de daarvoor bestemde kolommen de mogelijke stappen opschrijven die genomen kunnen worden om het probleem "tegen morgen", "tegen volgende maand" en "tegen 2030" op te lossen. Ze hebben 30 minuten de tijd om deze taak uit te voeren en een woordvoerder aan te stellen om verslag uit te brengen.
8. Verzamelen feedback op elke kolom met de gehele groep.
9. Vat de ideeën samen op de flip-over en laat discussie over de ideeën toe.
10. Ga verder met een uitgebreidere discussie en nabespreking met behulp van de reflectievragen (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

De diepgang van de discussie zal afhangen van de algemene kennis van de deelnemers, maar probeer vragen te stellen over zowel hun kijk op kinderarbeid als mogelijke oplossingen.

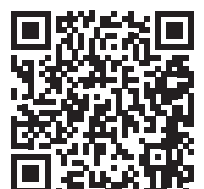
- Hoeveel wisten de spelers over het bestaan van kinderarbeid voordat ze deze activiteit begonnen? Hoe wisten ze dat? Waar hebben ze de informatie vandaan?
- Komt kinderarbeid voor in hun land/stad? Wat voor werk doen kinderen en waarom werken ze?
- Mogen kinderen werken als ze dat willen?
- Op welke manieren profiteren wij als consumenten van kinderarbeid?
- Hoe moeilijk was het om mogelijke stappen te bedenken om kinderarbeid op te lossen? Welke van de drie kolommen, "tot morgen", "tot volgende maand" en "tot 2030", was het moeilijkst om in te vullen? Waarom?
- Er zijn reeds vele nationale en internationale verklaringen en conferenties over kinderarbeid geweest. Waarom is het nog steeds zo'n wijdverspreid probleem in de wereld?
- Hoe beschermt het Verdrag inzake de Rechten van het Kind de uitbuiting van kinderen?
- Wie is verantwoordelijk voor het oplossen van het probleem?
- Wat kunnen gewone mensen zoals wij doen om bij te dragen aan het behalen van de DOD's, met name die van het uitbannen van extreme armoede en honger en het bereiken van universeel basisonderwijs? Hoe en wanneer?

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Als je voorafgaand aan de activiteit de kennis van de deelnemers over het concept kinderarbeid wil uitbreiden, kan je gebruik maken van een quiz, bijvoorbeeld van de webpagina's www.unicef.org of www.thinkquest.org.
- In plaats van een warming-up met een 'samengesteld vertellen'-oefening, verdeel je de deelnemers in kleine groepjes van maximaal vijf personen per groepje. Geef elke groep vijf stukjes A3-papier en vraag ze om vijf gebeurtenissen uit een typische dag in Ashique's leven te tekenen en ze voor te stellen als in een stripverhaal. Als de groepjes klaar zijn, vraag je hen om hun verhaal te vertellen.
- Deelnemers die goed zijn in cartoons kunnen het verhaal van Ashique tekenen als een stripverhaal met elke scène uit zijn leven in een ander vierkant. Zorg ervoor dat je het simpel houdt, met alleen de basisinformatie. Maak fotokopieën van het verhaal (één exemplaar per groep) en knip de vierkanten uit. Geef elke groep een set foto's en vraag ze een verhaal over Ashique te verzinnen door korte teksten of tekstballonnen toe te voegen. Als de groepjes klaar zijn, vraag je hen om hun verhaal te vertellen.

Bron: <https://www.coe.int/en/web/compass/46>



Scènes over pesten

De deelnemers bespreken het topic pesten en denken na over hoe ze zouden reageren in verschillende pestscènes.

Poster code(s): /



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		> 15 minuten		Gemiddeld		Communicatie & expressie		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
		Groepsdiscussie		Basis		Zelfbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Middelgroot		6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

Materialen

- Gekleurd papier
- Stiften
- Scharen
- Papieren met een nummer voor elke hoek van de kamer
- Pestscènes (zie 'afbeelding', 'aanvullende spelinfo' of via http://www.eycb.coe.int/compasito/chapter_4/pdf/4_8.pdf)

StreetSmartPlay



Hoe speel je het spel?

1. Introduceer het onderwerp pesten met vragen als deze:
 - Wat is pesten?
 - Wat zijn de verschillende manieren waarop mensen pesten?
 - Waarom denk je dat mensen pesten?
 - Welk effect heeft pesten op mensen die gepest worden? Mensen die pesten? De hele gemeenschap?
2. Vraag elke deelnemer om hun hand op een gekleurd stuk papier te omlijnen en dit uit te knippen. Voor elke vinger moeten ze denken aan een persoon tot wie ze zich kunnen wenden voor steun als ze gepest worden (bijv. vriend, ouder, leraar, schooldirecteur, politie, vertrouwenspersoon, broer of zus). Vraag de kinderen hun opgesomde supporters uit te leggen.
3. Leg uit dat je nu gaat kijken naar verschillende manieren waarop mensen kunnen reageren op situaties waarin gepest wordt. Laat zien hoe dit werkt:
 - a. De begeleider leest een beschrijving van een peestsituatie voor. Per situatie worden drie mogelijke antwoorden gegeven. Een vierde antwoord staat altijd open zodat de deelnemers dit antwoord zelf nog kunnen invullen.
 - b. Elke hoek van de kamer is genummerd. Nadat je de situatie en de mogelijke antwoorden hebt gehoord, ga je naar de hoek die aangeeft wat je denkt dat je zou doen in deze situatie.
4. Lees de peestsituatie voor en geef de spelers de tijd om hun antwoord te kiezen en naar de overeenkomstige hoek van de kamer te gaan. Als de spelers een plaats hebben ingenomen, vraag je voor elk antwoord aan een paar kinderen waarom ze voor dat antwoord hebben gekozen en wat de voor- en nadelen ervan zijn. Laat de kinderen die de open hoek (optie 4) kozen uitleggen hoe ze zouden reageren.
5. Stel enkele reflectievragen ter nabespreking. Inspiratie vind je bij 'aanvullende spelinformatie'.

Extra informatie

Scenario's (Bron: http://www.eycb.coe.int/compasito/chapter_4/pdf/4_8.pdf)

1. Je vrienden beginnen je uit te schelden, sturen je nare sms'jes en dwingen je om dingen voor ze te doen. Je voelt je niet goed als deze dingen gebeuren. Wat zou je moeten doen?

- 1. Niets. Je moet iets verkeerd hebben gedaan om ervoor te zorgen dat je vrienden zich zo gedragen.
- 2. Begin hen uit te schelden en te bedreigen.
- 3. Praat met je ouders of leraar en vertel ze wat er aan de hand is.
- 4. Iets anders (open hoek).

2. Een groep kinderen uit je klas verspreide kwetsende roddels over je door berichten rond te sturen. Veel kinderen willen nu niet meer met je spelen of zelfs maar met je praten. Zelfs je vrienden beginnen te denken dat het waar is. Wat zou je moeten doen?

- 1. Niets. Niemand zal je geloven als iedereen denkt dat de geruchten waar zijn.
- 2. Verspreid zelf slechte roddels over de andere kinderen.
- 3. Vertel iedereen dat de geruchten niet waar zijn.
- 4. Iets anders (open hoek).

3. Je oudere zus of broer blijft je slaan en schoppen als niemand kijkt en zegt je dat als je het aan iemand vertelt, zij/hij je alleen maar meer pijn zal doen. Wat zou je moeten doen?

- 1. Vertel je ouders of leerkrachten wat er aan de hand is.
- 2. Vraag je vrienden op school om je te helpen haar/hem aan te vallen.
- 3. Vertel haar/hem dat het pijn doet en dat ze moet stoppen.
- 4. Doe iets anders (open hoek).

4. Je leraar blijft je 'dom' noemen elke keer dat je een fout antwoord geeft in de klas en zegt dat het geen zin heeft om je les te geven omdat je niet kunt leren. Andere kinderen beginnen je ook uit te schelden. Wat zou je moeten doen?

- 1. Ga rechtstreeks naar de directeur en vertel hem wat er aan de hand is.
- 2. Begin lessen te missen omdat je niet graag naar school gaat.
- 3. Vraag je ouders of je van klas of school mag wisselen.
- 4. Doe iets anders (open hoek).

5. Je merkt dat een van je vrienden de jongere kinderen op het zomerkamp plaagt en belachelijk maakt. Je vriend is ook begonnen dingen van jou af te pakken. Wat zou je moeten doen?

- 1. Vertel het kamp personeel wat er aan de hand is zonder je vriend te informeren.
- 2. Help je vriend dingen van de jongere kinderen af te pakken wanneer hij/zij dingen van jou begint af te pakken.
- 3. Vertel je vriend(in) dat je denkt dat wat hij/zij doet verkeerd is en dat hij/zij de jongere kinderen met rust moet laten.
- 4. Iets anders (open hoek).

6. Een groep oudere kinderen van een andere school pest de kinderen van jouw basisschool. Ze wachten tot een van de kinderen alleen naar huis wandelt of wacht op de bus, omsingelen hem of haar en nemen zijn/haar geld, eten of speelgoed mee. Ze gooien ook met stenen en dreigen met ergere dingen. Wat zou je moeten doen?

- 1. Zorg dat je in groepjes van en naar school gaat.
- 2. Vertel de volwassenen op school wat er aan de hand is en vraag om hulp.
- 3. Draag stenen of een mes om jezelf te beschermen.
- 4. Iets anders (open hoek).

7. Een nieuwe jongen in je klas is een vluchteling. Je vrienden zeggen altijd racistische dingen tegen hem, lachen om zijn Nederlands en zeggen hem terug naar huis te gaan. Wat zou je moeten doen?

- 1. Doe mee, hij is je vriend niet, dus je hoeft je geen zorgen om hem te maken.
- 2. Vertel je leraar dat je vrienden racistische dingen tegen hem zeggen.
- 3. Leer hem Nederlands als je niet met je vrienden aan het spelen bent om hem te helpen.
- 4. Iets anders (open hoek).

Nabespreking en evaluatie

- Wat vond je van de activiteit? Waren sommige scènes moeilijk om op te reageren? Welke en waarom? Kun je je inleven in een van de pestscènes? - Hebben mensen die gepest worden hulp en steun nodig? Waarom? Waar kunnen mensen die gepest worden hulp en steun vinden? Wat zijn enkele redenen waarom mensen anderen pesten? Zijn ze eerlijk? Wat moet je doen als je gepest wordt en de persoon tot wie je je wendt voor hulp en steun er niets aan doet? Worden sommige pestkoppen eerder geaccepteerd door kinderen en volwassenen? Waarom of waarom niet?
- Wie is verantwoordelijk om kinderen te helpen en te ondersteunen wanneer ze gepest worden?
- Kunnen volwassenen ook met pesten te maken krijgen? Geef enkele voorbeelden. Wie is verantwoordelijk om volwassenen te helpen als ze gepest worden?
- Wat kan er gedaan worden om mensen die pesten te helpen hun gedrag te veranderen?
- Wat gebeurt er als niemand mensen tegenhoudt die pesten? Naar de pester? Aan de gemeenschap?
- Heeft iemand het recht om iemand anders te pesten? Waarom of waarom niet? Welke mensenrechten kunnen geschonden worden als iemand gepest

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Vraag de kinderen om terug te kijken naar hun 'handen van steun' en een andere persoon of organisatie toe te voegen tot wie ze zich zouden kunnen wenden voor steun als ze gepest worden. Hang de 'handen van steun' ergens in de kamer op waar de kinderen later naar kunnen kijken.
- Schrijf je eigen pestscènes waarmee de kinderen in je groep zich kunnen identificeren. Verdeel de kinderen in kleine groepjes, geef ze allemaal een pestsituatie en vraag ze om zowel de pestkop als hun reactie uit te beelden. Bespreek en debrief elk rollenspel en vraag de andere groepen om

Mijn leven is geen show

Maak de spelers bewust van misbruik van informatie- en communicatietechnologie in het algemeen en cyberpesten in het bijzonder.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Digitale technologie		> 15 minuten		Gemiddeld		Communicatie & expressie		
Identiteit & emoties						Kritisch & reflecterend denken		
Burgerschap & mensenrechten						Zelfbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Groepsdiscussie		Basis		12-14		
				Printbare downloads		15-17		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	18+		
		Gemiddeld		Middelgroot				

Materialen

- Flipcharts en pennen
- Lijst met stellingen (zie "aanvullende spelinformatie")
- Tape of touw om een lange lijn op de vloer te markeren

Hoe speel je het spel?

1. Begin met een korte brainstormsessie over pesten. Vraag de deelnemers om een paar minuten de tijd te nemen om na te denken over pesten, wat het is en hoe het zich manifesteert. Verzamel vervolgens hun antwoorden en schrijf ze op een flipchart.
2. Doe hetzelfde met een nieuw vel flipchartpapier, maar denk nu aan cyberpesten, wat het is en de vormen die het aanneemt.
3. Markeer met tape of touw een streep op de vloer die je de "ja-lijn" aanduidt. Vraag de deelnemers om in twee rechte lijnen te gaan staan, een aan elke kant van de "ja-lijn".
4. Leg uit dat je enkele uitspraken gaat lezen (zie aanvullende spelinformatie) over cyberpesten en dat je wilt dat ze reageren, maar zonder woorden te gebruiken. Als ze 'ja' kunnen antwoorden op een stelling, moeten ze een stap opzij zetten op de 'ja'-lijn. Ze moeten eerlijk antwoorden.
5. Lees de eerste stelling voor. Geef de spelers tijd om na te denken en te reageren. Vraag hen dan om rond te kijken en te noteren hoeveel er op de "ja-lijn" staan.
6. Vraag mensen terug te gaan naar de startlijnen en de volgende stelling voor te lezen.
7. Verzamel aan het einde iedereen in een kring en ga verder met de evaluatie en nabespreking. Begin met opmerkingen over de uitspraken en de ervaringen van mensen en ga dan verder met te praten over hoe vaak de verschillende soorten pesten voorkomen en hoe je ze kunt aanpakken (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Stellingen

- Heeft iemand ooit je e-mailbox geopend zonder jouw toestemming?
- Heeft iemand ooit je sms-berichten gelezen zonder jouw toestemming?
- Heeft iemand je ooit beledigende berichten, nare foto's of video's via je mobiele telefoon of e-mail gestuurd?
- Heeft iemand ooit zonder jouw toestemming informatie/foto's/video's van jou naar iemand anders gestuurd?
- Heeft iemand ooit zonder jouw toestemming foto's of informatie over jou op een website of sociale netwerksite geplaatst?
- Heeft iemand ooit jouw foto's of video's gemanipuleerd/gewijzigd zonder jouw toestemming?
- Heb je ooit je wachtwoorden aan iemand anders gegeven?
- Heeft iemand je ooit beledigd in een online game of chat?
- Heb je wel eens storende/vervelende telefoontjes ontvangen?
- Heeft iemand ooit ongepaste opmerkingen gemaakt op jouw blog / sociale netwerken?
- Heeft iemand ooit valse/nare informatie/geruchten over jou gestuurd via e-mail of sms?
- Ken je iemand die slachtoffer is van cyberpesten?
- Weet je dat er speciale wetten zijn voor dit soort geweld?
- Vind je dat er grenzen moeten zijn aan wat mensen op internet kunnen zetten?
- Is het juist om mobiele telefoons op scholen te verbieden?

Nabespreking en evaluatie

- Wat wist je over cyberpesten voordat je deze activiteit deed?
- Zijn alle uitspraken ernstig genoeg om als cyberpesten te worden bestempeld? Waarom? Waarom niet?
- Zijn er andere manieren van cyberpesten die niet genoemd zijn?
- Hoe vaak komt cyberpesten voor in jouw gemeenschap en in jouw land?
- Welke mensenrechten worden geschonden door cyberpesten?
- Waarom pesten mensen? Waarom worden mensen slachtoffer?
- Waarom gaan mensen die slachtoffer zijn geworden soms door met het pesten van anderen?
- Wat kan er gedaan worden om cyberpesten te stoppen? Door het slachtoffer? Door anderen?
- Wat kun je doen om jezelf te beschermen tegen cyberpesten?
- Welke kinderrechten staan op het spel als mensen gepest worden?

Tips voor begeleiders

- Pesten en cyberpesten zijn gevoelige onderwerpen en je moet je ervan bewust zijn dat sommige deelnemers emotioneel worden als ze zich slechte ervaringen herinneren. Mensen die gepest zijn, voelen zich schuldig en schamen zich; ze zien zichzelf niet als slachtoffer en degenen die pesten beseffen misschien niet helemaal waarom ze het doen. Meer informatie/voorbeelden over hoe te reageren op pesten, hoe je jezelf kunt beschermen tegen pesten en de gevolgen van pesten/gepest worden vind je hier: <https://www.coe.int/en/web/compass/my-life-is-not-a-show->

COVID-19

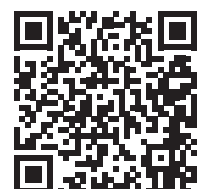
Hoewel deze game zich richt op cyberpesten, biedt het ook de mogelijkheid om de manieren te bespreken waarop COVID-19 gevallen van online intimidatie heeft doen toenemen en het belang om vriendelijk en ondersteunend te zijn in onze online interacties gedurende deze periode.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Veel mensen die gepest worden, worden pestkoppen, dus het is belangrijk om mensen aan het denken te zetten over hun eigen verantwoordelijkheid. Voer na het lezen van de uitspraken een tweede ronde uit op basis van dezelfde uitspraken, maar nu vanuit het standpunt van de persoon die pest.
- Als pesten een erkend probleem is, kun je het probleem op een dieper niveau aanpakken. Theater is een goede manier om inzicht te krijgen in de oorzaken van pesten en manieren om het aan te pakken. Vraag mensen om in kleine groepjes te praten over echte gevallen van pesten. Dit kan een incident zijn dat ze zelf hebben meegemaakt of dat iemand die ze kennen het heeft meegemaakt. Deelnemers moeten zich proberen voor te stellen waarom de pester pest, hoe het pesten werkelijk gebeurde, wat er daarna gebeurde en wat de gevolgen waren. De groepen moeten hun discussie vervolgens samenbrengen in een kort toneelstuk om aan de rest van de groep te presenteren. Herhaal na het stuk de laatste scène, "wat er als gevolg daarvan is gebeurd", en vraag het "publiek" om alternatieve acties voor te stellen die het slachtoffer had kunnen ondernemen.

StreetSmartPlay



Camera Catchers: Hoe beschermen plichtsdragers jouw rechten?

Laat de dobbelstenen je karakter bepalen en vertel zijn/haar verhaal: Hoe voelen ze zich in deze situatie? Wie kunnen ze om hulp vragen? ...

Poster code(s): SOCIETY C8



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

Materialen

- Poster 'Camera Catchers'
- Kleurendobbelsteen: Maak je eigen kleurendobbelsteen (als je die niet hebt) door de nummers op je dobbelsteen te verwisselen met de kleuren rood, groen, geel, blauw, paars en wit, bijvoorbeeld met behulp van stickers.

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel vijf kinderen rond de poster 'Camera Catchers'.
2. Laat elk kind met de kleurendobbelstenen gooien en laat ze kijken naar de belevenissen van het karakter van hun kleur.
3. Laat ze naar de situaties kijken en laat ze één specifieke situatie uitkiezen om over na te denken en te praten.
4. Laat ze de situatie kort uitleggen en focus vervolgens op de betrokken plichtsdragers door vragen over hen te stellen (zie aanvullende spelinformatie voor enkele voorbeeldvragen).
5. Speel zo lang als je wilt en bespreek ook andere situaties van het personage.

Extra informatie

Elke kleur op de dobbelstenen komt overeen met een karakter. Als een kind de kleur wit gooit, mag deze kiezen welk personage hij/zij wil zijn.

- Blauw: Anna
- Paars: Frederick
- Groen: Julia
- Rood: Ibrahim
- Geel: Priya

Meer informatie over onze personages vind je op de poster 'The stories of the five characters' of via <http://www.street-smart.be/all-children-all-rights>.

Voorbeeldvragen

- Welke rechten worden in deze situatie geschonden? Welke rechten worden beschermd?
- Welke plichtsdragers zijn betrokken (of zouden dit moeten zijn) in deze situatie?
- Nemen ze hun verantwoordelijkheid of niet?
- Wat kan er worden gedaan als ze hun verantwoordelijkheid niet nemen?
- Heb je deze situatie ooit zelf meegemaakt?
- ...

De poster 'Camera Catchers' is de overzichtsposter voor het recht op bescherming. De poster zoomt in op het beschermingsaspect dat aanwezig is in de verhalen van de vijf hoofdpersonen van de toolkit. Het paneel is ontworpen als meldkamer, waar je met beveiligingscamera's met een 'recht op bescherming'-lens naar de verhalen kunt kijken. Linksboven in het paneel staan alle afzonderlijke rechten die gekoppeld zijn aan het recht op bescherming. De QR-code aan de rechterkant van het paneel linkt naar een audioverhaal dat een goede inleiding geeft om met je doelgroep het gesprek over rechts op bescherming aan te gaan.

Dit spel is speciaal gemaakt om met kinderen en jongeren rond het onderwerp plichtsdragers te werken.

Alle pictogrammen voor kinderrechten 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?

Als je geen gekleurde dobbelsteen hebt of er geen wilt maken, laat dan elk karakter corresponderen met een nummer op een traditionele dobbelsteen.

StreetSmartPlay



Camera Catchers: Een discussie openen

Gebruik de poster 'Camera Catchers' om een gesprek/discussie aan te gaan met relevante plichtsdragers binnen jouw netwerk over het recht op bescherming.

Poster code(s): SOCIETY C8



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		> 15 minuten		Licht		Kritisch & reflecterend denken		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Visuele & auditieve perceptie		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Empathie & sociaal bewustzijn		
				Zelfgemaakte materialen				
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Klein		18+		

Materialen

- Poster 'Camera Catchers'
- Kleurendobbelsteen: Maak je eigen kleurendobbelsteen (als je die niet hebt) door de nummers op je dobbelsteen te verwisselen met de kleuren rood, groen, geel, blauw, paars en wit, bijvoorbeeld met behulp van stickers.

Hoe speel je het spel?

De poster over het recht op bescherming kan gebruikt worden bij het werken met plichtsdragers om hen bewust te maken van allerlei schendingen van het recht op bescherming. Dit kan een gesprek op gang brengen over hoe zij kinderen in deze specifieke situaties kunnen helpen, naar wie zij deze kinderen kunnen doorverwijzen en welke barrières daarbij kunnen ontstaan.

1. Laat plichtsdragers een specifiek personage kiezen door met de gekleurde dobbelstenen te gooien.
2. Laat ze één specifieke situatie van dit personage aanwijzen.
3. Stel hen een openingsvraag om een gesprek/discussie op gang te brengen. Zie 'Aanvullende spelinformatie' voor enkele voorbeeld openingsvragen.

Extra informatie

Elke kleur op de dobbelstenen komt overeen met een karakter. Als een kind de kleur wit gooit, mag hij/zijn kiezen welk personage ze willen zijn.

- Blauw: Anna
- Paars: Frederick
- Groen: Julia
- Rood: Ibrahim
- Geel: Priya

Meer informatie over onze personages vind je op de poster "The stories of the five characters" of via <http://www.street-smart.be/all-children-all-rights>.

Openingsvragen

- Hoe zou je de kinderen in deze situaties helpen? Welke rol speel jij in deze situatie?
- Met welke andere plichtsdragers zou je in deze situatie contact opnemen of het kind doorverwijzen?
- Met welke verschillende instanties of organisaties moet je samenwerken om aan dit recht op bescherming te voldoen?
- Wanneer moet je een kind doorverwijzen naar een hulporganisatie?
- ...

De poster 'Camera Catchers' is de overzichtsposter voor het recht op bescherming. De poster zoomt in op het beschermingsaspect dat aanwezig is in de verhalen van de vijf hoofdpersonen van de toolkit. Het paneel is ingericht als meldkamer, waar je met beveiligingscamera's met een 'recht op bescherming'-lens naar de verhalen kunt kijken. Linksboven in het paneel staan alle afzonderlijke rechten die gekoppeld zijn aan het recht op bescherming. De QR-code aan de rechterkant van het paneel linkt naar een audioverhaal dat een goede inleiding geeft om met je doelgroep het gesprek over recht op bescherming aan te gaan.

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

Alle pictogrammen voor kinderrechten 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?

(1) Verzamel de belangrijkste inzichten en antwoorden van de verschillende plichtsdragers in de discussie, om je bewust te worden van hun standpunten en te onthouden welke plichtsdrager kan helpen met welk probleem. Dit kan relevant zijn om op de hoogte te blijven van de plichtsdragers binnen jouw netwerk en hun gedachten en ideeën.

(2) Verzamel een lijst van relevante plichtsdragers en hun verantwoordelijkheden, die je kan verspreiden in jouw gemeenschap.

StreetSmartPlay

