

**HET RECHT OP PARTICIPATIE**

© Mobile School vzw - April 2023

Met de steun van:

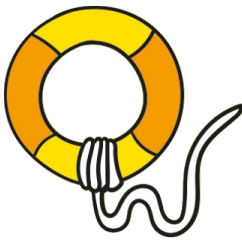


## EEN INLEIDING IN HET PROJECT

### 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.

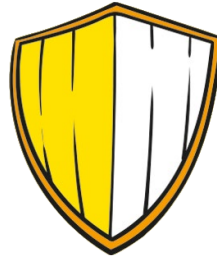
De activiteiten en spelen zijn in deze handleiding gerangschikt volgens de verschillende dimensies van kinderrechten: provisie, protectie en participatie (zoals gedefinieerd in het [VN-Verdrag inzake de Rechten van het Kind](#)). Elk hoofdstuk focust op een specifieke dimensie en bevat een introductie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



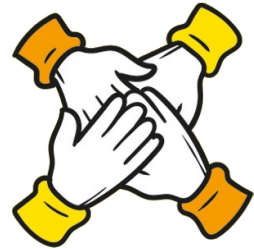
OVERLEVEN



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)!'

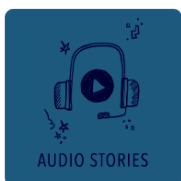
De toolkit 'All Children, All Right(s)' bestaat uit ...



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](http://www.mobileschool.org) | [www.street-smart.be](http://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](http://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](http://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

Participatie is een hoeksteen van het Verdrag inzake de Rechten van het Kind; artikel 12 garandeert specifiek het recht van een kind om te worden gehoord. Verschillende andere artikelen in het IVRK, waaronder de artikelen 13 tot en met 17, hangen nauw samen met artikel 12 en helpen de zinvolle participatie van kinderen te definiëren. Deze artikelen hangen samen met een reeks mensenrechten, zoals het recht op vrijheid van meningsuiting, gedachte, godsdienst, vereniging, bescherming van de persoonlijke levenssfeer en toegang tot informatie. Samen vormen zij een kader voor de participatie van kinderen dat essentieel is voor hun persoonlijke ontwikkeling en empowerment. Door deel te nemen aan besluitvormingsprocessen en -activiteiten kunnen kinderen waardevolle levensvaardigheden en kennis opdoen en actie ondernemen om misbruik en uitbuiting te voorkomen en aan te pakken.

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



Wil je kinderen en jongeren kennis laten maken met het recht op participatie? 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 - P16



PLICHTDRAGERS - P30

### ACTIVITEITEN VOOR KINDEREN

## Wil je meer leren?

In ons online trainingsprogramma, '[Het Recht op Participatie](#)' op StreetSmart Learn, verwerf je een beter begrip van de specifieke kinderrechten die onder het recht op participatie vallen en verwerf je praktische vaardigheden om met kinderen en jongeren te werken rond dit belangrijke thema binnen je job, organisatie en gemeenschap. Je kan je ook laten inspireren door onze voorgestelde activiteiten en spelen. Bovendien geven we je nuttige tips en tricks om effectief in gesprek te gaan met de plichtsdragers rond het recht op participatie, zodat je ervoor kunt zorgen dat de stem van kinderen wordt gehoord en gewaardeerd in alle relevante contexten.



# The Children's Parliament: Verken het recht op participatie

Kom meer te weten over de verschillende kinderrechten die verband houden met het recht op participatie door het kinderparlement te verkennen.

Poster code(s): SOCIETY C10; SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Creatief denken		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads				
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>	<b>Moelijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
+5 spelers		Makkelijk		Klein		6-11		
						12-14		
						15-17		

## Materialen

- Poster 'The Children's Parliament'
- Een smartphone om de QR-code te scannen
- Pennen of krijt (optioneel)
- Poster 'General Overview of Children's Rights'

## 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 participatie in de rechterbenedenhoek 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 én geschonden.
4. Bespreek met de spelers de specifieke situaties en waarom dit gekoppeld is aan het recht op participatie.
5. Het spel is afgelopen als alle rechten (gelinkt aan participatie) zijn besproken.

## Extra informatie

De poster 'The Children's Parliament' is dé overzichtsposter voor het recht op inspraak. De posters tonen een veelheid aan situaties in het parlamentsgebouw. Buiten het parlement demonstreren mensen. De tekstballonnen tonen aanvullende situaties die verband houden met het medezeggenschapsrecht. De QR-code op het paneel linkt naar een audioverhaal dat een goede inleiding geeft om het gesprek over recht op participatie met jouw doelgroep op gang te brengen.

De rechten verbonden aan participatie zijn de volgende: Art. 7 - Naam en nationaliteit | Kunst. 8 - Identiteit | Kunst. 12 - Respect voor de mening van kinderen | Kunst. 13 - Vrijuit gedachten delen | Kunst. 14 - Vrijheid van denken en godsdienst | Kunst. 15 - Opzetten van of deelnemen aan groepen | Kunst. 17 - Toegang tot informatie | Kunst. 28 - Toegang tot onderwijs | Kunst. 29 - Doelstellingen van het onderwijs | Kunst. 30 - Cultuur, taal en religie van minderheden | Kunst. 31 - Rust, spel, cultuur, kunst | Kunst. 42 - Iedereen moet de rechten van kinderen kennen.

Alle kinderrechteniconen 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 participatie en wat dit voor hen betekent.

StreetSmartPlay



# The Children's Parliament: Verstoor de boodschapper

Verken het recht op participatie door jouw boodschap bij de ontvangers te krijgen, terwijl je storingen overwint en nadenkt over welke schendingen van je rechten hebben plaatsgevonden.

Poster code(s): SOCIETY C10



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Communicatie & media		5-15 minuten		Licht		Aandacht & concentratie		
Burgerschap & mensenrechten		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Samenwerking		
		Quiz- & uitdagingsspel		Printbare downloads				
		Groepsdiscussie						
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>	<b>Moeilijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
+5 spelers		Gemiddeld		Middelgroot		6-11	<b>6-11</b>	
						12-14	<b>12-14</b>	
						15-17	<b>15-17</b>	

## Materialen

- Poster 'The Children's Parliament'

## Hoe speel je het spel?

1. Bestudeer kort de poster 'The Children's Parliament' en alle afgebeelde situaties met de spelers.
2. Verdeel de groep nu in drie groepen: de boodschappers, de verstoorders en de ontvangers.
3. De eerste groep vertegenwoordigt de boodschappers, die achter de poster staan. Ze beschrijven een situatie op de poster en willen deze boodschap overbrengen aan de derde groep, de ontvangers. De rest van de spelers staat tussen de boodschappers en de ontvangers en probeert door veel lawaai te voorkomen dat ze de boodschap begrijpen.
4. De ontvangers krijgen 4 minuten de tijd om de beschreven situatie uit te ontdekken. Als ze de situatie goed kunnen raden, krijgen zij en de boodschappers 1 punt. Lukt dat niet, dan krijgen de verstoorders 1 punt.
5. Wissel na elke situatie van rol.
6. Het spel is afgelopen als de spelers geen zin meer hebben om het spel te spelen of na een vast aantal besproken situaties.
7. Bedenk na het raden met de hele groep spelers waarom dit spel te maken heeft met het recht op participatie. Zie aanvullende spelinformatie voor enkele reflectievragen.

## Extra informatie

Vragen ter reflectie:

- Hoe voel je je na deze oefening?
- Hoe kun je deze oefening koppelen aan het recht op participatie? • Wordt jouw recht op deelname aan deze activiteit al dan niet geschonden? Waarom niet)?
- Wanneer kan je je recht op participatie volledig uitoefenen?
- Op welke wijze(n) oefen je je recht op deelname uit?

De poster 'Kinderparlement' is dé overzichtsposter voor het recht op inspraak. De posters tonen een veelheid aan situaties in het parlamentsgebouw. Buiten het parlement demonstreren mensen. De tekstballonnen tonen aanvullende situaties die verband houden met het medezeggenschapsrecht. De QR-code op het paneel linkt naar een audioverhaal dat een goede inleiding geeft om het gesprek over recht op participatie met jouw doelgroep op gang te brengen.

De rechten verbonden aan participatie zijn de volgende: 1. Art. 7 – Naam en nationaliteit 2. Art. 8 - Identiteit 3. Art. 12 – Respect voor de mening van kinderen 4. Art. 13 – Vrijelijk van gedachten wisselen 5. Art. 14 – Vrijheid van gedachte en godsdienst 6. Art. 15 – Oprichten of aansluiten bij groepen 7. Art. 17 – Toegang tot informatie 8. Art. 28 – Toegang tot onderwijs 9. Art. 29 – Doelstellingen van het onderwijs 10. Art. 30 – Cultuur, taal en religie van minderheden 11. Art. 31 – Rust, spel, cultuur, kunst 12. Art. 42 – Iedereen moet de rechten van kinderen kennen.

Alle kinderrechteniconen 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?

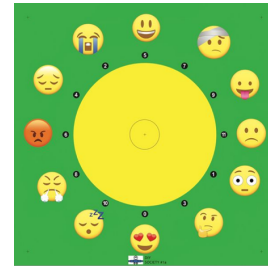
StreetSmartPlay



# The Children's Parliament: Emoties ontdekken in het kinderparlement

Zoek naar verschillende emoties in het Kinderparlement. Hoe voelen de personages zich? Hoe zou jij je voelen in een vergelijkbare situatie?

Poster code(s): SOCIETY C10



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		5-15 minuten		Licht		Kritisch & reflecterend denken		
Maatschappij		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Empathie & sociaal bewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Groepsdiscussie		Printbare downloads				
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>	<b>Moeilijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
1 speler		Gemiddeld		Klein		6-11	<b>6-11</b>	
2 - 4 spelers						12-14	<b>12-14</b>	
						15-17	<b>15-17</b>	

## Materialen

- Poster 'The Children's Parliament'
- Poster 'Emoji disc'

## Hoe speel je het spel?

1. Verken met de spelers de poster 'The Children's Parliament' en alle situaties die erop zijn afgebeeld.
2. Laat een van de spelers de rota-schijf op de Emoji-poster draaien.
3. Zoek samen naar een situatie of een personage op de poster die overeenkomt met de Emoji waarop de pijl is geland.
4. Begin een discussie over deze situatie: "Waarom denk je dat dat personage zich zo voelt?" "Hoe voel je je hierdoor?"
5. Nu draait de volgende speler de rota-schijf op het Emoji-paneel.
6. Het spel is afgelopen als alle emoji's zijn besproken of als de spelers geen zin meer hebben om het spel te spelen.

## Extra informatie

De poster 'Kinderparlement' is dé overzichtsposter voor het recht op inspraak. De posters tonen een veelheid aan situaties in het parlamentsgebouw. Buiten het parlement demonstreren mensen. De tekstballonnen tonen aanvullende situaties die verband houden met het medezeggenschapsrecht. De QR-code op het paneel linkt naar een audioverhaal dat een goede inleiding geeft om het gesprek over recht op participatie met jouw doelgroep op gang te brengen.

De rechten verbonden aan participatie zijn de volgende: Art. 7 - Naam en nationaliteit | Kunst. 8 - Identiteit | Kunst. 12 - Respect voor de mening van kinderen | Kunst. 13 - Vrijuit gedachten delen | Kunst. 14 - Vrijheid van denken en godsdienst | Kunst. 15 - Opzetten van of deelnemen aan groepen | Kunst. 17 - Toegang tot informatie | Kunst. 28 - Toegang tot onderwijs | Kunst. 29 - Doelstellingen van het onderwijs | Kunst. 30 - Cultuur, taal en religie van minderheden | Kunst. 31 - Rust, spel, cultuur, kunst | Kunst. 42 - Iedereen moet de rechten van kinderen kennen.

Alle kinderrechteniconen 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?

Deze game biedt een leuke en boeiende manier om je emoties en gedachten over COVID-19 te verkennen, waardoor het een geweldige activiteit is om discussies en zelfreflectie over deze uitdagende tijden te vergemakkelijken.

StreetSmartPlay



# Let's debate: Zoek het detail op de rota-schijf

Zoek naar de details van de tekeningen op de rota-schijf, maar pas op: let op de details!

Poster code(s): SOCIETY C11



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		5-15 minuten		Licht		Aandacht & concentratie		
Burgerschap & mensenrechten		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Logisch denken		
		Spel met zelfcorrectie		Printbare downloads				
				Zelfgemaakte materialen		<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>	<b>Moeilijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	6-11		
1 speler		Gemiddeld		Klein		12-14		

## Materialen

- Poster 'Let's Debate!'
- Template rota-schijf

## Hoe speel je het spel?

1. Knip eerst de rota-schijf uit het sjabloon. Knip de gaatjes uit en bevestig de schijf met een splitpen aan het paneel, zodat de schijf over het paneel draait en de afbeeldingen in de schijf zichtbaar zijn. Teken een pijl op de schijf.
2. Zet de pijl op 0 en zoek oefening nummer 1. Probeer het kleine detail van de afbeelding in de schijf te vinden.
3. Plaats je vinger op het antwoord en draai de schijf totdat je de smiley bereikt. Als je het juiste antwoord hebt gevonden, komt de pijl op oefening 1 terecht. Zo ja, ga verder met oefening 2. Zo niet, plaats de schijf dan weer op 0 en probeer het opnieuw.
4. Ga door met dit proces totdat je alle 11 details op de schijf hebt gevonden.
5. Vraag de speler na elke oefening wat de afbeeldingen voorstellen en wat hij/zij van dit specifieke onderwerp vindt. Daarnaast kan je vragen hoe deze afbeeldingen zich verhouden tot het recht op participatie.

## Extra informatie

De onderwerpen:

- (1) Regenboogvlag (LGBTQI+) - (2) Sociale media - (3) Multiculturele gemeenschap - (4) Religie - (5) Vegetarisch eten - (6) Vervoermiddelen - (7) Alcohol/roken - (8) Verkiezingen/stemmen - (9) Wapens - (10) Robots - (11) Gender - (12) Vraagteken (eigen onderwerp)

## Specifieke leerdoelen

## Variaties?

StreetSmartPlay





## Extra informatie

De onderwerpen:

(1) Regenboogvlag (LGBTQI+) - (2) Sociale media - (3) Multiculturele gemeenschap - (4) Religie - (5) Vegetarisch eten - (6) Vervoermiddelen - (7) Alcohol/roken - (8) Verkiezingen/stemmen - (9) Wapens - (10) Robots - (11) Gender - (12) Vraagteken (eigen onderwerp)

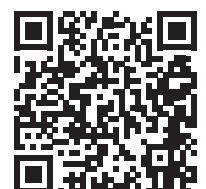
Tips voor de jeugdwerker om een vreedzaam debat te vergemakkelijken: stel een gedragscode op met de spelers aan het begin van het spel. Een gedragscode is een document dat het verwachte gedrag van alle leden van een groep opsomt, en het gedrag dat onaanvaardbaar is in de omgang met elkaar. Je kan samen met de kinderen/jongeren een gedragscode opstellen. Neem een groot stuk papier en pennen en laat de spelers nadenken over regels die volgens hen belangrijk zijn in een groepsdiscussie. Deze regels zijn door hen gemaakt, wat resulteert in meer loyaliteit. Laat ze de gedragscode ondertekenen.

## Specifieke leerdoelen

- Leren luisteren naar een argument zonder te onderbreken.
- Respecteren van verschillende meningen.
- Leren hoe directe reacties en emoties te controleren.
- Leren een ander standpunt in te nemen.

## Variaties?

- Zodra een speler een argument heeft gegeven, is de volgende speler in de groep verplicht om het debat voort te zetten met een tegenargument. Daarna volgen de volgende spelers, wederom met een tegenargument.
- Dus pro - contra - pro - contra. Probeer de groep uit te dagen om het debat zo lang mogelijk gaande te houden.
- Draai de schijf een tweede keer en kijk of hij op het groene of rode deel van het paneel (hoeken) terecht komt. Als de schijf op groen belandt, moet de speler pro-argumenten voor dit onderwerp vinden. Als de schijf op rood belandt, moet de speler argumenten vinden tegen dit onderwerp. - Iemand draait de schijf om. Ga naar de ene kant als je voor dit onderwerp bent, ga naar de andere kant als je tegen dit onderwerp bent. Je kunt de spelers ook groene of rode kaarten geven, zodat ze kunnen laten zien of ze voor of tegen een onderwerp zijn.



# Let's debate: Straatdemonstratie

Maak een top vijf van onderwerpen die het waard zijn om op straat voor te demonstreren!

Poster code(s): SOCIETY C11



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Communicatie & media		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Identiteit & emoties		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Zelfbewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Kritisch & reflecterend denken		
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>	<b>Moeilijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
+5 spelers		Gemiddeld		Klein		12-14		
						15-17		

## Materialen

- Poster 'Let's Debate!'

## Hoe speel je het spel?

1. Zorg ervoor dat je de aanvullende spelinformatie bekijkt voor tips om een vreedzaam debat te vergemakkelijken.
2. Spelers bespreken de 11 onderwerpen op de poster. Zorg ervoor dat iedereen begrijpt waar elk onderwerp voor staat.
3. Vraag de spelers nu om (individueel) een top 5 te maken van de onderwerpen die hen na aan het hart liggen. Voor welk probleem zouden ze de straat op gaan om te demonstreren? Vraag enkele/alle spelers om hun individuele top 5 te delen.
4. Geef de spelers wat tijd om een top 5 voor de hele groep te maken. Kunnen ze compromissen sluiten over de kwesties waarvan ze allemaal denken dat ze relevant zijn? Laat ze uitleggen waarom.

## Extra informatie

De onderwerpen:

- (1) Regenboogvlag (LGBTQI+) - (2) Sociale media - (3) Multiculturele gemeenschap - (4) Religie - (5) Vegetarisch eten - (6) Vervoermiddelen - (7) Alcohol/roken - (8) Verkiezingen/stemmen - (9) Wapens - (10) Robots - (11) Gender - (12) Vraagteken (eigen onderwerp)

Tips voor de jongerenwerker om een vreedzaam debat te vergemakkelijken: stel een gedragscode op met de spelers aan het begin van het spel. Een gedragscode is een 'document' dat het verwachte gedrag van alle leden van een groep opsomt, en het gedrag dat onaanvaardbaar is in de omgang met elkaar. Je kan samen met de kinderen/jongeren een gedragscode opstellen. Neem een groot stuk papier en pennen en laat de spelers nadenken over regels die volgens hen belangrijk zijn in een groepsdiscussie. Deze regels zijn door hen gemaakt, wat resulteert in meer loyaliteit. Laat ze de gedragscode ondertekenen.

## Specifieke leerdoelen

- Leren luisteren naar een argument zonder te onderbreken.
- Respecteren van verschillende meningen.
- Leren hoe directe reacties en emoties te controleren.
- Leren een ander standpunt in te nemen.

## Variaties?

- Je kan ook vragen om de top vijf te beperken tot een top drie.
- Groepeer spelers met dezelfde prioriteiten en laat ze een demonstratie over hun onderwerp voorbereiden, bijvoorbeeld aan de hand van slogans of posters.


















StreetSmartPlay



# Buitenstaanders

Laat de spelers ervaren hoe het is om een buitenstaander te zijn.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		5-15 minuten		Licht		Kritisch & reflecterend denken		
Burgerschap & mensenrechten		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Empathie & sociaal bewustzijn		
Maatschappij		Groepsdiscussie		Geen		Zelfbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Middelgroot		6-11		
						12-14		
						15-17		

## Materialen

## Hoe speel je het spel?

1. Vraag een van de spelers om de kamer te verlaten. De rest van de groep verdeelt zich in kleinere groepen volgens een afgesproken criterium; bijvoorbeeld: kapsel, oogkleur, soort kleding, lengte of accent.
2. De buitenstaander komt weer binnen en raadt tot welke groep hij behoort. Hij moet uitleggen waarom hij denkt tot deze groep te behoren, zonder vragen te stellen. Als zijn uitleg onjuist is, mag hij zich niet bij de groep voegen, ook al heeft hij de juiste gekozen.
3. Vervolg het spel met een nieuwe vrijwilliger en laat zoveel mogelijk deelnemers naar buiten gaan, afhankelijk van de tijd.
4. Verzamel iedereen in een kring en faciliteer een groepsdiscussie:
  - Hoe gedragen we ons als we bij een groep horen?
  - Is het gemakkelijk om buitenstaanders af te wijzen?
  - Hoe voelden de buitenstaanders zich? Hoe is dat?
  - Sympathiseren we met de buitenstaander of genieten we van onze individualiteit?
  - ...

## Extra informatie

Tips voor de begeleider

- Als de groep te groot is voor een goede reflectie, verdeel de groep dan in subgroepen. Daarna kan je er nog voor kiezen om met de hele groep een kleine reflectieoefening te doen.

## Specifieke leerdoelen

## Variaties?

StreetSmartPlay



# Jongens huilen niet

Spelers presenteren hun sketch over provocerende uitspraken over gender.

Poster code(s): /

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

## Materialen

- Stellingen
- Materialen voor toneel

## Hoe speel je het spel?

1. Verdeel de kinderen in groepjes van maximaal vijf en geef elk groepje een andere stelling. Leg uit dat elke groep ongeveer 15 minuten de tijd heeft om hun stelling te lezen en een korte sketch te maken over de stelling.
2. Jouw rol als facilitator is om rond te lopen en elke groep te begeleiden. Als ze vastlopen, stel ze dan vragen als:
  - Hoe kun je deze uitspraak uitbeelden?
  - Welke positie wil je in de sketch innemen?
  - ...
3. Vraag elke groep om hun sketch te presenteren. Vraag na elke presentatie aan het publiek welke boodschap er volgens hen in de sketch zat. Vraag vervolgens aan de presenterende groep welke boodschap ze wilden overbrengen.
4. Start een discussie (zie discussievragen in de aanvullende spelinformatie).

## Extra informatie

### Voorbeeldstellingen

- Poppen zijn alleen voor meisjes.
- Jongens huilen niet.
- Jongens dragen geen rokjes.
- Een meisje kan niet de baas zijn.
- Alleen jongens voetballen.
- Meisjes zijn zwak en jongens zijn sterk.
- Meisjes helpen hun mama en jongens helpen hun papa.
- Je kunt beter een meisje zijn dan een jongen.
- Als er iets misgaat, krijgen jongens altijd eerst de schuld.
- Jongens kunnen scheldwoorden gebruiken, maar meisjes niet.
- Meisjes zijn slimmer dan jongens.
- Meisjes winnen in gevechten omdat ze 'vies' vechten.
- Jongens mogen elkaar slaan, maar meisjes niet.
- Jongens zijn luier dan meisjes.
- Meisjes zijn betere leugenaars dan jongens.

### Discussievragen

- Wat vond je van deze stellingen?
- Heb je ooit in zo'n situatie gezeten? Hoe voelde je je? Wat heb je gedaan?
- Ken je nog meer van dit soort uitspraken?
- Zijn er andere regels en verwachtingen voor jongens of meisjes in deze groep? In de klas of op school? In het gezin? Is dit zinvol?
- Wat gebeurt er als een jongen of meisje het niet eens is met deze ideeën en anders wil zijn of zich anders wil gedragen?
- Hoe beperken deze ideeën over mannen en vrouwen onze keuzes? Kan je enkele voorbeelden geven?
- Welke invloed heeft dit op onze mensenrechten?
- Wat kunnen we in de toekomst doen zodat jongens en meisjes zich vrijer kunnen gedragen zoals ze willen?

### Tips voor de begeleider

- Pas op dat je de stereotypen die deze activiteit probeert aan te pakken niet versterkt. Wees je bewust van je eigen vooroordelen en stereotypen met betrekking tot geslacht en hoe je deze kunt overbrengen op de spelers als facilitator van de groep.
- Kies uitspraken die laten zien hoe meisjes en jongens gelijke rechten hebben. Kies uitspraken die controversieel genoeg zijn om meningsverschillen op te wekken.

## Specifieke leerdoelen

- Leren hoe je je eigen mening kunt uiten.
- Leren luisteren naar de mening van een ander.
- Leren over stereotypen en het label dat de maatschappij mensen kan geven.

## Variaties?

- In plaats van een sketch te maken, kan je de kinderen een visuele presentatie laten maken over hun stelling (bijvoorbeeld een tekening, cartoons, een collage met foto's uit tijdschriften, enz.).



# Stembarometer

Meet de reikwijdte van je bericht door deze fysieke barometer te gebruiken.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Gemiddeld		Zelfbewustzijn		
Communicatie & media		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Lichaamsbewustzijn		
		Energizer & ijsbreker		Geen		Communicatie & expressie		
		Teambuilding						
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>	<b>Moeilijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
+5 spelers		Makkelijk		Groot		6-11		
						12-14		

## Materialen

### Hoe speel je het spel?

1. Verzamel de spelers in een grote zaal/buiten en laat ze opstellen in twee rijen van gelijke lengte, tegenover elkaar (cf. evenwijdige rijen).
2. De persoon aan het einde van beide rijen is de spreker. De spreker projecteert zijn stem zo hard als hij kan - en vertelt iets over zichzelf.
3. Als de mensen in de rij de boodschap van deze persoon duidelijk kunnen horen, steken ze hun hand op.
4. Het doel van de sprekers is om tot het einde te komen. Speel verder door de personen in de rij te laten doordraaien zodat er een nieuwe spreker is.
5. Ga door tot iedereen die wil aan de beurt is.

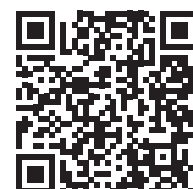
### Extra informatie

- Laat de spelers hun lijnen zo lang verlengen als je wilt.
- Laat de spelers op verschillende momenten proberen hun stem zo ver mogelijk te bereiken. Coach ze op lichaamshouding, aarding of andere middelen waaruit ze kunnen putten om hun stembereik te vergroten.

### Specifieke leerdoelen

### Variaties?















StreetSmartPlay



# Waar sta je?

In deze discussieactiviteit komen mensen letterlijk voor hun mening op.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Gemiddeld		Communicatie & expressie		
Maatschappij		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Kritisch & reflecterend denken		
		Groepsdiscussie		Basis		Empathie & sociaal bewustzijn		
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>	<b>Moeilijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
+5 spelers		Gemiddeld		Middelgroot		12-14		
						15-17		
						18+		

## Materialen

- Een kopie van het blad met de stellingen
- Grote vellen papier of flip-over papier: Maak 2 posters - op de ene staat "Ik ben het ermee eens" en op de andere "Ik ben het er niet mee eens" - en plak ze op de vloer aan tegenovergestelde uiteinden van de zaal, zodat de mensen er een rechte lijn tussen kunnen vormen. (Je kan er een krijtlijn tussen trekken of een touwtje gebruiken)
- Stiften, pennen

## Hoe speel je het spel?

1. Vertel de spelers dat je een reeks uitspraken gaat voorlezen waarmee mensen het in meer of mindere mate eens kunnen zijn. Wijs op de twee uiterste posities ("Ik ben het ermee eens" aan de ene kant van de kamer - "Ik ben het er niet mee eens" aan de andere kant van de kamer) en dat de spelers elk punt langs deze denkbeeldige lijn mogen innemen.
2. Lees de uitspraken één voor één voor en geef de spelers wat tijd om een positie in te nemen.
3. Moedig reflectie en discussie aan:
  - Waarom hebben de uitersten deze extreme posities ingenomen?
  - Waarom koos iemand een positie in het midden van de lijn voor deze stelling?
  - ...
 Laat individuen van positie wisselen terwijl ze naar elkaars opmerkingen luisteren.
4. Als alle posities zijn besproken, breng je de groep weer bij elkaar voor een debriefing (zie aanvullende spelinformatie).

## Extra informatie

### Stellingen

- Het hebben van een huis, eten en basisbehoeften is belangrijker dan kunnen zeggen wat je wilt.
- Mensen hebben een plicht om te werken, maar geen recht.
- De meest fundamentele verantwoordelijkheid van elke regering is ervoor te zorgen dat alle burgers genoeg te eten hebben.
- Het recht op "rust en vrije tijd" is een luxe die alleen rijke mensen zich kunnen veroorloven.
- Het is niet de taak van de overheid om ervoor te zorgen dat mensen niet verhongeren - maar die van de mensen zelf!
- Hoe we onze werknemers behandelen is geen zaak voor de internationale gemeenschap.
- Arme landen moeten zich concentreren op een basislevensstandaard voor iedereen voordat ze zich zorgen maken over de burgerrechten en politieke rechten van hun burgers.
- Extreme economische ongelijkheid is een schending van grondrechten. - Sociale en economische rechten zijn een ideaal voor de toekomst, maar de wereld is er vandaag niet klaar voor om ze te garanderen.
- Als rechten niet kunnen worden gegarandeerd, heeft het geen zin ze te hebben.
- Sommige rechten zijn belangrijker dan andere.
- Sommige mensen hebben van nature meer rechten dan anderen.
- Sommige mensen zijn dakloos omdat ze dat willen.
- Rijke mensen zijn gelukkiger dan arme mensen.
- Het is onmogelijk om armoede volledig uit te roeien.
- We worden niet geboren met rechten, we krijgen ze.

### Nabesprekings- en evaluatievragen

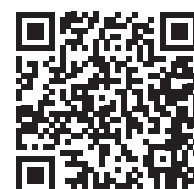
- Waren er vragen die personen niet konden beantwoorden - hetzij omdat het moeilijk was om een eigen mening te vormen, hetzij omdat de vraag slecht geformuleerd was?
- Waarom wisselden personen van positie tijdens de discussies?
- Waren personen verrast door de mate van onenigheid over de kwesties?
- Maakt het uit dat we het oneens zijn over mensenrechten?
- Denk je dat er "goede" en "foute" antwoorden zijn op de verschillende uitspraken, of is het gewoon een kwestie van persoonlijke mening?
- Zou het ooit mogelijk zijn dat iedereen het eens wordt over mensenrechten?
- Hebben we meer rechten nodig?

### Tips voor begeleiders

- Geef de spelers de tijd om zich op te stellen en na te denken over hun positie. Geef voldoende tijd voor discussie tussen de verschillende uitspraken.

## Specifieke leerdoelen




















## Variaties?



# Identiteitsbloem

Door een identiteitsbloem te maken en deze met anderen te delen, kunnen spelers een beter begrip over zichzelf verwerven.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		> 15 minuten		Licht		Empathie & sociaal bewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Fijne motoriek		
		Tekenen		Basis		Creatief denken		
		Knutselen & bouwen				Kritisch & reflecterend denken		
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>	<b>Moeilijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	Zelfbewustzijn		
2 - 4 spelers		Gemiddeld		Klein				
+5 spelers						<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
						6-11		
						12-14		

## Materialen

- Een grote flap papier per speler
- Pennen en potloden per speler
- Diverse materialen om de bloem te versieren zoals veren, lijm, glitter, patronen,...
- Plakband
- Een voorbeeld van een identiteitsbloem (zie stappen in 'Hoe speel je het spel?')

## Hoe speel je het spel?

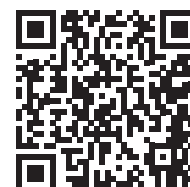
1. Leg de spelers uit dat het soms moeilijk kan zijn om over onszelf te praten of onszelf zelfs maar te kennen. In de volgende oefening gaan we dit oefenen met behulp van een identiteitsbloem. Een identiteitsbloem vertegenwoordigt wie je nu bent.
2. Stel jezelf voor aan de spelersgroep door je eigen gemaakte identiteitsbloem te laten zien (zie materialen). Leg je zon en bliksem uit. Leg uit dat de zon en regen je kunnen helpen je bloem te laten bloeien en groeien; bliksem kan pijn doen maar hoeft je bloem niet voor altijd kapot te maken, je wordt er vaak sterker van.
3. Laat de spelers hun eigen identiteitsbloem creëren. Bied ze een blanco vel papier aan als startpunt. Vraag ze om hun bloem te ontwerpen. In het midden kunnen ze nu hun naam schrijven of hoe ze in deze groep genoemd willen worden.
4. Laat ze nadenken over hun zon, laat ze elk antwoord op een apart blaadje schrijven en geel kleuren:
  - Wie/wat maakt jou gelukkig?
  - Waar ben je goed in?
  - Waar ben je trots op?
  - Wat vind je leuk aan anderen?
5. Laat ze nadenken over hun bliksem, schrijf elk antwoord op een apart blaadje en kleur het blauw:
  - Wie/wat maakt je boos?
  - Wat doet je pijn?
  - Wat vind je moeilijk?
  - Wat vind je niet leuk aan anderen?
6. Laat ze de overgebleven blaadjes kleuren in een kleur naar keuze en stel ze vragen als:
  - Wat vind je leuk?
  - Wat maakt jou tot wie je bent?
7. Verspreid de posters met bloemen door de kamer/op de vloer. Laat de spelers rondlopen en laat ze raden welke poster van wie is.

## Extra informatie

### Specifieke leerdoelen

### Variaties?

















StreetSmartPlay



# Breek de cirkel

Benadruk het gemak en de subtiliteit van uitsluiting. Maak de groep bewust van hun eigen rol en verantwoordelijkheden in zowel minderheids- als meerderheidsgroepen.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		> 15 minuten		Gemiddeld		Lichaamsbewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Kritisch & reflecterend denken		
Maatschappij		Kringspel		Basis		Empathie & sociaal bewustzijn		
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>	Groepsdiscussie		<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	Zelfbewustzijn		
+5 spelers		<b>Moeilijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	Middelgroot		<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
		Gemiddeld				12-14	<b>12-14</b>	
						15-17	<b>15-17</b>	

## Materialen

- papier
- potloden

## Hoe speel je het spel?

1. Kies, afhankelijk van het aantal spelers, 3 of 4 vrijwilligers die aan één kant van de kamer gaan staan. De rest van de groep vormt een hechte en solide menselijke cirkel in het midden van de kamer.
2. Leg uit dat de vrijwilligers na het startsignaal moeten proberen de cirkel te doorbreken. De groep kan beslissen of ze zich verzetten of niet. De vrijwilligers kunnen vragen om lid te worden van de groep. Beëindig dit deel van de oefening na 10 - 15 minuten of wanneer de vrijwilligers erin geslaagd zijn om in de cirkel te breken.
3. Verdeel de deelnemers in kleinere groepen en moedig ze aan om na te denken over de ervaring, hetzij door mondelinge discussie, hetzij door tekeningen te maken. Het gebruik van visuele hulpmiddelen kan vooral nuttig zijn voor jongere deelnemers om te voorkomen dat de reflectie te academisch of saai wordt. Houd daarna een feedbacksessie met de hele groep.
4. Je kunt de oefening afsluiten met enkele algemene conclusies:
  - We sluiten snel en soms onbewust uit.
  - We moeten ons bewust zijn van het (subtiele) mechanisme van uitsluiting.

## Extra informatie

### Reflectievragen

(1) Wat gebeurde er tijdens de oefening? Als de groep sterke weerstand heeft getoond, kunnen sommige leden schuldgevoelens ervaren. In dit scenario is het belangrijk om de groep eraan te herinneren dat het doel van de activiteit niet is om schuldgevoelens op te wekken of iemand de schuld te geven van wangedrag, maar om te laten zien hoe gemakkelijk we onszelf kunnen buitensluiten zonder op onze acties te letten.

- Heeft de grote groep zich verzet? Waarom? Was dat afgesproken?
- Welke strategie gebruikten de vrijwilligers om in de kring te komen?
- Hebben ze gevraagd om in de kring te mogen?

### (2) Persoonlijke ervaringen

- Hoe voelde je je tijdens de oefening? En nu?
- Wat heb je geleerd tijdens de oefening?
- Wanneer zou je als vrijwilliger/groep opgeven om in de kring te komen?
- Heb je je ooit zo gevoeld in andere situaties?
- Wat zou je willen veranderen?

## Specifieke leerdoelen

## Variaties?

StreetSmartPlay



# Wie moet beslissen?

De spelers geven aan over wie volgens hen beslissingen moet nemen in verschillende scenario's, met behulp van groene, gele en oranje kaartjes.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		> 15 minuten		Licht		Empathie & sociaal bewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten						Communicatie & expressie		
		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Relatievaardigheden		
		Groepsdiscussie		Basis		Zelfbewustzijn		
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>							
+5 spelers		<b>Moeilijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
		Gemiddeld		Middelgroot		6-11		6-11
						12-14		12-14

## Materialen

- 1 groen, geel en oranje kaartje per speler

## Hoe speel je het spel?

- Moedig de groep aan om na te denken over de kleren die ze aan hebben en een gesprek aan te gaan met hun buur om te bepalen wie hun outfit heeft gekozen.
  - Hebben hun ouder(s) besloten?
  - Hebben ze zelf de keuze gemaakt?
  - Was het een gezamenlijke beslissing tussen de ouder(s) en het kind? Benadruk dat deze activiteit over besluitvorming gaat.
- Deel een set kaarten (groen, geel en oranje) uit aan elk kind. Leg uit dat er een lijst met stellingen zal worden voorgelezen (zie aanvullende spelinformatie) en dat na elke vraag de groep wordt gevraagd te overwegen wie de beslissing moet nemen.
  - Als het kind vindt dat de ouder(s) de beslissing moet(en) nemen, houdt hij of zij een groene kaart omhoog.
  - Als ze vinden dat het kind de beslissing moet nemen, moeten ze een gele kaart omhoog houden.
  - Als ze vinden dat het kind en de ouder(s) gezamenlijk moeten beslissen, houden ze een oranje kaart omhoog.
- Lees de stellingen één voor één voor en wacht na elke vraag tot iedereen in de groep zijn/haar kaart omhoog heeft gehouden. Moedig de kinderen aan om na elke vraag de antwoorden van de rest van de groep te observeren.
- Faciliteer een nabespreking van de activiteit (zie aanvullende spelinformatie).

## Extra informatie

### Stellingen

Wie (ouder(s), kind, medebeslisser) moet beslissen of je ...

- alleen thuis mag blijven als je gezin gaat winkelen (op je 5 jaar, 10 jaar, 15 jaar)?
- contact kan houden met je beide ouders nadat ze zijn gescheiden (op je 4 jaar, 9 jaar, 17 jaar)?
- in het leger kan gaan (op 6-jarige leeftijd, op 11-jarige leeftijd, op 16-jarige leeftijd)?
- een regenjas moet dragen wanneer het regent (op 3-jarige leeftijd, op 9-jarige leeftijd, op 14-jarige leeftijd)?
- vegetariër moet zijn of niet (op 4-jarige leeftijd, op 8-jarige leeftijd, op 13-jarige leeftijd)?
- mag roken (op 6-jarige leeftijd, op 9-jarige leeftijd, op 15-jarige leeftijd)?
- mag opblijven tot middernacht (op 5-jarige leeftijd, op 9-jarige leeftijd, op 14-jarige leeftijd)?
- zonder toezicht mag internetten (op 6-jarige leeftijd, op 10-jarige leeftijd, op 16-jarige leeftijd)?
- je eigen religie kunt kiezen (op 5-jarige leeftijd, op 9-jarige leeftijd, op 13-jarige leeftijd)?
- kan stoppen met school (op 6 jaar, op 10 jaar, op 15 jaar)?
- lid kunnen worden van het plaatselijke koor (op 5-jarige leeftijd, op 9-jarige leeftijd, op 17-jarige leeftijd)?
- een eigen mobiele telefoon mag hebben (op 4-jarige leeftijd, op 8-jarige leeftijd, op 14-jarige leeftijd)?
- in een pleeggezin geplaatst moet worden (op 4 jaar, op 10 jaar, op 16 jaar)?

### Nabespreking en evaluatie

- Hoe vond je deze activiteit?
- Was het moeilijk om sommige vragen te beantwoorden? Waarom?
- Welke waren gemakkelijker te beantwoorden en welke waren moeilijker? Waarom?
- Waarom hadden sommige mensen verschillende antwoorden?
- Is er een goed of fout antwoord op de vragen?
- Maakt de leeftijd van het kind enig verschil voor de rol die het zou moeten spelen bij het nemen van beslissingen over zichzelf? Waarom of waarom niet?
- Ben je betrokken bij het nemen van beslissingen in jouw gezin? Welke beslissingen zijn het?
- Zijn er dingen waar je zelf over kunt beslissen? Welke beslissingen zijn het?
- Zijn er dingen waarbij je hulp en begeleiding van je ouders nodig hebt om beslissingen te nemen? Welke dingen zijn dat?
- Op welke manieren kun je meer begeleiding van je ouders vragen?
- Is het belangrijk voor jou en je ouders om deel te nemen aan het gezinsleven? Waarom of waarom niet?
- Op welke manieren kan je meer deelnemen aan het gezinsleven?
- Hou je van de manier waarop beslissingen worden genomen in jouw gezin? Zijn er beslissingen waaraan je graag zou willen deelnemen, maar dit niet doet? Wat zou je kunnen doen om een grotere rol te spelen in de besluitvorming?

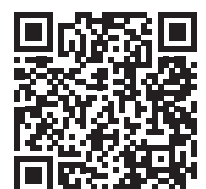
### Tips voor de begeleider

- Sommige vragen kunnen voor sommige kinderen moeilijk te beantwoorden zijn; je moet hen echter aanmoedigen om de kaart of het antwoord te kiezen dat voor hen het meest relevant is.
- Zorg dat je de gezinssituatie kent van de kinderen in de groep waarmee je werkt. Sommige kinderen wonen misschien niet bij een ouder of ouders, maar hii een vnnnd. In deze gevallen hetrek ie de vnnnd(en) samen met de ouders hii de activiteit

## Specifieke leerdoelen

### Variaties?

- Vraag de spelers om hun beslissingen na elke reeks vragen te bespreken.
- Vraag spelers om aan te geven op welke kinderrechten de vragen betrekking hebben.
- Laat de spelers samen met hun ouder(s) nadenken over een gezinsstrategie hoe elk gezinslid kan blijven deelnemen aan het gezinsleven.
- Vraag ouders om met de groep te praten over hun mening over deelname aan het gezinsleven, inclusief hoe hun rol bij het nemen van beslissingen over de persoonlijke zaken van kinderen verandert naarmate het kind groeit en zich ontwikkelt.



# Een wandeling vol kansen

We zijn allemaal gelijk, maar sommigen zijn meer gelijk dan anderen. Bij deze activiteit nemen deelnemers rollen op zich en maken ze vorderingen op basis van hun kansen en mogelijkheden in het leven.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		> 15 minuten		Licht		Zelfbewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten						Communicatie & expressie		
Maatschappij						Empathie & sociaal bewustzijn		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon			
		Groepsdiscussie		Basis				
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Middelgroot		6-11	<b>6-11</b>	
						12-14	<b>12-14</b>	
						15-17	<b>15-17</b>	
						18+	<b>18+</b>	

## Materialen

- Lijst met personages (zie aanvullende spelinformatie)
- Lijst met uitspraken (zie aanvullende spelinformatie)

## Hoe speel je het spel?

1. Geef elk van de spelers een papiertje met hun personage (zie aanvullende spelinformatie). Zorg voor voldoende karakters en een balans tussen krachtige en kwetsbare karakters.
2. Vraag de spelers om achter in de kamer te gaan staan en een rij te vormen. Deze rij is het startpunt van het spel.
3. Spelers moeten zichzelf mentaal de rol die ze hebben gekregen voorstellen en hoe hun leven eruit zou kunnen zien. Leg uit dat de personages geheim moeten blijven totdat hen wordt gevraagd om deze onthullen.
4. Vraag de deelnemers te luisteren naar de uitspraken (zie aanvullende spelinformatie) die worden voorgelezen en voor elke uitspraak waarop hun personage 'JA' kan antwoorden, moeten ze een stap vooruit doen. Is het antwoord 'NEE', dan blijven ze ter plaatse staan.
5. Vraag de deelnemers na het voorlezen van de stellingen de kamer rond te kijken. Wat merken ze?
6. Laat elke speler zijn personage voorlezen. Laat de deelnemers vooraan bespreken waarom ze vooraan staan en de deelnemers achteraan waarom ze achteraan staan (zie discussievragen in extra spelinfo).

## Extra informatie

### Rollen

- Maatschappelijk werker, man, 55 jaar
- Winkelier en lid van de lokale overheid, man, 43 jaar
- Jongere op doorreis vanuit Syrië, man, 24 jaar
- Politieagent, man, 60 jaar
- Universiteitsstudent, man, heeft een handicap en heeft een rolstoel nodig, 20 jaar
- Dakloze man die al jaren op straat leeft, 35 jaar
- Vrouwelijke arts uit Bangladesh, migrant, 35 jaar.
- Vrouwelijke lerares, 62 jaar
- Alleenstaande moeder, weduwe, met drie kinderen van 12, 6 en 2, 44 jaar
- Vrouwelijke minister van Onderwijs, 32 jaar
- Werkloze vrouw met langdurige gezondheidsproblemen, 50 jaar.
- Pas afgestudeerde vrouw, net begonnen met haar eerste baan als accountant, 24 jaar.
- Alleenstaand kind uit Kameroen, 13 jaar.
- Jongen uit de buurt, gaat naar school en woont in een middeninkomensgezin, 7 jaar.
- Jongen wiens moeder onlangs is overleden, gaat naar school, 14 jaar.
- Kind onderweg uit Syrië, jongen, reist met familie, 5 jaar
- Jongen uit een gezin waarvan de ouders werkloos zijn en moeite hebben om voor voedsel en middelen voor het gezin te zorgen, 15 jaar.
- Kind onderweg uit Afghanistan, op reis met zijn ouders, jongen, 8 jaar oud
- Meisje uit Irak dat voor haar moeder zorgt die tijdens de migratie een ernstig trauma opliep, 14 jaar.
- Meisje uit Syrië, alleenstaand, slachtoffer van mensenhandel, 15 jaar.
- Basisschoolmeisje, woont bij haar ouders en ze zijn een gezin met een laag inkomen, 10 jaar oud
- Vertrekkend meisje uit Marokko, op reis met haar gezin, 6 jaar
- Reizend meisje uit Afghanistan, getrouwd met een oudere man, 13 jaar
- Lokaal meisje gaat naar school en woont bij haar grootouders die een gezin met een gemiddeld inkomen vormen, 7 jaar.

### Stellingen

- Ik kan overheidsbeslissingen beïnvloeden.
- Ik heb toegang tot gezondheidszorg wanneer ik die nodig heb.
- Ik heb een huis waar ik 's nachts kan slapen.
- Ik eet minimaal twee volledige maaltijden per dag.
- Ik loop geen risico op seksueel misbruik of uitbuiting.
- Ik bepaal hoe mijn huishoudinkomen wordt besteed.
- Ik kan naar school.
- De leider in mijn gemeenschap luistert naar wat ik te zeggen heb.
- Ik word goed behandeld als ik naar het politiebureau of de autoriteiten moet.
- Als ik honger heb, kan ik eten kopen.
- Als ik gearresteerd word, word ik niet gewelddadig of ruw behandeld.
- Als ik wil klagen over hoe de politie mij heeft behandeld, weet ik bij wie ik terecht kan voor hulp.
- Ik kan lezen en schrijven.
- Ik kan vrij reizen als ik dat wil.
- Ik kan beslissen met wie ik wil trouwen (of niet trouwen).
- Als iemand me pijn zou doen, zou ik weten waar ik heen moet voor hulp.
- Ik ben niet afhankelijk van anderen voor voedsel of onderdak.
- Als ik mijn baan zou verliezen, is er een sociaal vangnet dat me zou helpen.
- Als ik mijn huis zou verliezen, zou ik weten naar wie ik moet gaan voor hulp.
- Als ik naar iemand op straat zou gaan en om hulp zou vragen, zou die persoon mij helpen.

### Discussievragen

- Hoe voelden de mensen achterin zich toen de anderen naar voren stapten?
- Hoe voelden de mensen vooraan zich toen ze vooruit mochten stappen?
- Konden de deelnemers die geen of slechts enkele stappen zetten hun stem laten horen door de mensen voor hen? Hoe konden ze worden gehoord?
- Wat is de positie van meisjes en jongens ten opzichte van de anderen?

## Specifieke leerdoelen
















### Variaties?



# De grote wind waait

Een energizer voor een groep om elkaar op een leuke en speelse manier te leren kennen.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Gemiddeld		Communicatie & expressie		
Identiteit & emoties		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Zelfbewustzijn		
		Kringspel		Geen		Empathie & sociaal bewustzijn		
		Energizer & ijsbreker				Grove motoriek		
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>	<b>Moeilijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
+5 spelers		Makkelijk		Groot		6-11	<b>6-11</b>	

## Materialen

- stoelen

## Hoe speel je het spel?

1. Laat de groepjes in een kring op een stoel zitten. Het midden van de cirkel moet leeg zijn. Er moet één stoel minder in de kring staan dan er mensen het spel spelen.
2. De facilitator staat in het midden van de cirkel en legt het spel uit: De persoon in het midden zegt: "De grote wind waait voor ..." en maakt de zin af door iets waars over zichzelf te zeggen. Bijvoorbeeld: "De grote wind waait voor iedereen die een zus heeft".
3. Zodra de persoon in het midden zijn zin heeft afgemaakt, moet iedereen in de kring die een zus heeft rechtstaan en een nieuwe stoel zoeken. Ze moeten meer dan één stoel opschuiven van waar ze eerst zaten.
4. De persoon in het midden probeert ook een nieuwe stoel te vinden. De persoon die in het midden belandt vervolgt het spel door te zeggen: "De grote wind waait voor ...".
5. Het spel eindigt wanneer de meeste mensen in de groep de kans hebben gehad om in het midden te staan of totdat de facilitator het spel beëindigt.

## Extra informatie

In dit spel ontdekken spelers hun overeenkomsten en verschillen met de andere spelers. De facilitator kan specifieke kinderrechten noemen of ernaar verwijzen wanneer de spelers een specifieke uitspraak doen of er een discussie over beginnen.

Tips voor de begeleider

Let op het energieniveau van de deelnemers: zijn ze energiek of aarzelend? Doen ze oppervlakkige uitspraken of plaatsen ze zichzelf in een kwetsbare positie? Dit kan je een indicatie geven van wat mensen voelen, het veiligheidsniveau in de groep ...

## Specifieke leerdoelen

## Variaties?

















- Soms krijgt de persoon in het midden de kans om "orkaan" te zeggen in plaats van de zin af te maken. Als de persoon in het midden dit doet, moet iedereen opstaan en een nieuwe plek zoeken om te gaan zitten.
- Voor spelers met fysieke mobiliteit kan de mogelijkheid worden geboden om ze te laten opstaan, zich om te draaien en weer op dezelfde stoel te laten zitten in plaats van ze van stoel te laten wisselen.



# Een kleine vriend

Speel deze leuke energizer en probeer samen onze kleine vriendjes te "redden"!

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Gemiddeld		Creatief denken		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Samenwerking		
		Energizer & ijsbreker		Geen		Zelfbewustzijn		
		Kringspel				Grove motoriek		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Makkelijk		Middelgroot		0-5		
						6-11		

## Materialen

## Hoe speel je het spel?

1. De spelers verzamelen zich in een kring. De facilitator vertelt iedereen dat hij/zij een vriendje vasthoudt dat actief wil worden.
2. Wanneer de facilitator doet alsof hij de denkbeeldige vriend boven ons hoofd gooit, gaan mensen op hun hurken achter elkaar zitten. Als de vriend naar beneden wordt gegooid en onder onze voeten door rent, springen mensen een voor een op.
3. Dit wordt in beide richtingen sneller en langzamer herhaald.
4. De facilitator vraagt de spelers om zijn/haar rol over te nemen en geeft zijn/haar verantwoordelijkheid aan een van de spelers.
5. Ga door met het spel zoveel als de deelnemers willen.

## Extra informatie

## Specifieke leerdoelen

## Variaties?

StreetSmartPlay



# The Children's Parliament: Onderzoek het recht op participatie in verschillende situaties

Laat de kinderen nadenken over specifieke situaties waarin hun recht op participatie tot bloei kan komen. Hebben ze dergelijke situaties al meegemaakt?

Poster code(s): SOCIETY C10



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		5-15 minuten		Licht		Zelfsturing & toekomstgericht denken		
Maatschappij		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Zelfbewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Kritisch & reflecterend denken		
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>	<b>Moeilijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
1 speler		Makkelijk		Klein		6-11	<b>6-11</b>	
2 - 4 spelers						12-14	<b>12-14</b>	
						15-17	<b>15-17</b>	

## Materialen

- Poster 'The Children's Parliament'
- Kroonkurken

## Hoe speel je het spel?

1. Verzamel een groep spelers rond de poster.
2. Geef elke speler een kroonkurk en laat ze om de beurt hun dop naar een bepaalde situatie op de poster gooien.
3. Laat de kinderen na het kiezen van een situatie in twee groepen verdelen: een groep die deze situatie al heeft meegemaakt (een kant van de kamer) en een groep die deze situatie niet heeft meegemaakt (andere kant van de kamer).
4. Start een discussie over de indeling in deze twee groepen en hun ervaringen in deze situatie (gelinkt aan hun rechten op participatie). Laat beide groepen aan het woord. Enkele voorbeeldvragen zijn opgenomen in de 'Aanvullende spelinformatie'.

## Extra informatie

### Discussievragen

- Wordt het recht op participatie geschonden of gerespecteerd in deze situatie? Hoe wordt dit duidelijk?
- Hoe heb je deze situatie ervaren?
- Welke plichtsdragers waren bij deze situatie betrokken (op het paneel)? Welke lastdragers waren specifiek bij jouw situatie betrokken?
- Welke plichtsdragers zouden je in dergelijke situaties moeten/kunnen helpen?
- Wat kun je doen als die plichtsdragers hun plicht niet vervullen? Wie heb je om hulp gevraagd als je eerder in deze situatie bent geweest?
- ...

De poster 'Kinderparlement' is de overzichtsposter voor het recht op participatie. De poster toont een veelheid aan situaties in het parlamentsgebouw. Buiten het parlement demonstreren mensen. De tekstballonnen tonen aanvullende situaties die verband houden met het participatie. De QR-code op het paneel linkt naar een audioverhaal dat een goede inleiding geeft om het gesprek over recht op participatie met uw doelgroep op gang te brengen.

De rechten verbonden aan participatie zijn de volgende: Art. 7 - Naam en nationaliteit | Kunst. 8 - Identiteit | Kunst. 12 - Respect voor de mening van kinderen | Kunst. 13 - Vrijuit gedachten delen | Kunst. 14 - Vrijheid van denken en godsdienst | Kunst. 15 - Opzetten van of deelnemen aan groepen | Kunst. 17 - Toegang tot informatie | Kunst. 28 - Toegang tot onderwijs | Kunst. 29 - Doelstellingen van het onderwijs | Kunst. 30 - Cultuur, taal en religie van minderheden | Kunst. 31 - Rust, spel, cultuur, kunst | Kunst. 42 - Iedereen moet de rechten van kinderen kennen.

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

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

## Specifieke leerdoelen

### Variaties?

Bedenk andere manieren om de groep in twee subgroepen te verdelen, bijvoorbeeld:

- Laat de ene groep zitten en de andere opstaan.
- Laat de ene groep de rechterhand opsteken en de andere de linkerhand. • ...



# The Children's Parliament: De invloed van plichtsdragers op het recht op

Gebruik de poster als inspiratie in een discussie of reflectie over de invloed van plichtsdragers op het recht op participatie van kinderen.

Poster code(s): SOCIETY C10



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		> 15 minuten		Licht		Zelfsturing & toekomstgericht denken		
Burgerschap & mensenrechten		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Zelfbewustzijn		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Kritisch & reflecterend denken		
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>	<b>Moeilijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
+5 spelers		Makkelijk		Klein		18+		

## Materialen

- Poster 'The Children's Parliament'

## Hoe speel je het spel?

Bij het werken met plichtsdragers kan de poster 'The Children's Parliament' gebruikt worden als inspiratiebron in een discussie of reflectie over de invloed van plichtsdragers op de participatie van kinderen.

1. Laat elke plichtsdrager een vraag opschrijven over kindparticipatie. De poster kan gebruikt worden als inspiratiebron. Verzamel alle vragen in een kleine doos.
2. Laat een van de plichtsdragers een vraag uitkiezen en laat hem/haar de vraag hardop voorlezen. Start de discussie door de plichtsdragers op deze vraag te laten reageren.

## Extra informatie

Als je wilt, kun je enkele voorbeeldvragen in je taakopdracht vermelden of ze al in de doos steken:

- Hoe betrek je kinderen en jongeren bij interventies die je als plichtsdrager uitvoert?
- Hoe zorg je ervoor dat de stem van kinderen wordt gehoord bij beslissingen die hen aanbelangen?
- Ken je de term 'in het belang van het kind' en wat dit inhoudt?
- Kun je op de poster een situatie vinden die je eerder bent tegengekomen? Hoe handelde je in die situatie?
- Kun je situaties op de poster vinden die erg belangrijk zijn voor kinderen? Waarom zijn ze belangrijk?
- Hoe kunnen plichtsdragers in het licht van de COVID-19-pandemie ervoor zorgen dat de rechten van kinderen om deel te nemen aan beslissingen en acties die hun leven beïnvloeden, worden gerespecteerd, en dat hun perspectieven en ervaringen in aanmerking worden genomen bij de respons- en herstelinspanningen?
- ...

De poster 'The Children's Parliament' is de overzichtsposter voor het recht op inspraak. De posters tonen een veelheid aan situaties in het parlamentsgebouw. Buiten het parlement demonstreren mensen. De tekstballonnen tonen aanvullende situaties die verband houden met het medezeggenschapsrecht. De QR-code op het paneel linkt naar een audioverhaal dat een goede inleiding geeft om het gesprek over recht op participatie met jouw doelgroep op gang te brengen.

De rechten verbonden aan participatie zijn de volgende: Art. 7 - Naam en nationaliteit | Kunst. 8 - Identiteit | Kunst. 12 - Respect voor de mening van kinderen | Kunst. 13 - Vrijuit gedachten delen | Kunst. 14 - Vrijheid van denken en godsdienst | Kunst. 15 - Opzetten van of deelnemen aan groepen | Kunst. 17 - Toegang tot informatie | Kunst. 28 - Toegang tot onderwijs | Kunst. 29 - Doelstellingen van het onderwijs | Kunst. 30 - Cultuur, taal en religie van minderheden | Kunst. 31 - Rust, spel, cultuur, kunst | Kunst. 42 - Iedereen moet de rechten van kinderen kennen.

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

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

## Specifieke leerdoelen

## Variaties?



# Let's debate: Ondersteunen of hinderen plichtsdragers mij?

Laat spelers nadenken over hoe plichtsdragers hen in specifieke situaties kunnen ondersteunen en/of hinderen.

Poster code(s): SOCIETY C11



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Identiteit & emoties		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Zelfbewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Bordspel		Printbare downloads		Kritisch & reflecterend denken		
<b>Aantal spelers</b>	<b>Icon</b>	<b>Moeilijkheidsgraad</b>	<b>Icon</b>	<b>Ruimte</b>	<b>Icon</b>	Empathie & sociaal bewustzijn		
2 - 4 spelers		Gemiddeld		Klein		<b>Leeftijd</b>	<b>Icon</b>	
						12-14	<b>12-14</b>	
						15-17	<b>15-17</b>	

## Materialen

- Poster 'Let's Debate!'

## Hoe speel je het spel?

1. Verzamel een groep spelers rond de 'Let's debate!' poster.
2. Laat eerst de spelers om de beurt het gespreksonderwerp bepalen door aan de schijf te draaien.
3. Laat de spelers nadenken over een situatie of ervaring met betrekking tot dit onderwerp.
4. Laat ze de schijf een tweede keer draaien (groene en rode cirkel). Eindigen ze op een groen vakje? Laat de spelers vertellen hoe een plichtsdrager hen in deze situatie heeft geholpen of ondersteund. Eindigen ze op een rood vakje? Laat de spelers vertellen hoe een plichtsdrager hen in deze situatie hinderde.
5. Ondersteun de spelers om elkaar te helpen, bijvoorbeeld wanneer iemand niet op een situatie of ervaring kan komen.

## Extra informatie

De onderwerpen:

- (1) Regenboogvlag (LGBTQI+) - (2) Sociale media - (3) Multiculturele gemeenschap - (4) Religie - (5) Vegetarisch eten - (6) Vervoermiddelen - (7) Alcohol/roken - (8) Verkiezingen/stemmen - (9) Wapens - (10) Robots - (11) Gender - (12) Vraagteken (eigen onderwerp)

Tips voor de jongerenwerker om een vreedzaam debat te vergemakkelijken: stel een gedragscode op met de spelers aan het begin van het spel. Een gedragscode is een document dat het verwachte gedrag van alle leden van een groep opsomt, en het gedrag dat onaanvaardbaar is in de omgang met elkaar. Je kan samen met de kinderen/jongeren een gedragscode opstellen. Neem een groot stuk papier en pennen en laat de spelers nadenken over regels die volgens hen belangrijk zijn in een groepsdiscussie. Deze regels zijn door hen gemaakt, wat resulteert in meer loyaliteit. Laat ze de gedragscode ondertekenen.

## Specifieke leerdoelen

## Variaties?

StreetSmartPlay



# Let's debate: In verschillende rondes

Laat plichtsdragers in meerdere gespreksrondes meedenken over specifieke gespreksonderwerpen.

Poster code(s): SOCIETY C11



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		> 15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Burgerschap & mensenrechten		<b>Soort spel</b>	<b>Icon</b>	<b>Soort materiaal</b>	<b>Icon</b>	Zelfbewustzijn		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Kritisch & reflecterend denken		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Klein		18+	<b>18+</b>	

## Materialen

- Poster 'Let's Debate!'

## Hoe speel je het spel?

1. Verzamel een groep plichtsdragers rond de poster 'Let's debate!'
2. Een van de plichtsdragers draait de rota-schijf om het gespreksonderwerp te bepalen.
3. Er kunnen verschillende discussierondes worden doorlopen:
  - (a) Laat de plichtsdragers hun eigen mening geven over het onderwerp en open een discussie.
  - (b) Laat de plichtsdragers bepalen hoe zij - als plichtsdragers - betrokken kunnen worden bij dit thema voor kinderen en jongeren. Hebben zij kinderen en jongeren in dergelijke situaties al geholpen/ondersteund? Of hebben ze hen gehinderd?
  - (c) Laat ze nadenken over hoe kinderen in deze situatie over plichtsdragers zouden denken.
  - (d) ...

## Extra informatie

De onderwerpen:

- (1) Regenboogvlag (LGBTQI+) - (2) Sociale media - (3) Multiculturele gemeenschap - (4) Religie - (5) Vegetarisch eten - (6) Vervoermiddelen - (7) Alcohol/roken - (8) Verkiezingen/stemmen - (9) Wapens - (10) Robots - (11) Gender - (12) Vraagteken (eigen onderwerp)

Tips voor de jeugdwerker om een vreedzaam debat te vergemakkelijken: stel een gedragscode op met de spelers aan het begin van het spel. Een gedragscode is een document dat het verwachte gedrag van alle leden van een groep opsomt, en het gedrag dat onaanvaardbaar is in de omgang met elkaar. Je kan samen met de kinderen/jongeren een gedragscode opstellen. Neem een groot stuk papier en pennen en laat de spelers nadenken over regels die volgens hen belangrijk zijn in een groepsdiscussie. Deze regels zijn door hen gemaakt, wat resulteert in meer loyaliteit. Laat ze de gedragscode ondertekenen.

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

## Specifieke leerdoelen

## Variaties?

StreetSmartPlay

