

ALL CHILDREN ALL RIGHT-S!

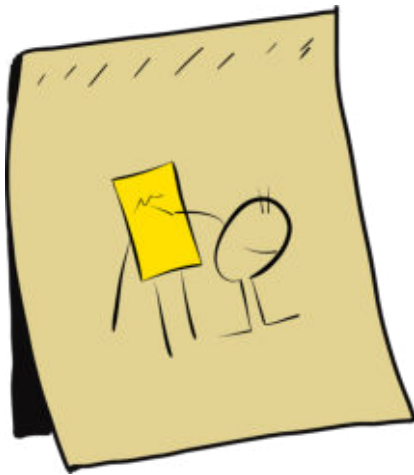
SPELEN & ACTIVITEITEN ROND KINDERRECHTEN



© Mobile School vzw - April 2023

Met de steun van:





WELKOM - P4



**INLEIDING TOT DE
KINDERRECHTEN - P8**



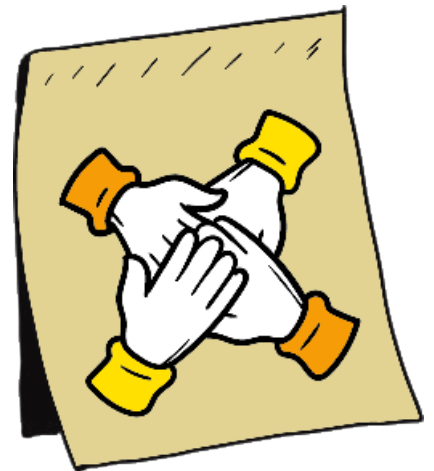
**HET RECHT OP PROVISIE:
OVERLEVEN - P44**



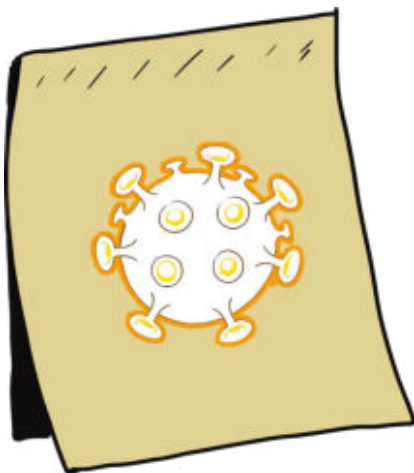
**HET RECHT OP PROVISIE:
ONTWIKKELEN - P67**



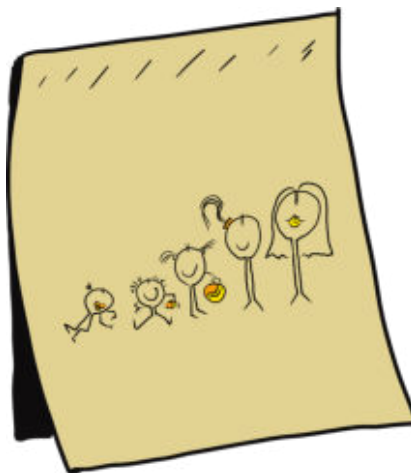
**HET RECHT OP PROTECTIE
- P90**



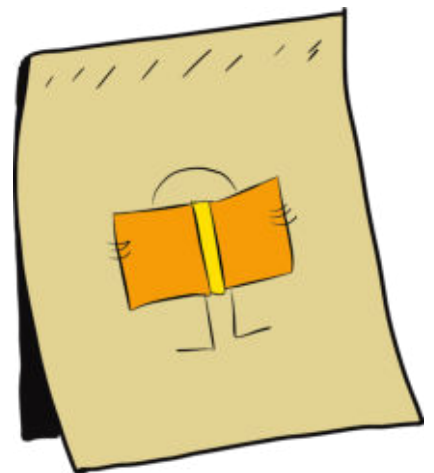
**HET RECHT OP
PARTICIPATIE - P117**



**BONUS HOOFDSTUK:
REACTIE OP PANDEMIE - P147**



**BONUS HOOFDSTUK:
DE VROEGE KINDERTIJD -
P156**



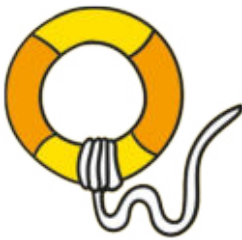
APPENDIX - P175

EEN INLEIDING IN HET PROJECT

Welkom!

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

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



OVERLEVEN



ONTWIKKELEN



PROTECTIE



PARTICIPATIE

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



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

Laten we samen spelen en leren!

Tips voor de begeleider

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

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

Meer info over het project

CONTEXT

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

DOELSTELLINGEN

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

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

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



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



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



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



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

MET DE STEUN VAN



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

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



mobileschool.org
streetSMARTyouthwork



mobileschool_org
streetSMARTyouthwork



streetSMARTyouthwork



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

www.uitdemarge.be



uit.demarge



uitdemarge



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



European playwork
association



epa_rainbow



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

www.arsis.gr



arsis.gr



arsis.gr



ARSIS - Association for the
Social Support of Youth



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

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



Erasmus+

HOOFDSTUK 1. INLEIDING TOT KINDERRECHTEN

Introduction

Het Verdrag van de Verenigde Naties inzake de rechten van het kind (IVRK) is een juridisch bindend verdrag dat specifiek gericht is op de bescherming van de rechten van kinderen, gedefinieerd als alle personen jonger dan 18 jaar. Het verdrag bestaat uit 54 artikelen, die een uitgebreid kader van de kinderrechten én de verplichtingen van plichtsdragers om de verwezenlijking ervan te waarborgen, uiteenzetten. Het IVRK erkent dat kinderen het recht hebben op alle mensenrechten, ongeacht hun ras, geslacht, etniciteit, godsdienst of enige andere status. Deze rechten zijn onderling afhankelijk en even belangrijk. Door duidelijke normen vast te stellen voor de bescherming en bevordering van de kinderrechten wil het IVRK ervoor zorgen dat alle kinderen in een veilige, gezonde en zorgende omgeving kunnen opgroeien en zich kunnen ontwikkelen.

Een overzicht van alle kinderrechten vind je hier:



Wil je kinderen en jongeren kennis laten maken met kinderrechten in het algemeen? 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 beschikbaar op StreetSmart Play via de QR-code.

Structuur



POSTERS - P10



ENERGIZERS - P21



PLICHTSDRAGERS - P36

ACTIVITEITEN VOOR KINDEREN

Wil je meer leren?

Ontdek ons online trainingsprogramma '[Inleiding tot de kinderrechten in jeugdwerk](#)' op StreetSmart Learn, om je kennis over dit belangrijke onderwerp uit te breiden. Het programma biedt een uitgebreide inleiding tot het Verdrag van de Verenigde Naties inzake de Rechten van het Kind (IVRK), inclusief de geschiedenis en het belang ervan. Je leert ook hoe je kinderrechten kan integreren in je organisatie, gemeenschap en activiteiten. Daarnaast biedt het programma tips en tricks om in samenwerking met plichtsdragers kinderrechten te bevorderen.



General overview of children's rights: Wat zijn kinderrechten en waarom zijn ze belangrijk?

Praat met de spelers over wat kinderrechten zijn en waarom ze belangrijk zijn met behulp van deze handige overzichtsposter.

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Empathie & sociaal bewustzijn		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Communicatie & expressie		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads				
Aantal spelers	Icon			Basis		Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	6-11		
		Makkelijk		Klein		12-14		
						15-17		

Materialen

- Poster 'General Overview of Children's Rights'
- Krijt of potloden (optioneel)

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel de groep spelers voor het paneel en vraag ze om de afbeelding kort te verkennen. Weten ze waar het over gaat?
2. Vraag een van de spelers of hij/zij kan uitleggen wat kinderrechten zijn? Stel aanvullende vragen zoals: waarom zijn kinderrechten belangrijk? Wat zijn de eerste dingen die in je opkomen als je het over kinderrechten hebt? Weet jij hoeveel kinderrechten er zijn? Zorg ervoor dat alle spelers kunnen zeggen wat ze vinden van kinderrechten.
3. Vraag de spelers na de groepsdiscussie om een tekening te maken waarom kinderrechten belangrijk zijn. Verzamel alle tekeningen en laat ze aan de groep zien. Het is ten eerste aan te raden om met dit paneel verder te gaan met een andere activiteit of met een ander paneel zoals beschreven in de handleiding na deze activiteit.

Extra informatie

De algemene overzichtsposter toont alle artikelen van het Verdrag van de Verenigde Naties inzake de Rechten van het Kind (VRK). Het VRK bestaat uit 54 artikelen waarin kinderrechten worden uiteengezet en hoe regeringen moeten samenwerken om deze voor alle kinderen beschikbaar te maken. Op deze kindvriendelijke poster staan alle 54 artikelen afgebeeld. Deze poster fungeert als het belangrijkste uitgangspunt voor het 'All Children, All Right(s)'-pakket. Daarom is het sterk aan te raden om deze overzichtsposter altijd bij de hand te hebben bij activiteiten rond kinderrechten.

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

Specifieke leerdoelen

- Maak kennis met kinderrechten

Variaties?

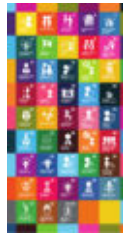
- Verzamel alle tekeningen van de kinderen en organiseer samen met hen een kunsttentoonstelling om het bewustzijn over kinderrechten in je gemeenschap te vergroten.



General overview of children's rights: Vervolledig het paar

Ontdek op een leuke en actieve manier de verschillende kinderrechten.

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Grove motoriek		
Beweging & sport		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Geheugen		
Aantal spelers	Icon	Kaartspel		Printbare downloads		Aandacht & concentratie		
+5 spelers		Tikspel		Zelfgemaakte materialen		Leeftijd	Icon	
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	6-11	6-11	
		Gemiddeld		Groot		12-14	12-14	

Materialen

- Twee keer de poster 'General Overview of Children's Rights'
- Een schaar om de kaartjes uit te knippen

Hoe speel je het spel?

1. Print twee overzichtsposters en knip de verschillende rechten uit. Leg ze op twee aparte stapels, zodat je van elk twee kaarten hebt.
2. Verzamel een groep van meer dan 5 spelers om dit spel te spelen.
3. Selecteer een aantal kaarten en hun dubbels, afhankelijk van het aantal spelers. Zorg ervoor dat er genoeg paren in het spel zijn.
4. Geef elke speler een kaart.
5. Alle spelers rennen rond en proberen een andere speler aan te tikken.
6. De twee spelers laten hun kaarten zien.
7. Als ze een andere kaart hebben, gebeurt er niets en proberen ze een andere speler aan te tikken.
8. Als ze dezelfde kaart hebben, spelen ze "blad, steen, schaar".
9. De winnaar krijgt de kaart van de ander en vormt een paar.
10. Beide spelers gaan naar de jeugdwerker voor een nieuwe kaart.
11. Het spel is afgelopen als alle kaarten in paren zijn gevormd.
12. De winnaar is degene met de meeste paren.
13. Sluit de activiteit af door de kinderen te vragen wat kinderrechten zijn en waarom ze belangrijk voor hen zijn.

StreetSmartPlay



Extra informatie

De algemene overzichtsposter toont alle artikelen van het Verdrag van de Verenigde Naties inzake de Rechten van het Kind (VRK). Het VRK bestaat uit 54 artikelen waarin kinderrechten worden uiteengezet en hoe regeringen moeten samenwerken om deze voor alle kinderen beschikbaar te maken. Op deze kindvriendelijke poster staan alle 54 artikelen afgebeeld. Deze poster fungeert als het belangrijkste uitgangspunt voor het 'All Children, All Right(s)'-pakket. Daarom is het sterk aan te raden om deze overzichtsposter altijd bij de hand te hebben bij activiteiten rond kinderrechten.

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

Specifieke leerdoelen

- Ontdek de verschillende kinderrechten

Variaties?

- Door gebruik te maken van de kinderrechten speelkaarten kun je ook een traditioneel memoryspel spelen door alle kaarten met de rug naar boven te leggen en de spelers te vragen steeds twee verschillende kaarten om te draaien. Als ze een paar kunnen vinden, krijgen ze één punt en mogen ze het opnieuw proberen. Als ze geen paar kunnen vinden, is het de beurt aan een volgende speler.
- De jeugdwerker kan enkele kaartensets verstoppen rondom de mobiele school, de spelers moeten zoveel mogelijk paren vinden (in een beperkte tijd).

General overview of children's rights: Raad het juiste kinderrecht

Lukt het jou om het kinderrecht zo snel mogelijk te raden? De speler met de meeste kroonkurken op de poster wint!

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Gemiddeld		Communicatie & expressie		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Visuele & auditieve perceptie		
		Rollenspel		Basis		Aandacht & concentratie		
				Printbare downloads		Leeftijd	Icon	
Aantal spelers	Icon			Ruimte	Icon	6-11		
2 - 4 spelers				Klein		12-14		
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon			15-17		
		Gemiddeld				18+		

Materialen

- Poster 'General Overview of Children's Rights'
- Kroonkurken in verschillende kleuren, minstens 5 dopjes van dezelfde kleur voor elke speler
- Krijt, potlood of balpen

Hoe speel je het spel?

1. Verdeel de kroonkurken. Geef elk kind 5 kroonkurken van dezelfde kleur.
2. Eén speler kiest een kinderrecht van de overzichtsposter en schrijft het nummer op de achterkant van de mobiele school (of op een stuk papier), bijv. 37: kinderen in detentie.
3. De speler staat voor de poster en beeldt het gekozen kinderrecht uit.
4. De andere spelers moeten raden, de eerste die het juiste kinderrecht of het nummer kan noemen, plaatst een kroonkurk van zijn/haar kleur op de poster.
5. De winnaar is degene met de meeste kroonkurken op de poster.

Extra informatie

De algemene overzichtsposter toont alle artikelen van het Verdrag van de Verenigde Naties inzake de Rechten van het Kind (VRK). Het VRK bestaat uit 54 artikelen waarin kinderrechten worden uiteengezet en hoe regeringen moeten samenwerken om deze voor alle kinderen beschikbaar te maken. Op deze kindvriendelijke poster staan alle 54 artikelen afgebeeld. Deze poster fungeert als het belangrijkste uitgangspunt voor het 'All Children, All Right(s)-pakket'. Daarom is het sterk aan te raden om deze overzichtsposter altijd bij de hand te hebben bij activiteiten rond kinderrechten.

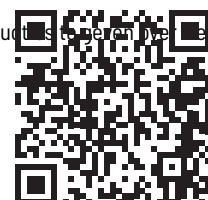
Alle kinderrechtenpictogrammen die op de posters worden gebruikt, zijn gemaakt door UNICEF voor hun kindvriendelijke versie van het Verdrag inzake de Rechten van het Kind.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Je kunt de kinderen ook vragen om de kinderrechten te tekenen, of om het recht in één woord te omschrijven en specifieke instructies te geven hoe ze deze woorden ze niet mogen gebruiken in de uitleg.

StreetSmartPlay



The stories of the five characters: Discussie over kinderrechten

Identificeer en bespreek de verschillende kinderrechten in de verhalen van de vijf personages.

Poster code(s): SOCIETY C3



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Visuele & auditieve perceptie		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Logisch denken		
Aantal spelers	Icon							
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Klein		6-11		
						12-14		

Materialen

- Poster 'The stories of the five characters'
- Smartphone om de QR-code te scannen
- Een geluidsbox
- Poster 'General overview on children's rights' (optioneel)

Hoe speel je het spel?

1. Luister met de groep naar het audioverhaal van Julia, het eerste personage op het paneel. Als je het audioverhaal niet kunt afspelen, kun je het verhaal ook vertellen of de spelers vragen het verhaal te bouwen op basis van de afbeeldingen die ze zien.
2. Vraag vervolgens een speler om een van de kinderrechten te noemen die in het verhaal wordt gerespecteerd en een die wordt geschonden. Om het makkelijker te maken kun je ook het overzichtspaneel met alle kinderrechten bij de hand hebben.
3. Controleer of het genoemde kinderrecht wordt vermeld in de groene pictogrammen (gerespecteerd) of in de rode pictogrammen (geschonden) naast de hoofdpersoon. Ga door met de discussie totdat alle zes rechten van elke kleur zijn besproken.
4. Het spel eindigt wanneer dezelfde activiteit is uitgevoerd voor alle vijf personages en hun verhalen op het paneel.

Extra informatie

De poster 'The stories of the five characters' tonen de verhaallijnen van de vijf hoofdpersonages van de toolkit. De volledige verhaallijnen van de personages vind je in de bijlage van de spelhandleiding. Aan de linkerkant van het paneel worden de hoofdpersonages getoond met een QR-code die kan worden gescand om hun verhaal in verschillende talen te beluisteren. Naast de karakters zijn zes groene rechten en zes rode rechten afgebeeld. Deze pictogrammen tonen de belangrijkste kinderrechten die worden gerespecteerd en geschonden in het verhaal van het specifieke personage. Om de kinderrechten-icoontjes te kunnen interpreteren, kan het handig zijn om altijd het kinderrechten-overzichtspaneel bij de hand te hebben.

Andere mogelijke onderwerpen voor elke verhaallijn:

- Groen: huiselijk geweld, relaties, kunst, ...
- Blauw: echtscheiding, gezinstypes, cyberpesten, geslacht...
- Geel: tradities, huisdieren, werken,...
- Paars: oorlog, vluchtelingen, verhuizen,...
- Rood: huisvesting, sport, zwangerschap, drugs,...



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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Vraag de kinderen wat er daarna gebeurt voor de vijf hoofdpersonen op de poster. Wat gaan ze in de toekomst doen, als ze groot zijn? Wat zullen ze worden? Hoe zullen bepaalde verhaallijnen in de toekomst evolueren?

The stories of the five characters: Vertel het verhaal met behulp van de kaartjes

Vertel het verhaal van de vijf hoofdpersonen na met behulp van de kaartjes.

Poster code(s): SOCIETY C3



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Visuele & auditieve perceptie		
Aantal spelers	Icon	Spel met zelfcorrectie		Printbare downloads		Logisch denken		
+5 spelers		Kaartspel		Zelfgemaakte materialen		Samenwerking		
		Moelijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Klein		6-11	6-11	
						12-14	12-14	

Materialen

- Scharen
- Kaartjes uit 'The stories of the five characters'
- Smartphone om de QR-code te scannen
- Geluidsbox
- Volledige verhaallijnen van de personages

Hoe speel je het spel?

1. Print eerst het paneel met de vijf verhaallijnen en knip de acht afbeeldingen van elke verhaallijn uit. Nu heb je 40 kaarten om te gebruiken tijdens de activiteit.
2. Kies, afhankelijk van het aantal spelers, alle vijf verhalen van Ibrahim, Frederick, Priya, Julia en Anna of kies degene die je het leukst vindt.
3. Verdeel de spelers in subgroepen en deel de acht kaarten van één verhaallijn met de groep, totdat elke groep de acht stukken van één verhaallijn heeft.
4. Vervolgens leggen de spelers de kaarten zo snel mogelijk in de volgens hen juiste volgorde. Moedig ze aan om het verhaal van hun personage na te spelen met behulp van de kaarten.
5. Als ze klaar zijn, controleren de spelers of hun volgorde correct is. Ter verificatie luisteren de kinderen naar het audioverhaal van de personages (via de QR-code op de poster) of lezen of laten ze de verhaallijn van elk personage voorlezen.
6. Laat de spelers de kaarten herschikken als ze denken dat er iets mis is. 7. Het spel kan opnieuw worden gespeeld door de groep nog een set van acht kaarten te geven (cf. andere verhaallijn).

Extra informatie

De verhalen van de poster met vijf personages toont de verhaallijnen van de vijf hoofdpersonages van de toolkit. De volledige verhaallijnen van de personages vind je in de bijlage van de spelhandleiding. Aan de linkerkant van het paneel worden de hoofdpersonages getoond met een QR-code die men kan scannen om hun verhaal in verschillende talen te beluisteren. Naast de karakters zijn zes groene rechten en zes rode rechten afgebeeld. Deze pictogrammen tonen de belangrijkste kinderrechten die worden gerespecteerd en geschonden in het verhaal van het specifieke personage. Om de kinderrechten-icoontjes te kunnen interpreteren, kan het handig zijn om altijd het kinderrechten-overzichtspaneel bij de hand te hebben.

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?

- Als je veel energie hebt in de groep, kun je elk van de kinderen een kaart geven en hen vragen om in de specifieke volgorde van de verhaallijn te gaan staan. Daarna wordt de volgorde gecontroleerd door het audioverhaal via de QR-code te beluisteren.
- Als je met jonge spelers werkt, geef ze dan de poster, zodat ze de kaarten in de juiste volgorde kunnen leggen terwijl ze naar het voorbeeld kijken.

StreetSmartPlay



The stories of the five characters: Privilege walk

Ontdek wat het betekent om in de schoenen te staan van een van de vijf hoofdpersonages tijdens de privilege walk-activiteit.

Poster code(s): SOCIETY C3



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Kritisch & reflecterend denken		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Empathie & sociaal bewustzijn		
+5 spelers		Rollenspel		Printbare downloads				
		Groepsdiscussie						
Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon			Leeftijd	Icon	
Gemiddeld		Groot				15-17		

Materialen

- Poster 'The stories of the five characters'
- Verhaallijnen van de personages
- Stellingen (zie aanvullende spelinformatie)

Hoe speel je het spel?

1. Verdeel de verschillende personages onder de spelers. Spelers nemen de tijd om het verhaal van een van de personages rustig te lezen/bekijken/luisteren.
2. Geef de spelers de tijd om zich in te leven in de rol. Moedig ze aan om te proberen na te denken over het leven van de personages, wat ze zeggen, hoe hun dagelijks leven verloopt, of ze vrienden hebben, enz. Zet wat rustige muziek op om dit proces te vergemakkelijken. Ter ondersteuning kun je enkele vragen voorlezen (zie aanvullende spelinformatie).
3. Nadat je je hebt inleven in de personages, speel je een inleidend spel met de spelers: vraag de spelers om in absolute stilte in een rij te gaan staan.
4. Vertel de spelers in wat volgt dat je enkele uitspraken hardop gaat voorlezen (zie aanvullende spelinformatie voor enkele voorbeelden). Elke keer dat ze "ja" kunnen antwoorden op de stelling (op basis van hun karakter), moeten ze een stap voorwaarts zetten. Als het antwoord "nee" is, blijven ze staan.
5. Lees de uitspraken een voor een voor. Geef de spelers na de stelling voldoende tijd om al dan niet een stap naar voren te zetten.
6. Na de oefening vraagt de facilitator de spelers om 180° om te draaien en naar hun uiteindelijke positie te kijken. Geef de groep vervolgens een paar minuten de tijd om uit hun rol te stappen, waarna je verder kunt gaan met de debriefing.
7. Begin de nabespreking door enkele evaluatie-/reflectievragen te stellen (zie aanvullende spelinformatie voor voorbeelden).

Extra informatie

Ondersteunende vragen:

- Hoe was je jeugd?
- Hoe was het huis waarin je bent opgegroeid?
- Welke spellen heb je gespeeld?
- Wat voor werk deden je ouders?
- Hoe ziet je dagelijks leven er nu uit?
- Waar, wanneer en hoe socialise je?
- Hoe zou je je levensstijl omschrijven?
- Hoeveel geld verdien je per maand?
- Wat doe je als je op vakantie bent?

Voorbeelduitspraken:

- Ik ben opgegroeid in een tweeoudergezin.
- Het was altijd vanzelfsprekend dat ik zou blijven studeren.
- Er waren minstens 20 boeken in mijn huis.
- Ik kan mijn liefde op straat tonen.
- Ik realiseer me niet dat mijn naam invloed kan hebben op mijn asielaanvraag.
- Ik word door de politie op straat aangesproken op mijn gedrag en niet op mijn uiterlijk.
- Ik ben nooit bang geweest voor seksuele intimidatie op straat.
- Mijn ouders konden mij de nodige ondersteuning geven bij mijn huiswerk.
- Ik kan me kleden zoals ik wil.
- Ik krijg vrijaf voor mijn culturele feesten.
- Ik kan haarproducten kopen in reguliere supermarkten.
- Ik word beoordeeld op wat ik zeg en niet op de emotie erachter.
- Ik kan gemakkelijk gebruik maken van het openbaar vervoer.
- Ik heb thuis een plek waar ik tot rust kan komen.
- Ik voel me vertegenwoordigd in de media.
- Op de lagere en middelbare school werd ik totaal niet tegengehouden.
- Ik voel me verbonden met de overheid.
- Mijn leraar/baas heeft dezelfde culturele achtergrond als ik.
- Ik geloof nog steeds dat er een mooie toekomst is voor de volgende generatie.

Nabesprekingsvragen:

- Vraag de spelers eerst hoe de activiteit ging en wat ze ervan vonden. Praat vervolgens over de problemen die naar voren kwamen en wat ze van de oefening hebben geleerd.
- Hoe voelde het om wel of niet een stap vooruit te zetten?
- Praat met enkele mensen helemaal achterin. Wanneer begonnen ze te beseffen dat de anderen niet zo snel volgden? Waarom is dit gebeurd?
- Was het moeilijk of makkelijk om de verschillende rollen te spelen? Hoe stelden ze zich de persoon voor die ze speelden?
- Is deze oefening een afspiegeling van de samenleving?

De verhalen van de poster met vijf personages tonen de verhaallijnen van de vijf hoofdpersonages van de toolkit. De volledige verhaallijnen van de personages vind je in de bijlage van de activiteitenbundel. Aan de linkerkant van het paneel worden de hoofdpersonages getoond met een QR-code die kan worden gescand om hun verhaal in verschillende talen te beluisteren. Naast de karakters zijn zes groene rechten en zes rode rechten afgebeeld. Deze pictogrammen tonen de belangrijkste kinderrechten die worden gerespecteerd en geschonden in het verhaal van het specifieke personage. Om de kinderrechten-icoontjes te kunnen interpreteren, kan het handig zijn om altijd het kinderrechten-overzichtspaneel bij de hand te hebben.

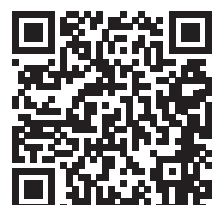
Alle kinderrechtenpictogrammen die op de posters worden gebruikt, zijn gemaakt door UNICEF voor hun kindvriendelijke versie van het Verdrag inzake de

Specifieke leerdoelen

1. Leren het perspectief van anderen in te nemen.
2. Leren over ongelijkheden in de samenleving.

Variaties?

StreetSmartPlay



City of rights: Bordspel door de stad der rechten

Ontdek en denk na over kinderrechten door het bordspel te spelen door de Stad der Rechten.

Poster code(s): SOCIETY C2; SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Gemiddeld		Rekenen & tellen		
Communicatie & media		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
Beweging & sport		Rollenspel		Printbare downloads		Aandacht & concentratie		
Aantal spelers	Icon	Bordspel		Basis		Empathie & sociaal bewustzijn		
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Middelgroot		6-11		
						12-14		
						15-17		
						18+		

Materialen

- Poster 'City of Rights'
- Een dobbelsteen
- Een smartphone om de QR-code te scannen

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel een groep spelers voor het ganzenbord. Als introductie kan je luisteren naar het audioverhaal gekoppeld aan de City of Rights-posters door de QR-code op het paneel te scannen (optioneel).
2. Laat elke speler een pion nemen.
3. Plaats de pionnen van alle spelers in de buurt van het burgemeesterskantoor (= het startpunt).
4. Elke speler gooit met de dobbelsteen. De speler met het hoogste aantal ogen mag starten.
5. Wanneer een speler met de dobbelsteen gooit, gaat hij het aangegeven aantal vakjes vooruit.
6. Komen de spelers op een veld met een tekening, dan moeten ze de bijbehorende opdracht uitvoeren (zie aanvullende spelinformatie). Als ze op een leeg vakje landen, gebeurt er niets.
7. Dan gooit de volgende speler met de dobbelsteen.
8. De speler die als eerste weer het kantoor van de burgemeester bereikt, is de winnaar van het spel!

Extra informatie

Er staan verschillende soorten afbeeldingen op het spelbord. Lees de onderstaande informatie om meer te weten te komen over wat elk vakje betekent.

- Dobbelsesteen: gooi opnieuw met de dobbelsesteen.
- Rood pictogram op kinderrechten: noem een situatie uit het paneel waarin dit recht wordt geschonden.
- Groen pictogram op kinderrechten: noem een situatie uit het paneel waarin dit recht wordt gerespecteerd.
- Activiteitenboxen (5). Je kunt bij deze activiteiten je eigen spellen bedenken, maar we hebben hieronder enkele voorbeelden bijgevoegd:
 - o Bal = sport. Bijv. Doe een spelletje!
 - o Potlood = tekenen. Bijv. Teken een situatie op de poster en de ander moet raden wat jij hebt getekend.
 - o Kat = imiteren. Bijv. Doe een situatie na die op de poster staat en de ander moet raden welke situatie het is.
 - o Protestteken = protesteren. Bijv. Zoek een situatie die wordt geschonden en maak een protestslagan om mensen bewust te maken.
 - o Gitaar = zingen. Bijv. Maak een liedje of slam-poëzie over een situatie op de poster.
- Wissel: Je kunt ervoor kiezen om de positie van je pion te ruilen met een andere pion op het spelbord.
- Personages: zoek het overeenkomstige personage op het bord en bespreek wat ze doen.
- Dimensie-iconen (lichtbruine achtergrond): zoek 3 situaties die verband houden met deze dimensie en bespreek ze.
 - o Ontwikkeling: een mannetje
 - o Bescherming: schild
 - o Overleving: reddingsboei
 - o Participatie: handen
- Stop-hand: Wacht een beurt.

De City of Rights-poster is het inleidende ganzenbordspel voor het 'All Children, All Right(s)'-pakket. Op het paneel staan een ganzenbord, de vijf hoofdpersonen en verschillende situaties die verband houden met kinderrechten afgebeeld, zodat jeugdwerkers het thema op een leuke en interactieve manier kunnen introduceren bij hun doelgroep. De extra QR-code linkt naar een audioverhaal om meer informatie over het paneel en over de stad te krijgen. Sommige situaties zullen hergebruikt worden op andere posters om de link te leggen met het overzichtspaneel.

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.

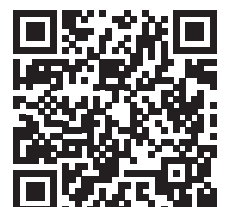
Specifieke leerdoelen

Variaties?

Als je expliciet met kinderen en jongeren aan de slag wilt over plichtsdragers en hun verplichtingen in relatie tot kinderrechten, focus dan op plichtsdragers binnen de situaties waarin rechten worden beschermd of geschonden. Binnen het spel zoeken kinderen een specifieke situatie op waarin een recht wordt geschonden of beschermd wanneer ze eindigen op een rood of groen icoon. Help de kinderen bij het bespreken van plichtsdragers aan de hand van de volgende vragen:

- Met welke mensen kom je in contact in deze situatie? Wie zijn de plichtsdragers in deze specifieke situatie?
- Wat zijn de verantwoordelijkheden en verplichtingen van de plichtsdragers in deze situatie? Wat moeten ze in deze situatie doen om aan je rechten te voldoen?
- Heb je ooit een soortgelijke situatie meegemaakt? Hoe reageerden de verschillende plichtsdragers toen?
- ...

StreetSmartPlay



City of rights: Rondleiding door de Stad der Rechten

Spelers laten elkaar de Stad der Rechten zien en staan stil bij de overeenkomsten en verschillen met hun eigen stad.

Poster code(s): SOCIETY C2



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Cultuur & religie		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Burgerschap & mensenrechten						Kritisch & reflecterend denken		
Maatschappij						Ruimtelijke oriëntatie		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Empathie & sociaal bewustzijn		
2 - 4 spelers		Rollenspel		Printbare downloads		Zelfbewustzijn		
		Groepsdiscussie						
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Makkelijk		Klein		6-11		6-11
						12-14		12-14

Materialen

- Poster 'City of Rights'
- Smartphone om de QR-code te scannen

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel 2 of meer spelers voor de poster.
2. Scan de QR-code op het paneel en luister naar het audioverhaal van de burgemeester.
3. Dan is het aan een van de spelers! De ene speler is de gids en loopt samen met de ander(en) door de Stad der Rechten, bv. "links van mij zie je de speeltuin met de gele glijbaan..."
4. Tijdens de rondleiding - of als de rondleiding afgelopen is - denken de spelers na over de overeenkomsten en verschillen met hun eigen leefomgeving.
5. Bespreek wat er in hun eigen stad beschikbaar is en wat niet? Hebben de spelers toegang tot specifieke gebouwen zoals aangegeven op de poster? Zo nee, waarom niet? Waarom is het handig om dit in een stad te hebben?
6. Wissel van rol zodat een andere speler de gids kan zijn.

Extra informatie

De City of Rights-poster is het inleidende ganzenbordspel voor het 'All Children, All Right(s)'-pakket. Op het paneel staan een ganzenbord, de vijf hoofdpersonen en verschillende situaties die verband houden met kinderrechten afgebeeld, zodat jeugdwerkers het thema op een leuke en interactieve manier kunnen introduceren bij hun doelgroep. De extra QR-code linkt naar een audioverhaal om meer informatie over het paneel en over de stad te krijgen. Sommige situaties zullen hergebruikt worden op andere posters om de link te leggen met het overzichtspaneel.

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?

- Laat de kinderen elkaar rondleiden op het terrein rond de mobiele school, bijvoorbeeld "hier kunnen we knikkeren, rechts van mij kun je in de schaduw zitten...". Leg ook hier weer de link naar de eigen leefomgeving. Hebben ze toegang tot de materialen die op de mobiele school worden gebruikt? Gaan ze naar andere plaatsen waar ze nieuwe dingen kunnen leren? ...



City of rights: Waar ben ik?

Laat spelers de Stad der Rechten ontdekken en bespreken door de verschillende gebouwen op de poster na te tekenen en te identificeren.

Poster code(s): SOCIETY C2



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		<5 minuten		Licht		Fijne motoriek		
Maatschappij						Communicatie & expressie		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Visuele & auditieve perceptie		
Aantal spelers	Icon	Tekenen		Basis		Aandacht & concentratie		
2 - 4 spelers		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Zelfbewustzijn		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Makkelijk		Klein		6-11		
						12-14		

Materialen

- Poster 'City of Rights'
- Krijt

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel 2 of meer spelers voor de poster.
2. Een speler begint met het kiezen van een gebouw in de stad waar hij/zij graag naartoe gaat.
3. De speler tekent het gekozen gebouw op de mobiele school/grond/krijtbord en de andere spelers proberen te raden welk gebouw het is.
4. Ga in gesprek met de spelers:
 - Wat kun je doen in dit gebouw? Waarom gaan mensen daarheen?
 - Welke mensen kun je om hulp vragen?
 - Ben je al eerder in dat gebouw geweest? Waarvoor?
5. Wissel van rol: een andere speler mag een gebouw kiezen om te tekenen.
6. Het spel is afgelopen als alle 'grote' gebouwen op de poster besproken zijn.

Extra informatie

De City of Rights-poster is het inleidende ganzenbordspel voor het 'All Children, All Right(s)'-pakket. Op het paneel staan een ganzenbord, de vijf hoofdpersonen en verschillende situaties die verband houden met kinderrechten afgebeeld, zodat jongerenwerkers het thema op een leuke en interactieve manier kunnen introduceren bij hun doelgroep. De extra QR-code linkt naar een audioverhaal om meer informatie over het paneel en over de stad te krijgen. Sommige situaties zullen hergebruikt worden op andere posters om een duidelijke link te leggen met het overzichtspaneel.

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?

In plaats van het gebouw te tekenen, kunnen spelers de gebouwen beschrijven (kleur, vorm...)

StreetSmartPlay



Een nieuwe planeet

Er is een nieuwe planeet ontdekt! Kun jij de lijst van rechten opstellen die gelden op deze nieuwe planeet?

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Communicatie & media		> 15 minuten		Licht		Probleemoplossend denken & besluitvorming		
Maatschappij						Empathie & sociaal bewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Communicatie & expressie		
		Groepsdiscussie		Basis		Kritisch & reflecterend denken		
				Printbare downloads		Samenwerking		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Moelijk		Middelgroot		12-14		
						15-17		

Materialen

- Krijtbord & krijt
- Papier & pen voor elke groep
- Poster 'General Overview of Children's Rights'

Hoe speel je het spel?

1. Begin met het vertellen van de verhaallijn of beeldt deze uit in een rollenspel (zie aanvullende spelinformatie).
2. Verdeel de spelers in groepjes van vier of vijf.
3. Vertel hen deze nieuwe planeet een naam te geven en laat ze samen in groep tien rechten identificeren die gelden op deze planeet en laat ze deze rechten op kaartpapier schrijven.
4. Elke groep presenteert zijn lijst aan de anderen. Maak daarbij een "superlijst" met alle rechten die de groepen benoemen en combineer vergelijkbare rechten. Dit kan op een groot vel papier of op een schoolbord.
5. Als alle groepen hun lijst met rechten hebben toegelicht, bekijk dan de "superlijst":
 - Overlappen bepaalde rechten elkaar?
 - Zijn ze te combineren?
 - Staat een recht op slechts één lijst?
 - Moet dit recht worden opgenomen of verwijderd? Waarom?
6. Start een discussie over de oefening (zie aanvullende spelinformatie voor voorbeelden van discussievragen).

Extra informatie

Verhaallijn:

Er is een kleine nieuwe planeet ontdekt die alles heeft om menselijk leven mogelijk te maken. Niemand heeft er ooit gewoond. Er zijn geen wetten, geen regels en geen geschiedenis. Jullie zijn hier allemaal kolonisten en jullie groep is gekozen om de lijst van rechten voor deze gloednieuwe planeet op te stellen. Je weet niet welke positie je in dit land zult hebben.

Discussievragen:

- Veranderden je ideeën over welke rechten het belangrijkste waren tijdens de activiteit?
- Hoe zou het leven op deze planeet zijn als sommige van deze rechten zouden worden uitgesloten?
- Zijn er rechten die je aan de definitieve lijst wilt toevoegen?
- Waarom is het handig om zo'n lijst te maken?

Specifieke leerdoelen

1. Leren beslissen en samenwerken in een groep.
2. Ontdekken wat jij belangrijk vindt en wat anderen belangrijk vinden met betrekking tot bepaalde rechten.

Variaties?

1. Persoonlijke voorkeuren:

- Vraag spelers om op de "superlijst" de drie rechten aan te kruisen die voor hen persoonlijk het meest betekenen. De facilitator kan dan de kruisjes tellen om te zien hoeveel elk recht heeft gekregen.
- Start een discussie over de persoonlijke voorkeuren van de spelers:
 - Waarom denk je dat bepaalde rechten zoveel punten van deze groep hebben gekregen?
 - (Voor oudere kinderen) Zijn er speciale omstandigheden in je gemeenschap of land waardoor sommige rechten belangrijker zijn dan andere?

2. Koppelen aan het IVRK

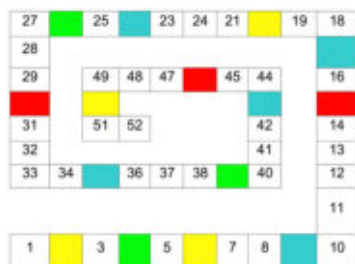
- Zodra de "superlijst" klaar is, gaan de deelnemers terug naar hun groepen en proberen hun vermelde rechten te koppelen aan artikelen van het VRK. Sommige rechten kunnen meerdere artikelen bevatten. Anderen zitten misschien helemaal niet in het IVRK. Om tijd te besparen, kan je elke groep specifieke rechten uit de "superlijst" geven om te onderzoeken.
- Wanneer de groep klaar is, vraag je een vertegenwoordiger om de nummers van de gevonden artikelen rechts van de "superlijst" op te schrijven. Mogelijks moet je naast de "superlijst" een extra blad toevoegen.
- Controleer elk recht op de lijst. Als deelnemers een recht identificeren met een bepaald artikel van het IVRK, vraag hen dan om het artikel voor te lezen. Los eventuele inconsistenties op over welk recht bij welk artikel hoort.
- Start een discussie over deze oefening:
 - Waren sommige rechten op de lijst niet opgenomen in het IVRK?
 - Hoe kan je dit verklaren?
 - Waren sommige rechten in het IVRK niet opgenomen in de lijst van de groep?
 - Hoe kan je dit verklaren?



Mijn rechten verzamelen

Spelers verzamelen zoveel mogelijk rechten terwijl ze de verschillende kinderrechten op het spelbord bespreken.

Poster code(s): /



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		> 15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Burgerschap & mensenrechten						Kritisch & reflecterend denken		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon			
		Groepsdiscussie		Basis				
		Bordspel		Printbare downloads				
Aantal spelers	Icon							
+5 spelers								
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Klein		6-11		
						12-14		

Materialen

- Genummerd spelbord (Bijlage 1)
- Geleerde kaartjes met tekeningen van de kinderrechten (Bijlage 2)
- Overzichtsposter van de Kinderrechten in het Nederlands (Bijlage 3) of de poster 'General overview of Children's Rights'.
- Dobbelsteen
- Kroonkurken of pionnen

Hoe speel je het spel?

1. Leg de spelers uit dat ze een spel gaan spelen over de rechten van een kind. We gaan uitzoeken welke rechten er zijn. Het doel is om zoveel mogelijk rechten te verzamelen.
2. De spelers gooien met de dobbelsteen en verplaatsen hun pion op het spelbord (bijlage 1).
3. Wanneer de speler op een vakje met een bepaalde kleur terechtkomt, neemt hij een kaart met de overeenkomstige kleur (bijlage 2) en bespreekt de afbeelding (zie aanvullende spelinformatie).
4. Na het bespreken van de afbeelding moeten de spelers beslissen of er iets slechts of goeds gebeurt in deze afbeelding. Als het iets ergs is, moeten ze een stap terug doen. Als het iets goeds is, zetten ze een stap vooruit.
5. Vervolgens bekijken ze de verschillende rechten die in woorden zijn opgeschreven (bijlage 3), bijvoorbeeld 'het recht op onderwijs'. Als ze de juiste foto aan de juiste zin kunnen koppelen, mogen ze het recht behouden. Als ze het niet weten, moeten ze het recht terug op de stapel leggen.
6. Stel na het spel enkele reflectievragen aan de deelnemers over de besproken rechten (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Vragen bij het nemen van een gekleurde kaart:

- Wat zie je op de foto?
- Wat doen de figuren? Hoe zien ze eruit?
- Doe je dit vaak?
- Zijn ze blij/verdrietig? Waarom?

Stel afhankelijk van de tekening aanvullende vragen om de betekenis van het gepresenteerde recht te verduidelijken. Je kunt ook de andere kinderen erbij betrekken.

Reflectievragen aan het einde van het spel:

- Zijn er beelden die je eerder hebt meegemaakt?
- Heb je het eerder gezien? Er over lezen? Van gehoord?
- Hebben alle kinderen deze rechten nodig? Waarom wel/nee?

Bron:

https://www.ketnet.be/sites/default/files/content/programma/generatieK/lessenpakket/6_9j_Generatie_K_Kinderrechten_Algemeen_Babbelspel.pdf

Een van de poster werd ontwikkeld door tZitemzo: <https://tzipemzo.be/thema/kinderrechten/>

Specifieke leerdoelen

Variaties?

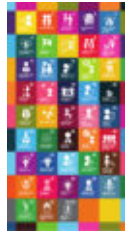
StreetSmartPlay



Een speciaal geschenk

Tijd voor een bijzonder cadeau! Maak een geschenk dat een recht uit het Kinderrechtenverdrag vertegenwoordigt en geef het aan iemand om wie je geeft.

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Kunst & knutselen		> 15 minuten		Licht		Empathie & sociaal bewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
		Groepsdiscussie		Basis		Fijne motoriek		
Aantal spelers	Icon	Tekenen		Printbare downloads				
2 - 4 spelers		Knutselen & bouwen				Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	6-11		
		Gemiddeld		Middelgroot		12-14		
						15-17		

Materialen

- Verf
- Kleurtjes
- Stiften
- Magazines
- Papier
- Kleine papiertjes met de verschillende rechten uit het Verdrag (zie 'Hoe speel je het spel?')
- Poster 'General Overview of Children's Rights'

Hoe speel je het spel?

Vorbereiding

1. Kies zoveel rechten uit het Verdrag inzake de Rechten van het Kind als er spelers zijn. Kies artikelen die het gemakkelijkst te illustreren zijn.
2. Schrijf elk recht op een klein stukje papier en verstop ze in de kamer.

Hoe te spelen

1. Leg uit dat de spelers vandaag op zoek zijn naar iets heel speciaals, iets dat de moeite waard is om naar te zoeken. Zodra ze een stukje papier hebben gevonden, moeten ze gaan zitten.
2. Als alle papieren zijn gevonden en iedereen zit, bespreek je met de spelers welk recht ze hebben gevonden. Leg uit dat elk kind op deze planeet rechten heeft en dat deze rechten enkele voorbeelden zijn. Het recht dat ze hebben gevonden is nu van hen en ze hebben de verantwoordelijkheid om anderen erover te vertellen.
3. Dit doen ze door cadeaus te maken voor andere spelers. Deze geschenken kunnen ze aan vrienden, broers en zussen of anderen geven om hen bewust te maken van deze belangrijke rechten. De geschenken kunnen tekeningen, schilderijen, sculpturen of collages van foto's zijn die het recht illustreren. Spelers kunnen ook een eenvoudige zin op hun stuk zetten om het recht te beschrijven (bijv. "Je hebt het recht om te spelen!").
4. Deze geschenken kunnen worden ingepakt en een vriend, broer, zus ... worden gegeven.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Laat de spelers hun eigen recht uit de Conventie kiezen, in plaats van ze er een te laten zoeken.
- Laat de spelers andere vormen van kunst ontdekken (graffiti, grafiek...).

StreetSmartPlay



Reclame maken voor kinderrechten

Spelers ontwikkelen een tv-spot voor kinderrechten.

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Digitale technologie		> 15 minuten		Gemiddeld		Kritisch & reflecterend denken		
Communicatie & media						Creatief denken		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Communicatie & expressie		
		Rollenspel		Basis		Samenwerking		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads				
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Moelijk		Middelgroot		6-11		
						12-14		

Materialen

- Papier
- Stiften
- Knutselmateriaal
- Materialen voor een rollenspel
- Poster 'General Overview of Children's Rights'

Hoe speel je het spel?

Verdeel de spelers in groepjes van drie of vier. Leg uit dat ze worden gevraagd om reclame te maken voor kinderrechten. Ze maken een advertentie voor televisie (1-3 minuten) die mensen bewust maakt van en/of begrip geeft voor een bepaald kinderrecht.

Opwarming:

1. Vraag de spelers om enkele advertenties op tv te beschrijven die hun aandacht hebben getrokken. Brainstorm over kenmerken van goede commercials (bijvoorbeeld slogans, geluidseffecten, muziek, humor, serieuze boodschap).
2. Bespreek welke doelgroepen in de samenleving bereikt moeten worden (vb. kinderen, ouders, leerkrachten, het grote publiek ...).
3. Deel de poster met de verschillende kinderrechten uit en laat ze de afbeeldingen lezen en bekijken. Vraag hen welke rechten zij belangrijk vinden en laat hen nadenken voor welke rechten zij reclame willen maken.

Aan het werk:

4. Vraag de spelers om een recht te kiezen waarvoor ze met hun groep een advertentie willen ontwerpen en laat ze een publiek kiezen. Moedig hen aan om een recht te kiezen waarvan ze denken dat mensen het echt moeten kennen en een publiek te kiezen dat dit recht echt moet kennen.
5. Vraag iemand uit elke groep om hun recht aan jou bekend te maken en te vertellen welk publiek ze hebben gekozen.
6. Zodra de groepen een recht hebben gekozen, moeten ze een idee ontwikkelen om er reclame voor te maken. Moedig ze aan om verschillende manieren te bedenken om het recht te presenteren (bijvoorbeeld een verhaal dat ze opvoeren, een lied dat ze zingen, een tekenfilm waarvoor ze het storyboard tekenen). Herinner hen eraan dat dit een video voor tv wordt, dus het moet visueel interessant zijn en actie bevatten. Het moet niet te ingewikkeld zijn en moet in minder dan drie minuten worden gepresenteerd.
7. Ga rond tussen groepen om hun voortgang op te volgen. Zodra een groep klaar is met hun advertentie, vraag je hen om deze een titel te geven en te beginnen met oefenen.

Uitvoeren en evalueren:

8. Vraag elke groep om hun advertentie aan elkaar te presenteren.
9. Als alle groepjes hun idee hebben laten zien, kunnen de anderen ze feedback geven (zie aanvullende spelinformatie).
10. Start een groepsdiscussie over de oefening.

Extra informatie

Feedbackvragen:

- Zal dit idee de gekozen doelgroep aanspreken?
- Zal het publiek begrijpen welk recht jullie proberen te presenteren?
- Wat vind je leuk aan de commercial van de groep?
- Kan je suggesties voor verbetering doen?

Nabespreking en evaluatie: breng de activiteit in verband met kinderrechten en stel vragen als:

- Waarom heeft jouw groep voor dat specifieke recht gekozen?
- Waarom heb je voor die specifieke doelgroep gekozen?
- Wat voor soort reactie of actie denk je dat jouw advertentie zou veroorzaken?
- Is een tv-spot een goede manier om mensen een boodschap over mensenrechten te sturen? Waarom of waarom niet?
- Had je advertentie betrekking op andere rechten dan die waarop je je richtte?
- Kan een recht op zichzelf staan of is het altijd verbonden met andere rechten?
- Kun je rechten bedenken die moeilijk te adverteren of uit te beelden zijn?
- Zijn er personages die stereotypen vertegenwoordigen? Zo ja, heeft dat een negatief effect? Waarom of waarom niet?
- Waarom is het belangrijk dat mensen hun rechten kennen?
- Wie heeft onderwijs nodig over de mensenrechten van kinderen?

Tips voor de begeleider:

- Deze activiteit vereist bekendheid met kinderrechten. Eventueel kun je beginnen met brainstormen over kinderrechten om te bepalen hoeveel de spelers erover weten.
- Dit is een complexe activiteit die de kinderen kan uitdagen om nieuwe vaardigheden te gebruiken (bijvoorbeeld dialogen of liedjes schrijven, een storyboard ontwikkelen). De facilitator moet de voortgang van de kinderen nauwlettend opvolgen.
- Sommige groepen zullen sneller door het proces gaan dan andere. Wanneer een groep een taak heeft voltooid, leg je ze individueel de volgende stap uit. Geef ze voldoende tijd om te oefenen.

Specifieke leerdoelen

- Leren over tv-reclame, de doeleinden en het publiek.
- Leren over kinderrechten.
- Leren mensen bewust te maken van bepaalde rechten.
- Leren constructieve feedback te geven en te ontvangen.

Variaties?

- Maak indien mogelijk de video's van deze advertenties!
- Voer de verhalen uit alsof ze worden gefilmd.

StreetSmartPlay



Lief dagboek

Kinderen lezen drie verschillende dagboeken over dezelfde gebeurtenis en bespreken misvattingen over mensen in verband met kinderrechten.

Poster code(s): /



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		
		Fysieke afstand		Printbare downloads		Zelfbewustzijn		
		Groepsdiscussie						
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Klein		6-11		
						12-14		

Materialen

- Kopieën van de drie verhalen <http://2pek-athin.att.sch.gr/attachments/article/266/Compasito%20EN%20copy.pdf> (p.101-102)

Hoe speel je het spel?

1. Leg de verhaallijn uit of beeldt deze uit (zie aanvullende spelinformatie).
2. Verdeel de kinderen in drie groepen en geef elke groep een van de verhalen om te lezen (zie materialen).
3. Breng na het lezen van de verhalen de kinderen allemaal bij elkaar en noteer de gebeurtenissen van de kampdag op een groot vel papier (bijv. puzzels oplossen, lunchen, voetballen, een vlot bouwen, de rivier oversteken).
4. Pauzeer bij elke gebeurtenis en vraag de kinderen wat hun personage op elk moment deed, dacht en voelde. Laat de kinderen de redenen voor de verschillende reacties en gevoelens van de kampeerdere nog niet uitleggen.
5. Vraag de spelers van de groep om te beschrijven wiens verhaal ze hebben gelezen.
6. Bespreek hoe drie kinderen dezelfde gebeurtenissen zo verschillend kunnen beleven (zie aanvullende spelinformatie).
7. Begin met een debriefing en evaluatie van deze oefening door hun ervaringen te koppelen aan kinderrechten.

Extra informatie

Verhaallijn

Tijdens de zomermaanden gaan veel kinderen op zomerkamp. De volgende verhalen komen uit de dagboeken van drie kinderen die elkaar voor het eerst ontmoeten op hetzelfde zomerkamp. Ze zijn even oud en nemen deel aan dezelfde activiteiten. Op een dag wordt de 'Dag van het Grote Avontuur' georganiseerd. Die avond schrijven alle drie de kinderen het verhaal van die dag in hun dagboeken.

Discussievragen

- Waarom begrepen deze kinderen elkaar verkeerd?
- Denk je dat de kinderen zich anders hadden gedragen als ze meer van elkaars leven hadden geweten? Hoe?
- Welke misverstanden hadden ze over elkaar?
- Hoe hebben ze die fouten gemaakt?
- Heb je ooit fouten gemaakt bij het beoordelen van iemand anders?
- Wat gebeurt er als we andere mensen verkeerd inschatten?
- Wat kunnen we doen om te voorkomen dat we fouten maken over andere mensen?

Nabespreking en evaluatie

- Wat vind je van de drie verhalen?
- Zou je genieten van zo'n dag? Waarom of waarom niet?
- Kan je je identificeren met een van deze kinderen? Welke? Waarom?
- Kun je vrienden hebben, zelfs als je arm bent of niet kunt lezen? Waarom? Wat betekent vriendschap?
- Zijn er mensen in je gemeenschap die meer benadeeld zijn dan anderen? Wie zijn zij?
- Wat kunnen we doen om deze situatie te veranderen?
- Welke kinderrechten genoten de kinderen op kamp?
- Welke kinderrechten genieten ze thuis?
- Worden deze kinderrechten geschonden?
- Hoe worden zij getroffen door de schending van hun rechten? Welke invloed heeft dit op hun toekomst?

Tips voor de begeleider

- De verhalen kunnen onrealistisch of onbekend zijn voor sommige spelers. Pas ze aan om de realiteit van de spelers weer te geven zonder individuele spelers te isoleren of in verlegenheid te brengen met verhalen die te dicht bij hun persoonlijke leven staan.
- Wees gevoelig voor de houding van spelers over zichzelf en anderen in hun gemeenschap. Wees je bewust van stereotypen en veroordelend gedrag dat deze verhalen bij sommige spelers kunnen oproepen. Het doel is om spelers aan te moedigen zich af te vragen waarom anderen doen zoals ze doen, en geen overhaaste conclusies te trekken.
- Maak een duidelijk onderscheid tussen wat het personage deed en wat hij of zij voelde en dacht.

Bron: <http://2pek-athin.att.sch.gr/attachments/article/266/Compasito%20EN%20copy.pdf>

Specifieke leerdoelen

- Oefen communicatie- en observatievaardigheden.
- Identificeer waarom anderen op een bepaalde manier denken of handelen.
- Vergroot empathie.
- Bewust worden van veroordelende houdingen.
- Begrijp de subjectiviteit van individuele ervaringen.
- Bespreek het recht op onderwijs, spel en gezondheidszorg.

Variaties?

- Het spel is met wat kleine aanpassingen ook te spelen tijdens een pandemie, buiten met afstand of online.
- Moedig kinderen aan om hun eigen dagboek te schrijven. Wat voelen, denken of ervaren ze op een (bepaalde) dag? Als de groep zich comfortabel genoeg voelt, kunnen ze een deel van hun dagboek met elkaar delen en reflecteren op hun verschillende ervaringen.
- Jongere kinderen hebben wat beeldmateriaal nodig om te onthouden wat er gedurende de dag op kamp gebeurt. Toon foto's terwijl je het verhaal vertelt om het meer visueel te maken of maak tekeningen van de situaties in de verhalen.

Meer variaties in <http://2pek-athin.att.sch.gr/attachments/article/266/Compasito%20EN%20copy.pdf> (p.99-102)

StreetSmartPlay



Teken het recht

Laat ons je tekenkunsten zien! De eerste groep die het goed raadt, wint een punt!

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Gemiddeld		Visuele & auditieve perceptie		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Energizer & ijsbreker		Basis		6-11		
+5 spelers		Quiz- & uitdagingsspel		Printbare downloads		12-14		
		Groepsdiscussie				15-17		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	18+		
		Gemiddeld		Middelgroot				

Materialen

- Kopieën van de poster 'General Overview of Children's Rights', één voor elke groep
- Poster 'General Overview of Children's Rights'
- Papier (A4) en pen voor elke groep
- Plakband om de tekeningen op te hangen

Hoe speel je het spel?

1. Vraag de spelers om in groepjes van vier tot vijf te gaan zitten en een naam voor hun groep/team te kiezen. Leg uit dat ze tijdens de activiteit in teams zullen strijden.
2. Elke groep krijgt één overzichtsposter van het Verdrag inzake de Rechten van het Kind om tijdens het spel te bekijken.
3. Roep van elk team één speler tot bij jou. Geef ze een van de rechten op de overzichtsposter, bijvoorbeeld "vrijheid van foltering".
4. Vraag ze terug te gaan naar hun groepje en een tekening te maken om het recht weer te geven, terwijl hun teamgenoten proberen te raden wat het is. Ze mogen alleen tekeningen maken; er mogen geen cijfers of woorden worden gebruikt. Er mag niet gesproken worden, behalve om het juiste antwoord te bevestigen. De rest van het team mag alleen raden; ze mogen geen vragen stellen.
5. Het team dat het recht als eerste juist raadt, krijgt een punt. Het team met aan het eind de meeste punten wint.
6. Vraag na elke ronde aan alle spelers om op hun tekening te schrijven wat het recht was, of ze de tekening nu afgemaakt hebben of niet, en leg het papier opzij.
7. Doe een tweede ronde; roep nieuwe mensen tot bij jou en geef ze een ander recht.
8. Doe 7 of 8 ronden. In elke ronde moet een andere persoon tekenen. Probeer ervoor te zorgen dat iedereen minstens één keer kan tekenen.
9. Vraag de groepen aan het einde hun tekeningen op te hangen, zodat de verschillende interpretaties en afbeeldingen van de verschillende rechten kunnen worden vergeleken en besproken (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Nabespreking en evaluatie:

begin met een evaluatie van de activiteit zelf en bespreek vervolgens wat de spelers weten over kinderrechten.

- Was het makkelijker of moeilijker dan verwacht om kinderrechten in beeld te brengen?
- Hoe hebben een bepaald recht gekozen om uit te beelden? Waar hebben ze de beelden vandaan?
- Als ze schendingen hebben getekend om rechten te illustreren, is het dan waarschijnlijk dat deze schendingen in hun land zullen plaatsvinden? - Hoe verhielden de verschillende afbeeldingen zich tot elkaar? Hoeveel verschillende manieren waren er om hetzelfde concept weer te geven en te interpreteren?
- Vraag na het bekijken van alle afbeeldingen hoeveel - of hoe weinig - de spelers hebben ontdekt over kinderrechten.
- Denken ze dat kinderrechten relevant zijn voor hun eigen leven? Welke?

Specifieke leerdoelen

- Vertrouwd raken met het Verdrag inzake de Rechten van het Kind.
- Leren dat iedereen een andere interpretatie van een recht kan hebben.
- Bewustwording van kinderrechtenkwesities tijdens een gesprek.

Variaties?

- Als je een kleine groep hebt, kun je als één groep spelen; vraag een persoon om te tekenen in de eerste ronde, en wie raadt, tekent in de volgende ronde, enzovoort.
- In plaats van te tekenen, kun je de oefening doen door de spelers te vragen bepaalde rechten uit te beelden.



Vervolledig de ketting van kinderrechten

Laten we een ketting van rechten maken! Laten we ons verenigen!

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Creatief denken		
Kunst & knutselen		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
		Tekenen		Basis		Samenwerking		
Aantal spelers	Icon	Knutselen & bouwen		Zelfgemaakte materialen		Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	6-11		
		Makkelijk		Klein		12-14		

Materialen

- A4 papier
- Gekleurde stroken papier: Knip A4 papier horizontaal in 3 stroken
- Nietjesmachine
- Stiften
- Poster 'General Overview of Children's Rights'

Hoe speel je het spel?

1. Alle spelers en begeleider(s) zitten in een kring. Papieren (A4) en stiften worden in het midden van de cirkel gelegd.
2. De begeleider vraagt de spelers om een papier en een stift te pakken en laat de spelers tekenen wat het eerste in hen opkomt als ze 'Kinderrechten' hore...
3. Als ze klaar zijn, kunnen de spelers hun tekening aan de anderen presenteren.
4. De gespreksleider start een gesprek over kinderrechten en mensenrechten in het algemeen, bijvoorbeeld:
 - Waarom zijn er kinderrechten?
 - Wat is het verschil tussen kinderrechten en mensenrechten?
 - ...
5. Vervolgens geeft de begeleider alle spelers 3 stroken papier en vraagt om op elk stuk een specifiek recht te schrijven en iets op papier te tekenen dat ze associëren met dit specifieke recht. De algemene overzichtsposter kan als inspiratiebron gebruikt worden.
6. Als alle spelers klaar zijn, maken ze een ketting met alle stukjes papier: maak een cirkel met een eerste stuk papier en verbind de twee uiteindes met een nietje. Verbind deze "ring" met een ander papier door dit tweede papier door de eerste ring te halen en te sluiten met een nietje. Ga op deze manier door totdat alle papieren aan elkaar werden bevestigd.
7. Bespreek daarna het belang van alle kinderrechten en het verband tussen de rechten, dwz alle rechten zijn even belangrijk en kunnen kinderen niet worden ontnomen.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?













StreetSmartPlay



Superheld

De superheld redt niet alleen mensen in nood, hij helpt je ook met brainstormen!

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Creatief denken		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
		Groepsdiscussie		Geen				
Aantal spelers	Icon					Leeftijd	Icon	
+5 spelers						12-14	12-14	
2 - 4 spelers						15-17	15-17	
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon			
		Gemiddeld		Klein				

Materialen

Hoe speel je het spel?

1. Begin de activiteit door met de spelers te discussiëren over momenten waarop kinderrechten niet worden gerespecteerd of geschonden. Moedig ze aan om persoonlijke ervaringen of situaties waarover ze hebben gehoord te delen.
2. Vraag de spelers vervolgens om zich voor te stellen dat ze superhelden zijn en na te denken over hoe ze - als superheld - zouden reageren op een bepaalde situatie waarin kinderrechten worden geschonden. Ze kunnen ervoor kiezen om een bestaande superheld te zijn of hun eigen denkbeeldige te creëren.
3. Laat ze hun gedachten en ideeën delen met de groep.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Je kan de activiteit starten door de kinderen een superheld te laten tekenen ter inspiratie.

StreetSmartPlay



Luchtballon van rechten

Maak van alle ballonnen een grote luchtballon van kinderrechten!

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Zelfbewustzijn		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
		Tekenen		Basis				
Aantal spelers	Icon	Knutselen & bouwen		Printbare downloads				
+5 spelers		Groepsdiscussie				Leeftijd	Icon	
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	0-5		
		Makkelijk		Klein		6-11		

Materialen

- Gekleurde papieren
- Scharen
- Draad
- Stiften
- Lijm

Hoe speel je het spel?

1. Begin met een algemeen gesprek over kinderrechten. Gebruik de algemene overzichtsposter als richtlijn.
 - Welke rechten kennen de spelers?
 - Hoe belangrijk is het om je rechten te kennen?
 - Welke rechten worden gerespecteerd en/of geschonden in hun land, op school?
 - ...
2. Laat elke speler zijn eigen ballon maken. Laat ze hun favoriete kleur papier kiezen en laat ze een ballon tekenen. Knip de ballon uit met een schaar.
3. Laat de kinderen enkele rechten op hun ballon schrijven: een recht dat ze leuk vinden, een recht dat ze onthouden, een recht dat ze hebben De algemene overzichtsposter kan als inspiratiebron dienen.
4. Lijm vervolgens een stukje draad aan de onderkant van de ballon.
5. De kinderen lijmen alle ballonnen aan elkaar en alle draadjes komen onderaan samen. Hier kunnen ze eventueel een mandje of een foto van een kind of zichzelf toevoegen.
6. Bekijk de individuele ballonnen en vraag de spelers waarom ze ervoor hebben gekozen om deze specifieke rechten toe te voegen aan hun ballon:
 - Waarom heb je dit recht aan je ballon toegevoegd?
 - Waarom is dit recht belangrijk voor jou?
 - Zijn er andere spelers die hetzelfde recht kiezen?
 - ...

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Zing om een regenboog te maken!

Maak je klaar om je fantasie de vrije loop te laten en je unieke persoonlijkheid uit te drukken! In dit spel maak je muziek en dans je op het ritme van je eigen deuntje terwijl je diversiteit viert en samenkomt als een verenigde groep.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Cultuur & religie		<5 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
Muziek		Energizer & ijsbreker		Geen		Samenwerking		
Aantal spelers	Icon	Kringspel				Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	0-5		
		Makkelijk		Klein		6-11		

Materialen

Hoe speel je het spel?

1. De facilitator moedigt de spelers aan om hun fantasie en persoonlijkheid te gebruiken om een interessant liedje te maken. Elke input als geluid is welkom om het nummer compleet te maken.
2. De groep vormt een kring en elke speler deelt om de beurt zijn cultuur en persoonlijkheid in het lied. Het lied duurt enkele minuten totdat de facilitator het einde aangeeft. De volgende speler in de kring introduceert vervolgens een nieuw ritme of melodie in het lied.
3. Spelers worden uitgenodigd om mee te dansen met het nummer.
4. Nadat het lied is gemaakt, kan er een discussie plaatsvinden over kinderrechten. Deze stap biedt de mogelijkheid om de activiteit te verbinden met bredere maatschappelijke kwesties en kritisch denken aan te moedigen (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Bespreek met de spelers welke kinderrechten in deze oefening naar voren komen en hoe. Bijvoorbeeld:

- Artikel 7 (naam en nationaliteit) en artikel 8 (identiteit) omdat spelers culturele ervaringen delen en zich persoonlijk uiten.
- Artikel 13 (vrijelijk gedachten delen) en artikel 14 (vrijheid van denken en religie) omdat elke speler kan kiezen wat hij wil delen en hoe.
- ...

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Maak een video- of spraakopname van het nummer om te delen met de spelers. Deze stap geeft een gevoel van voldoening en kan spelers helpen de waarde van hun creatie in te zien.

StreetSmartPlay



The stories of the five characters: Vanuit het perspectief van de plichtsdrager

Laat kinderen en jongeren zich inleven in een van de plichtsdragers die voorkomen in het levensverhaal van 1 van de personages en laat ze het verhaal vertellen vanuit dit perspectief.

Poster code(s): SOCIETY C3



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Visuele & auditieve perceptie		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Communicatie & expressie		
+5 spelers		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Kritisch & reflecterend denken		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Klein		6-11		
						12-14		
						15-17		

Materialen

- Poster 'The stories of the five characters'
- Verhaallijnen van de karakters

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel een groep van vijf spelers rond de poster.
2. Verdeel de nummers 1 - 5 over de karakters op de poster (in gedachten) en laat elke speler een nummer kiezen. Het personage met het bijbehorende nummer wordt vervolgens aan de spelers toegewezen.
3. De spelers denken na over de verschillende plichtsdragers die betrokken zijn bij het verhaal van hun personage en schrijven deze plichtsdragers op.
4. Laat de spelers een van de plichtsdragers uit hun verhaallijn kiezen, zoals een leraar, politieagente of gezondheidswerker, en vraag hen het verhaal te vertellen vanuit het perspectief van die plichtsdrager. Moedig de kinderen aan om zich echt in te leven in het karakter van de plichtsdrager en gebruik waar nodig ondersteunende vragen om het denkproces te vergemakkelijken (zie aanvullende spelinformatie).
5. Beëindig het spel met een korte discussie, eventueel gebruikmakend van de discussievragen in de aanvullende spelinformatie.

Extra informatie

Ondersteuningsvragen

- Met wie komt de plichtsdrager in contact in het verhaal van je personage?
- Hoe zou jij als plichtsdrager reageren in de verschillende situaties binnen het verhaal van de personages?
- Wat zou je als plichtsdrager mogelijks zeggen?
- ...

Discussievragen

- Hoe ging de activiteit? Wat heb je geleerd van deze oefening?
- Was het gemakkelijk om het verhaal te vertellen vanuit het perspectief van een plichtsdrager? Waarom niet?
- Wat heb je in deze oefening geleerd over (een specifieke) plichtsdrager(s)?
- ...

De verhalen van de poster met vijf personages tonen de verhaallijnen van de vijf hoofdpersonages van de toolkit. De volledige verhaallijnen van de personages vind je in de bijlage van de activiteitenbundel. Aan de linkerkant van het paneel worden de hoofdpersonages getoond met een QR-code die kan worden gescand om hun verhaal in verschillende talen te beluisteren. Naast de karakters zijn zes groene rechten en zes rode rechten afgebeeld. Deze pictogrammen tonen de belangrijkste kinderrechten die worden gerespecteerd en geschonden in het verhaal van het specifieke personage. Om de kinderrechten-icoontjes te kunnen interpreteren, kan het handig zijn om altijd het kinderrechten-overzichtspaneel bij de hand te hebben.

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

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?

(1) Spelen met minder dan vijf mensen? Verdeel de groep in kleinere groepen en laat ze samenwerken om het verhaal te vertellen vanuit het perspectief van de plichtsdrager. Dit is ook een goed alternatief wanneer kinderen het zelfvertrouwen missen of het moeilijk vinden om het verhaal alleen te vertellen.

(2) Combineer deze activiteit met de input van het spel 'The stories of the five characters: Hoe plichtsdragers worden gezien volgens kinderen' om de ideeën van kinderen en jongeren af te zetten tegen die van de plichtsdragers. Deze input kan discussie bevorderen. <https://play.street-smart.be/nl/game/view/2022>



The stories of the five characters: hoe plichtsdragers worden gezien volgens kinderen

Plichtsdragers reflecteren over hoe kinderen en jongeren hen zien en hoe zij hun eigen aanwezigheid en verantwoordelijkheden ervaren.

Poster code(s): SOCIETY C3



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		> 15 minuten		Licht		Kritisch & reflecterend denken		
Burgerschap & mensenrechten						Empathie & sociaal bewustzijn		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Communicatie & expressie		
Aantal spelers	Icon	Groepsdiscussie		Printbare downloads		Creatief denken		
+5 spelers		Rollenspel						
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Moeilijk		Klein		18+		

Materialen

- Poster 'The stories of the five characters'
- Verhaallijnen van de karakters

Hoe speel je het spel?

1. Laat elke plichtsdrager 1 personage op de poster kiezen. Vertel ze nog niets over het personage.
2. Laat de plichtsdragers naar de verhaallijn kijken en laat ze het verhaal van hun personage (in het algemeen) vertellen, alleen op basis van de afbeeldingen.
3. Vraag andere plichtsdragers om ook naar de verhaallijn te kijken en indien mogelijk meer informatie/details toe te voegen.
4. Laat in de tweede ronde de plichtsdragers het verhaal van hun personage navertellen, daarbij expliciet rekening houdend met de aanwezigheid en verantwoordelijkheden van de plichtsdragers die bij het verhaal betrokken zijn.
 - Hoe worden de plichtsdragers in het verhaal volgens hen mogelijk door het kind waargenomen?
5. Laat elke plichtsdrager het verhaal van zijn personage vertellen, met aandacht voor de vorige vraag en start een (korte) discussie (zie discussievragen in aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Discussievragen

- Hoe ging de activiteit? Wat heb je geleerd van deze oefening?
- Was het gemakkelijk om te bedenken hoe kinderen plichtsgetrouwe mensen zouden zien? Waarom niet?
- Op welke ervaringen waren deze gedachten gebaseerd?
- Wat heb je geleerd over de perceptie van kinderen en jongeren van plichtsdragers?
- ...

De verhalen van de poster met vijf personages tonen de verhaallijnen van de vijf hoofdpersonages van de toolkit. De volledige verhaallijnen van de personages vind je in de bijlage van de activiteitenbundel. Aan de linkerkant van het paneel worden de hoofdpersonages getoond met een QR-code die kan worden gescand om hun verhaal in verschillende talen te beluisteren. Naast de karakters zijn zes groene rechten en zes rode rechten afgebeeld. Deze pictogrammen tonen de belangrijkste kinderrechten die worden gerespecteerd en geschonden in het verhaal van het specifieke personage. Om de kinderrechten-icoontjes te kunnen interpreteren, kan het handig zijn om altijd het kinderrechten-overzichtspaneel bij de hand te hebben.

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

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

Combineer deze activiteit met de input van het spel 'The stories of the five characters: Vanuit het perspectief van de plichtsdrager' om de ideeën van de plichtsdragers te contrasteren met de daadwerkelijke reacties van de kinderen en jongeren. Deze input kan discussie bevorderen. <https://play.street-smart.be/nl/game/view/2021>



General overview of children's rights: Rechtenrace

Het spel daagt spelers uit om zo snel mogelijk aan te geven welke kinderrechten in bepaalde situaties worden geschonden of beschermd, waarbij ook wordt stilgestaan bij de betrokkenheid van de plichtsdragers.

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		> 15 minuten		Gemiddeld		Grove motoriek		
Burgerschap & mensenrechten						Kritisch & reflecterend denken		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Aandacht & concentratie		
Aantal spelers	Icon	Quiz- & uitdagingsspel		Basis		Coördinatie & flexibiliteit		
2 - 4 spelers		Groepsdiscussie		Printbare downloads				
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Middelgroot		6-11		
						12-14		
						18+		

Materialen

- Poster 'General Overview of Children's Rights'
- Kroonkurken
- Lijst met situaties waarin kinderrechten worden beschermd of geschonden (zie aanvullende spelinformatie voor voorbeelden).

Hoe speel je het spel?

1. Verdeel de groep in twee teams en geef elk team de kinderrechtenposter. Geef de teams vijf minuten om vertrouwd te raken met de poster.
2. Laat de teams een paar meter van de poster staan.
3. De spelleider presenteert een scenario over de bescherming of schending van kinderrechten (zie aanvullende spelinformatie). De eerste speler van elk team rent naar de poster en plaatst een kroonkurk op het kinderrecht dat het meest relevant is voor het scenario. Moedig de spelers aan om de bij het scenario betrokken plichtsdragers te identificeren en hen hun rol in de bescherming of schending van het recht te laten uitleggen. Alleen als de speler zijn kroonkurk op het juiste kinderrecht kan plaatsen EN kan uitleggen welke plichtsdragers bij dit scenario betrokken zijn, verdient de speler een punt voor zijn team. Zie aanvullende spelinformatie voor mogelijke reflectievragen, die de spelers kunnen helpen nadenken over de rol van plichtsdragers in het scenario.
4. Het spel kan zo lang doorgaan als gewenst, waarbij het team met de hoogste score uiteindelijk tot winnaar wordt uitgeroepen. Het spel kan ook worden gespeeld totdat alle scenario's zijn besproken.

Extra informatie

Reflectievragen

- Welke plichtsdragers denk je dat bij deze situatie betrokken zouden kunnen zijn?
- Wie is volgens jou de primaire/belangrijkste plichtsdrager om dit recht te vervullen?
- Wat is de verantwoordelijkheid van plichtsdrager X om dit recht te vervullen?
- ...

Voorbeeldsituaties

- Een miljard kinderen in ontwikkelingslanden krijgen vaccinaties om ziekte te voorkomen (Art 24).
- Vluchtelingenkinderen die Syrië ontvluchten worden gescheiden van hun ouders (Art 9).
- Kinderen missen school omdat ze anderhalve kilometer moeten lopen om water te halen (Art 28/24).
- Meisjes in Afghanistan mogen niet naar school (Art 28).
- 100 landen verbinden zich ertoe het gebruik van kinderen in gewapende conflicten te voorkomen (Art 38).
- Kinderen met een handicap worden op school opgenomen (Art 23).
- Kinderen delen hun mening met hun lokale leiders, en de leiders luisteren (Art 13/12).
- Kinderen hebben toegang tot schoon water in hun dorp, wat hun gezondheid ten goede komt en het gemakkelijker maakt om naar school te gaan (Art 2...)
- Steden leggen veilige voetpaden aan in groene ruimtes zodat kinderen in een omgeving met schone lucht naar school kunnen lopen (art. 24).

De algemene overzichtsposter toont alle artikelen van het Verdrag van de Verenigde Naties inzake de Rechten van het Kind (VRK). Het VRK bestaat uit 54 artikelen waarin kinderrechten worden uiteengezet en hoe regeringen moeten samenwerken om deze voor alle kinderen beschikbaar te maken. Op deze kindvriendelijke poster staan alle 54 artikelen afgebeeld. Deze poster fungeert als het belangrijkste uitgangspunt voor het 'All Children, All Right(s)'-pakket. Daarom is het sterk aan te raden om deze overzichtsposter altijd bij de hand te hebben bij activiteiten rond kinderrechten. Dit spel is speciaal ontworpen om met kinderen en jongeren rond het onderwerp plichtsdragers te werken.

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?

Het spel kan zowel door kinderen en jongeren worden gespeeld, als de plichtsdragers zelf. Stimuleer plichtsdragers bij het spelen na te denken over hun eigen positie/rol en ervaringen met betrekking tot deze situatie: - Ben je ooit betrokken geweest bij een dergelijke situatie binnen je rol als plichtsdrager?

- Wie is volgens jou de belangrijkste plichtsdrager om dit recht te vervullen?
- ...



City of rights: Reflecteren met plichtsdragers

Moedig plichtsdragers aan om na te denken over het doel van het City of Rights-bordspel en betrek hen in discussies over specifieke situaties waarin kinderrechten worden beschermd of geschonden.

Poster code(s): SOCIETY C2



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Kritisch & reflecterend denken		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Communicatie & expressie		
+5 spelers		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Empathie & sociaal bewustzijn		
		Bordspel				Zelfbewustzijn		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Makkelijk		Klein		18+		

Materialen

- Poster 'City of rights'

Hoe speel je het spel?

Deel 1: Het doel van het spel begrijpen

1. Druk de 'City of Rights'-poster af en neem deze mee als je een bezoek brengt aan of werkt met plichtsdragers.
2. Leg ze uit hoe het spel werkt en wat het doel ervan is, bijvoorbeeld om kinderen voor te lichten over hun rechten en tot wie ze zich kunnen wenden als hun rechten worden geschonden (zie aanvullende spelinformatie voor de volledige speluitleg).
3. Moedig plichtsdragers aan om na te denken over de doelstellingen van het spel en de relevantie ervan te bespreken (zie aanvullende spelinformatie).

Deel 2: Discussie

4. Laat plichtsdragers hun ervaringen delen over situaties die ze zijn tegengekomen door de dobbelstenen te gooien totdat ze op een rood of groen vakje op het bord terechtkomen.
5. Vraag ze te praten over een specifieke situatie of nieuwsartikel met betrekking tot het recht, aangegeven door de kleur van het vakje waarop ze zijn beland (groen = een recht beschermd, rood = een recht geschonden).
6. Begin een gesprek over de beschermde of geschonden kinderrechten in de gegeven situatie en bespreek de rol en bijdragen van plichtsdragers bij het aanpakken van dergelijke situaties (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Volledige spelhandleiding bordspel 'City of rights': <https://play.street-smart.be/nl/game/view/1977>

Reflectievragen deel 1

- Wat vinden plichtsdragers van dit bordspel?
- Wat is de toegevoegde waarde van dit spel?
- Hoe kan dit spel kinderen helpen meer te leren over hun rechten?
- Wat zijn mogelijke valkuilen van het spel?
- Hoe kan het spel kinderen helpen meer te weten te komen over plichtsdragers en/of mensen tot wie ze zich kunnen wenden als dat nodig is?
- ...

Reflectievragen deel 2

- Hoe kan jij - in je rol als plichtsdrager - bijdragen aan de realisatie van dit recht/deze rechten?
- Zou je (altijd) ingrijpen in een situatie waarin een kinderrecht wordt geschonden? Waarom? Hoe?
- Bij wie kun je terecht als je extra hulp nodig hebt?
- Wat zijn voor jou belangrijke aandachtspunten bij het werken met kinderen?
- ...

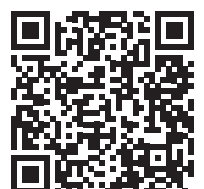
De City of Rights-poster is het inleidende ganzenbordspel voor het 'All Children, All Right(s)'-pakket. Op het paneel staan een ganzenbord, de vijf hoofdpersonages en verschillende situaties die verband houden met kinderrechten afgebeeld, zodat jeugdwerkers het thema op een leuke en interactieve manier kunnen introduceren bij hun doelgroep. De extra QR-code linkt naar een audioverhaal om meer informatie over het paneel en over de stad te krijgen. Sommige situaties zullen hergebruikt worden op andere posters om een duidelijke link te leggen met het overzichtspaneel. Dit spel is speciaal gemaakt om met plichtsdragers te werken rond het thema kinderrechten.

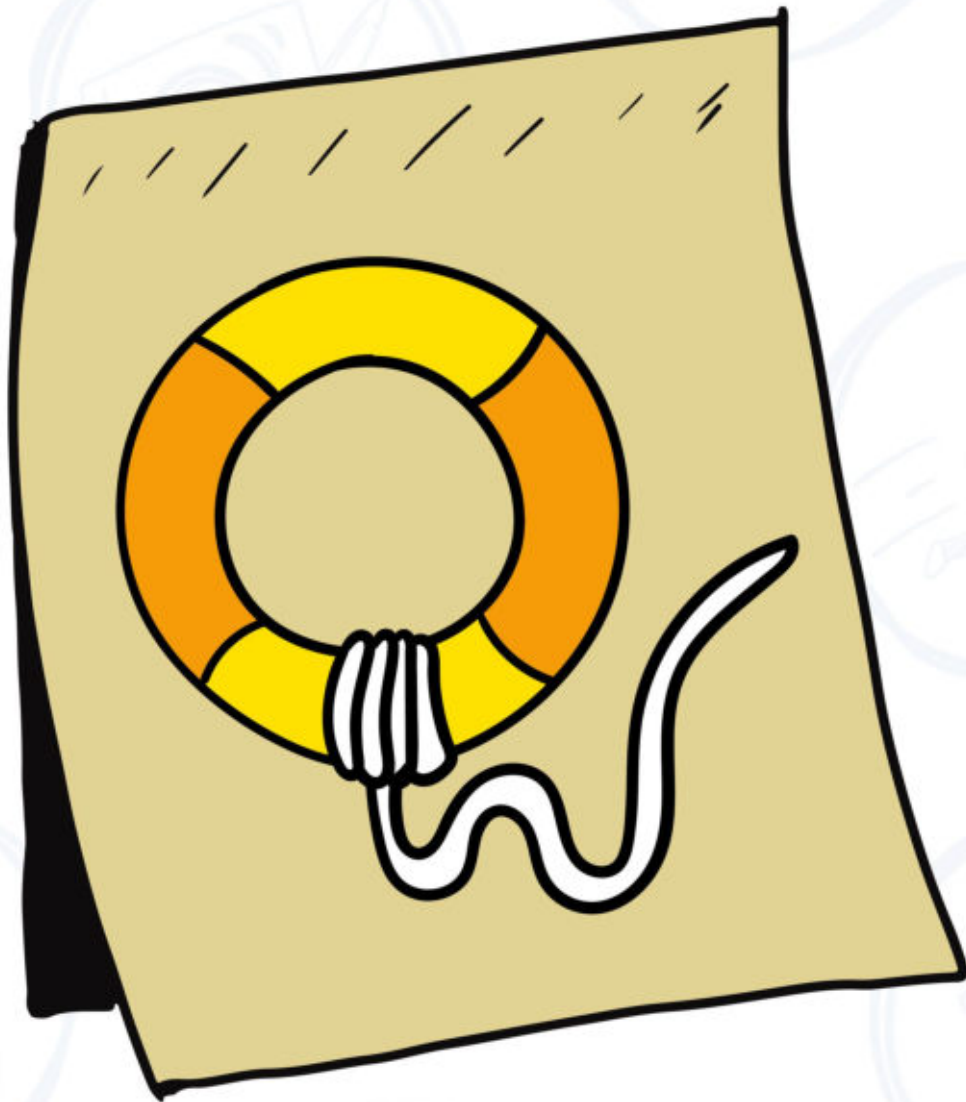
Alle kinderrechtenpictogrammen die op de posters worden gebruikt, zijn gemaakt door UNICEF voor hun kindvriendelijke versie van het Verdrag inzake de Rechten van het Kind.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay





**HET RECHT OP PROVISIE
OVERLEVEN**

HOOFDSTUK 2. HET RECHT OP PROVISIE - OVERLEVEN

Inleiding

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

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



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

Structuur



POSTERS - P46



ENERGIZERS - P52



PLICHTSDRAGERS - P65

ACTIVITEITEN VOOR KINDEREN

Wil je meer leren?

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



StreetSmartLearn

The basics of life: Verken het recht op overleven

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

Poster code(s): SOCIETY C4; SOCIETY C1



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

Materialen

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

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

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

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

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

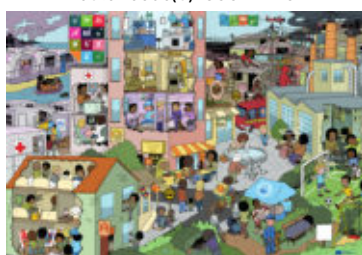
StreetSmartPlay



The basics of life: Waar naartoe?

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

Poster code(s): SOCIETY C4



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

Materialen

- 'Basics of Life' poster

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

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

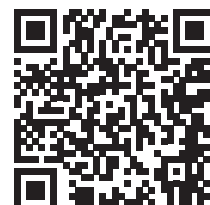
Alle kinderrechtenpictogrammen die op de posters worden gebruikt, zijn gemaakt door UNICEF voor hun kindvriendelijke versie van het Verdrag inzake de Rechten van het Kind.

Specifieke leerdoelen

Leer meer over basisbehoeften.

Variaties?

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



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

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

Poster code(s): SOCIETY C4



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

Materialen

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

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

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

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

Specifieke leerdoelen

Leer meer over basisbehoeften.

Variaties?

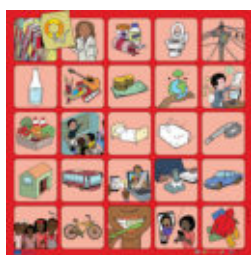
StreetSmartPlay



Basic Needs: Basisbehoefte bingo

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

Poster code(s): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



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

Materialen

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

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

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

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

Specifieke leerdoelen

Leer meer over basisbehoefte.

Variaties?

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

StreetSmartPlay



Basic needs: Het koffertje

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

Poster code(s): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



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

Materialen

- Rode en groene poster 'Basic Needs'
- Krijt

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

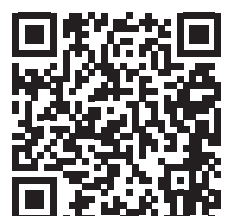
Het spel bevat een rode en een groene poster met op elke poster dezelfde 25 verschillende objecten. Elk object is gekoppeld aan de behoeftenhiërarchie van Maslow, die de basisbehoeften in vijf categorieën verdeelt:

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

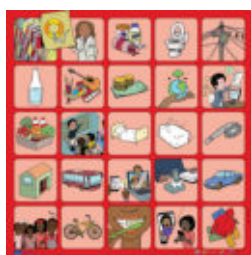
StreetSmartPlay



Basic Needs: Zeeslag

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

Poster code(s): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



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

Materialen

- Rode poster 'Basic Needs'
- Krijt
- Kroonkurken

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

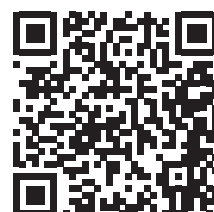
Het spel bevat een rode en een groene poster met op elke poster dezelfde 25 verschillende objecten. Elk object is gekoppeld aan de behoeftenhiërarchie van Maslow, die de basisbehoeften in vijf categorieën verdeelt:

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

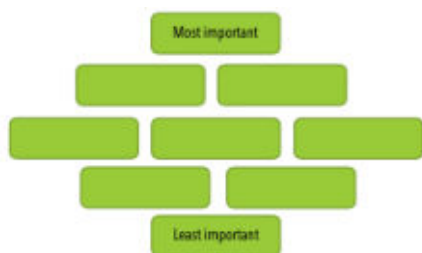
StreetSmartPlay



Drie dingen

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

Poster code(s): SOCIETY C1



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

Materialen

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

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

Discussie

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

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

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

Tips voor de facilitator

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

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



















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



Wat heb je nodig om te overleven?

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

Poster code(s): /

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

Materialen

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

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

Tips voor de begeleider

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

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



Een zeilreis naar een nieuw eiland

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

Poster code(s): /



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

Materialen

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

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

Discussie

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

Tips voor de begeleider

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

Specifieke leerdoelen

- Onderscheid maken tussen behoeften en wensen.

Variaties?

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



Wie pakt het laatste stukje?

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

Poster code(s): /

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

Materialen

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

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

Discussievragen

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

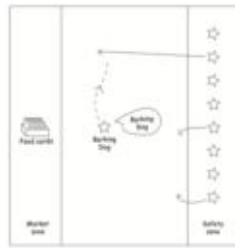
StreetSmartPlay



Ga naar de markt

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

Poster code(s): /



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

Materialen

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

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

Discussievragen

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

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

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Doe een stap

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

Poster code(s): /

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

Materialen

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

Hoe speel je het spel?

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

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

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

Extra informatie

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

Vragen

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Wat een wonderlijke wereld

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

Poster code(s): /

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

Materialen

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

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

Reflectievragen

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

Tips voor de begeleider

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Wat is een "goed leven"?

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

Poster code(s): /

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

Materialen

- Algemene materialen voor rollenspel
- Papieren
- Pennen

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

StreetSmartPlay



Specifieke leerdoelen

Variaties?

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

Wij zijn familie

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

Poster code(s): /

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

Materialen

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

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

Discussievragen

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

Tips voor de facilitator

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

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

StreetSmartPlay



The basics of life: De plichtsdragers detective

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

Poster code(s): SOCIETY C4



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

StreetSmartPlay



Materialen

- Poster 'The basics of life'

Hoe speel je het spel?

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

Extra informatie

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

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

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

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

Basic Needs: Vijf op een rij

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

Poster code(s): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



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

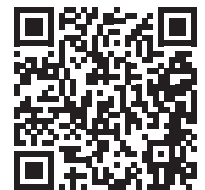
Materialen

- Rode poster 'Basic Needs'
- Kroonkurken

Hoe speel je het spel?

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

StreetSmartPlay



Extra informatie

Vragen

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

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

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

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



**HET RECHT OP PROVISIE
ONTWIKKELEN**

Inleiding

Het recht op provisie is een fundamenteel recht voor elk kind en omvat zowel overlevings- als ontwikkelingsrechten. Terwijl overlevingsrechten ervoor zorgen dat elk kind toegang heeft tot basisbehoeften, richten ontwikkelingsrechten zich op de intellectuele, sociale en culturele groei van een kind. Ontwikkelingsrechten gaan van het recht op onderwijs - artikel 28 - tot het recht op rust, spel, cultuur en kunst - artikel 31.

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



Wil je kinderen en jongeren kennis laten maken met het recht op ontwikkeling? 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 - P69



ENERGIZERS - P75



PLICHTSDRAGERS - P87

ACTIVITEITEN VOOR KINDEREN

Wil je meer leren?

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



StreetSmartLearn

Growing Minds, Growing Rights: Verken het recht op ontwikkeling

Lees meer over de verschillende kinderrechten die verband houden met het recht op ontwikkeling door de poster 'Growing Minds, Growing Rights' te verkennen.

Poster code(s): SOCIETY C6



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads				
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Makkelijk		Klein		6-11	6-11	
2 - 4 spelers						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

Materialen

- Poster 'Growing minds, growing rights'
- Een smartphone om de QR-code te scannen
- Potloden of krijt (optioneel)

Hoe speel je het spel?

1. Scan als inleiding op de activiteit de QR-code op het paneel en luister samen met de groep deelnemers naar het audioverhaal.
2. Onderzoek vervolgens de verschillende rechten verbonden aan het recht op ontwikkeling bij de ingang van het schoolgebouw. 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 gekoppeld is aan het recht op ontwikkeling.
5. Het spel is afgelopen als alle rechten die verband houden met ontwikkeling besproken zijn.

Extra informatie

De poster 'Growing Minds, Growing Rights' is dé overzichtsposter voor het recht op ontwikkeling. Deze poster toont een schoolomgeving waar alle verschillende rechten met betrekking tot ontwikkeling terug te vinden zijn. Deze poster is een van de vier verhalende posters die gelinkt zijn aan een van de dimensies van kinderrechten: overleven, bescherming, ontwikkeling en participatie. De verhalenposter is nauw verbonden met het panel 'Different abilities, equal rights'.

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 ontwikkeling en wat dit voor hen betekent.

StreetSmartPlay



Growing Minds, Growing Rights: Ik heb nog nooit ...

Heb je ooit ...? Ontdek wat jij en je vrienden al hebben gedaan met behulp van dit eenvoudig te spelen spel!

Poster code(s): SOCIETY C6



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
		Kringspel		Printbare downloads				
		Groepsdiscussie						
Aantal spelers	Icon					Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	6-11		
+5 spelers		Makkelijk		Klein		12-14		
						15-17		

Materialen

- Poster 'Growing Minds, Growing Rights'

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel de groep in een kring.
2. Elke speler houdt 10 vingers omhoog.
3. Eén speler begint met het kiezen van een situatie op de poster 'Growing Minds, Growing Rights'.
4. De speler zegt "Ik heb nog nooit ..." en noemt vervolgens een situatie zoals "Ik heb nog nooit gevoetbald".
5. Iedereen die ooit voetbal heeft gespeeld, moet een vinger laten vallen.
6. Je gaat verder met elke volgende persoon in de kring, met de klok mee.
7. Het doel van het spel is om als laatste speler met vingers in de lucht te blijven.

Extra informatie

Dit spel is een variant van het spel "Ik heb nog nooit".

Als een speler de uitspraak doet "Ik heb nog nooit gevoetbald" en iedereen in de groep heeft inderdaad nog nooit gevoetbald, en dus niemand hoeft een vinger naar beneden te steken, dan moet de persoon die de uitspraak doet een vinger wegdoen, zelfs als hij of ze heeft het ook nog nooit gedaan.

Na een stelling kan je vragen stellen om de stelling te bespreken, bijvoorbeeld "is voetbal belangrijk voor jou?", "waar voetbal je?".

De poster 'Growing Minds, Growing Rights' is dé overzichtsposter voor het recht op ontwikkeling. Deze poster toont een schoolomgeving waar alle verschillende rechten met betrekking tot ontwikkeling terug te vinden zijn. Deze poster is een van de vier verhalende posters die gelinkt zijn aan een van de dimensies van kinderrechten: overleven, bescherming, ontwikkeling en participatie. De verhalenposter is nauw verbonden met het panel 'Different abilities, equal rights'.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Growing Minds, Growing Rights: Ik zie, ik zie ...

Ik zie, ik zie wat jij niet ziet ... het is rond en heeft de kleuren zwart en wit. Wat is het? Kan je raden?

Poster code(s): SOCIETY C6



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Gemiddeld		Communicatie & expressie		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Visuele & auditieve perceptie		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads				
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Makkelijk		Klein		6-11		

Materialen

- Poster 'Growing Minds, Growing Rights'

Hoe speel je het spel?

1. Laat de spelers de poster zien en leg uit dat er verschillende kamers zijn. Bespreek welke kamers op de poster aanwezig zijn.
2. Verdeel de spelers in twee groepen.
3. Voor de eerste ronde van het spel noem je een van de kamers. Bv de bibliotheek.
4. Beide groepen moeten snel bespreken en beslissen welk object ze willen kiezen van de poster in de genoemde kamer en welke twee aanwijzingen ze de andere groep willen geven.
5. Eén persoon in de ene groep begint met te zeggen: (voorbeeld) "Ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het is een object dat rond is met de kleuren zwart/wit".
6. Daarna moet de andere groep de ruimte op de poster goed observeren en vinden welk object werd beschreven. Ze mogen twee keer raden.
7. Als de groepen het object in de kamer kunnen vinden, winnen ze.
8. Dan is het de beurt aan de tweede groep om hun aanwijzingen over hun gekozen object te delen.
9. Zodra beide objecten zijn geraden, kun je een nieuwe kamer een naam geven of kan je het spel stoppen.

Extra informatie

Dit spel is gebaseerd op het spel "Ik zie, ik zie wat jij niet ziet".

Nadat de spelers het object of de situatie hadden geraden, kon je ontwikkelingsvragen stellen. Als de spelers bijvoorbeeld voor voetbal kiezen, zou je kunnen vragen: "wie voetbalt er graag?", "speel je het vaak, waarom wel of niet?", "met wie speel je". Je kunt de spelers ook vertellen dat het erg belangrijk is om te spelen en dat elk kind het recht heeft om spelletjes te spelen met zijn vriendjes.

De poster 'Growing Minds, Growing Rights' is dé overzichtsposter voor het recht op ontwikkeling. Deze poster toont een schoolomgeving waar alle verschillende rechten met betrekking tot ontwikkeling terug te vinden zijn. Deze poster is een van de vier verhalende posters die gelinkt zijn aan een van de dimensies van kinderrechten: overleven, bescherming, ontwikkeling en participatie. De verhalenposter is nauw verbonden met het panel 'Different abilities, equal rights'.

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?

- De groepen moeten een situatie kiezen uit de volledige poster, niet slechts één kamer.
- In plaats van je aanwijzing te beschrijven, kun je je aanwijzing ook uitbeelden.

StreetSmartPlay



Different abilities, equal rights: Exclusie vs inclusie

Bespreek samen de belemmeringen en inclusiemogelijkheden waarmee mensen met een beperkingen vaak worden geconfronteerd.

Poster code(s): SOCIETY C7



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

Materialen

- Poster 'Different Abilities, Equal Rights'

Hoe speel je het spel?

1. Laat één van de spelers een hulpmiddel uit de lichtpaarse cirkel kiezen, zie aanvullende spelinformatie voor een beschrijving van alle hulpmiddelen.
2. Bespreek met de groep wat het hulpmiddel is en wie het mag gebruiken.
3. Laat nu een andere speler een van de domeinen in de hoek van de poster kiezen, zie aanvullende spelinformatie voor een beschrijving van deze domeine...
4. Bedenk samen één barrière en één inclusiemogelijkheid voor iemand die deze tool gebruikt.
5. Nu kiest de volgende speler een ander hulpmiddel.
6. Het spel is afgelopen als alle tools besproken zijn of als de groep geen zin meer heeft om het spel te spelen.

Extra informatie

Hulpmiddelen op de poster: rolstoel, rolstoelhelling toegang gebouw, blindenstok + zonnebril, assistentie-/therapiehond, medicijnen, brailleboek, spraakcomputer/tablet, gehoorapparaat, gebarentaal, driewieler, bril/loep, been-/armprothese, bank/steun.

De poster 'Different Abilities, Equal Rights' is een van de twee posters over het recht op ontwikkeling. In het midden van de poster staan vier hoofdpersonages - waaronder Amir, een van de bijpersonages in de verhalen van de vijf personages - afgebeeld. De groene en rode rechthoeken onder de hoofdpersoon laten spelers praten over barrières en hoe je (openbare) ruimtes toegankelijk kunt maken voor mensen met een beperking. Rondom de hoofdpersoon zijn 13 cirkels te zien met apparaten/tools die mensen met een handicap of stoornis kunnen ondersteunen. In de vier hoeken zijn iconen getekend waarmee spelers kunnen discussiëren over de impact van handicaps en aandoeningen op: onderwijs, gezondheidszorg, vrienden/familie en spel.

Specifieke leerdoelen

1. Leren over handicaps en stoornissen.
2. Leren een open en gastvrije omgeving te creëren voor mensen met een handicap en stoornis.

Variaties?

- In plaats van te beginnen met de hulpmiddelen, begin je bij een van de karakters in het midden en kies je een of meer hulpmiddelen waarvan je denkt dat ze die kunnen gebruiken.
- Begin niet met het hulpmiddel, maar begin vanuit de hoeken van de poster. Bespreek de barrières en kansen voor inclusie in dit domein voor mensen met een handicap en/of stoornis.
- Extra: vraag de spelers om zich te concentreren op de plichtsdragers in de barrière en de inclusieoptie die ze noemden voor iemand die deze tool gebruik...
- Hebben ze hulp nodig van een plichtsdrager binnen deze inclusiemogelijkheid?
- Hinderen sommige plichtsdragers hen/zijn sommige plichtsdragers niet aangepast aan de situatie bij het gebruik van dit hulpmiddel (barrière)? - ...

StreetSmartPlay



Different abilities, equal rights: We zijn allemaal hetzelfde!

Ondanks onze verschillen hebben we allemaal iets gemeen! Praat over verschillen en overeenkomsten aan de hand van deze poster.

Poster code(s): SOCIETY C7



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		5-15 minuten		Licht		Kritisch & reflecterend denken		
Gezondheid		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Empathie & sociaal bewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Zelfbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Gemiddeld		Klein		6-11	6-11	
+5 spelers						12-14	12-14	
						15-17	15-17	
						18+	18+	

Materialen

- Poster 'Different Abilities, Equal Rights'

Hoe speel je het spel?

1. Kies een personage in het midden van de poster of denk aan iemand met een handicap of aandoening.
2. Beschrijf je personage in algemene termen aan de groep.
3. Zoek nu drie overeenkomsten van je personage met jezelf.
4. Zorg ervoor dat elke speler in de groep minstens drie overeenkomsten met één personage heeft gevonden.

Extra informatie

De poster 'Different Abilities, Equal Rights' is een van de twee posters over het recht op ontwikkeling. In het midden van de poster staan vier hoofdpersonages - waaronder Amir, een van de bijpersonages in de verhalen van de vijf personages - afgebeeld. De groene en rode rechthoeken onder de hoofdpersoon laten spelers praten over barrières en hoe je (openbare) ruimtes toegankelijk kunt maken voor mensen met een beperking. Rondom de hoofdpersonen zijn 13 cirkels te zien met apparaten/tools die mensen met een handicap of stoornis kunnen ondersteunen. In de vier hoeken zijn iconen getekend waarmee spelers kunnen discussiëren over de impact van handicaps en aandoeningen op: onderwijs, gezondheidszorg, vrienden/familie en spel.

Specifieke leerdoelen

1. Leren over handicaps en stoornissen.
2. Leren een open en gastvrije omgeving te creëren voor mensen met een handicap en stoornis.

Variaties?

- Voel je vrij om de vier dimensies in de vier hoeken van het paneel in de discussie te betrekken door te vragen naar overeenkomsten met de personages in onderwijs, gezondheidszorg, vrienden/familie en spel.

StreetSmartPlay



Different abilities, equal rights: beperkingen en stoornissen in de Stad der Rechten

Verken de Stad der Rechten vanuit de ogen van een persoon met een handicap of aandoening. Wat merk je?

Poster code(s): SOCIETY C7; SOCIETY C2



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

Materialen

- Poster 'Different Abilities, Equal Rights'
- Poster 'City of Rights'

Hoe speel je het spel?

1. Laat spelers een personage of hulpmiddel kiezen van de poster 'Different abilities, equal rights'.
2. Verken nu samen de 'Stad der Rechten'-poster: welke barrières komen ze tegen in de Stad der Rechten vanuit het oogpunt van hun personage of hulpmiddel? Hoe is de Stad der Rechten al aangepast aan hun karakter of hulpmiddel?
3. Deel minstens twee voorbeelden binnen de groep.

Extra informatie

Hulpmiddelen op de poster: rolstoel, rolstoelhelling toegang gebouw, blindenstok + zonnebril, assistentie-/therapie hond, medicijnen, brailleboek, spraakcomputer/tablet, gehoorapparaat, gebarentaal, driewieler, bril/loep, been-/armprothese, bank/steun.

De poster 'Different Abilities, Equal Rights' is een van de twee posters over het recht op ontwikkeling. In het midden van de poster staan vier hoofdpersonages - waaronder Amir, een van de bijpersonages in de verhalen van de vijf personages - afgebeeld. De groene en rode rechthoeken onder de hoofdpersoon laten spelers praten over barrières en hoe je (openbare) ruimtes toegankelijk kunt maken voor mensen met een beperking. Rondom de hoofdpersoon zijn 13 cirkels te zien met apparaten/tools die mensen met een handicap of stoornis kunnen ondersteunen. In de vier hoeken zijn iconen getekend waarmee spelers kunnen discussiëren over de impact van handicaps en aandoeningen op: onderwijs, gezondheidszorg, vrienden/familie en spel.

Specifieke leerdoelen

1. Leren over handicaps en stoornissen.
2. Leren een open en gastvrije omgeving te creëren voor mensen met een handicap en stoornis.

Variaties?

Gebruik je eigen omgeving/stad/ buurt om dezelfde reflectie te doen.




















StreetSmartPlay



De jaarlijkse Paralympische Spelen

Ben jij klaar voor de jaarlijkse Paralympics?

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Beweging & sport		> 15 minuten		Zwaar		Lichaamsbewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
		Balspel		Basis		Samenwerking		
Aantal spelers	Icon	Groepsdiscussie		Zelfgemaakte materialen		Empathie & sociaal bewustzijn		
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Makkelijk		Groot		6-11		
						12-14		
						15-17		

Materialen

- Basketbal, koptelefoon met muziek, parkourmateriaal ... (afhankelijk van de spellen die je wilt spelen)
- Kaarten met beperkingen: maak op voorhand enkele kaarten met beperkingen (zie voorbeelden in extra spelinfo)

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel de deelnemers in een kring en vraag naar hun kennis van de Paralympische spelen. Laat 1 van de spelers uitleggen of leg zelf uit. Benadruk dat personen met een beperking het recht hebben om een bevredigend leven in de samenleving te leiden, inclusief deelname aan sport.
2. Kondig de start van de jaarlijkse Paralympics aan en vertel de spelers dat ze hun eigen teams zullen vormen door verschillende spellen te spelen terwijl ze een "beperking" hebben.
3. Speel verschillende spellen (zie aanvullende spelinformatie) en laat de spelers in elk spel kaarten trekken om de beperking te bepalen die ze zullen hebben tijdens het spel.
4. Verzamel de spelers na het voltooien van de spellen in een kring en voer een discussie over hun ervaringen (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Definitie Paralympics = Een reeks internationale wedstrijden voor atleten met een beperking en wordt gehouden na de Olympische Zomer- en Winterspelen.

Spelletjes (voorbeelden)

- Basketbal
 - Mogelijke handicaps: een arm missen, een been missen
- Parkour
 - Mogelijke handicaps: een visuele beperking hebben
- Raad het woord
 - Mogelijke handicaps: een gehoorbeperking hebben
- ...

Nabespreking en evaluatie

Leg uit dat iedereen het recht om zich te ontwikkelen. De Paralympics zijn belangrijk omdat ze zijn aangepast aan de sterktes van mensen met bepaalde beperkingen. Zo kunnen ook zij zich ontwikkelen in de topsport.

Stel stereotypen vast met behulp van vragen als:

- Wat vond je van mensen met een beperking vóór deze wedstrijd?
- Wat denk je na deze wedstrijd?
- Hoe denk je dat mensen met een handicap behandeld willen worden? Denk aan een beperking, bijvoorbeeld iemand in een rolstoel. Denk dan eens aan je school, je buurt, ... Welke voorzieningen hebben ze voor mensen met een beperking? Bijvoorbeeld een lift, een hellingbaan om een winkel binnen te komen.
- Ben je geneigd te denken dat mensen met een beperking altijd je hulp willen of nodig hebben?

Tips voor de begeleider

- Breng de discussie over de behoefte aan hulp van mensen met een beperking in evenwicht met een bevestiging van hun vermogen om veel dingen zelf te doen. Benadruk dat mensen met een handicap dezelfde basisbehoeften en rechten hebben als ieder ander.

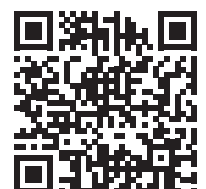
Bron: Ward, H. (2021, 18 augustus). Kinderen leren over de Paralympics. Twinkel. <https://www.twinkl.be/blog/onderwijs-kinderen-over-de-paralympische-spelen>

Specifieke leerdoelen

- Leren over het recht op ontwikkeling.
- Leren reflecteren over het thema: mensen met een beperking.

Variaties?

StreetSmartPlay



Het talenspel

Spelers schrijven woorden uit een bepaalde categorie op, startende met een willekeurige letter uit het alfabet. Wie heeft aan het einde van het spel de meeste punten?

Poster code(s): /



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Taal		5-15 minuten		Licht		Empathie & sociaal bewustzijn		
Cultuur & religie		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Energizer & ijsbreker		Basis		Taal, lezen & schrijven		
		Quiz- & uitdagingsspel						
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Makkelijk		Klein		6-11		
						12-14		

Materialen

- Papier en pen voor elke speler
- Krijt

Hoe speel je het spel?

1. Leg uit dat iedereen het recht heeft om zijn eigen taal, cultuur en religie te gebruiken - ook als deze niet gedeeld worden door de meeste mensen in het land waar ze wonen. In dit spel zijn verschillende talen een grote bonus. Het kan je de kans geven om een uniek woord op te schrijven waar iemand anders misschien nog nooit van heeft gehoord.
2. Verdeel papier en pennen onder de spelers of krijt als ze op de grond mogen schrijven.
3. Vraag de spelers om zes kolommen te maken. Elke kolom staat voor een bepaalde categorie, bijvoorbeeld plaats, dier, ding, voedsel, sport en muziek.
4. Kies een willekeurige letter uit het alfabet en deel de letter met de spelers.
5. Spelers krijgen één minuut de tijd om in elke kolom een woord op te schrijven dat met die letter begint. Ze mogen kiezen in welke taal ze het opschrijven.
6. Als een speler een uniek woord heeft (= niemand heeft dezelfde woord) krijgt hij 10 punten. Als er maar één speler is met hetzelfde woord, krijgt hij 5 punten. Als er meerdere spelers zijn met hetzelfde woord, krijgen ze elk 2 punten en als je geen woord kon bedenken, krijg je 0 punten.
7. Speel het spel zo vaak je wil.
8. De speler met de hoogste score aan het einde is de winnaar.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Dans op mijn lied

Laat de spelers kennis maken met een specifieke dans of lied verschillende culturen.

Poster code(s): /



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		> 15 minuten		Gemiddeld		Empathie & sociaal bewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
Cultuur & religie		Teambuilding		Basis		Grove motoriek		
		Energizer & ijsbreker						
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Makkelijk		Middelgroot		6-11	6-11	
+5 spelers						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

Materialen

- Wereldkaart
- Muziek

Hoe speel je het spel?

1. Laat de kinderen een grote wereldkaart zien en vraag wie er in een ander land is geboren dan waar ze nu wonen. Je kan ook vragen of hun ouders, familieleden of vrienden een andere nationaliteit hebben. Vraag ze om dit land op de kaart aan te wijzen.
2. Leg uit dat iedereen het recht heeft om zijn eigen taal, cultuur en religie te gebruiken - ook al worden deze niet gedeeld door de meeste mensen in het land waar ze wonen.
3. Leg vervolgens aan de spelers uit dat ze moeten nadenken over hun favoriete liedje of dans dat typerend is voor hun cultuur/land/regio.
4. Geef ze even de tijd om erover na te denken, filmpjes op te zoeken of wat danspasjes te oefenen.
5. Vraag de spelers na enige tijd om hun lied of dans te presenteren en of ze dit met de groep willen delen. Het doel is om meer te weten te komen over de cultuur en tradities van anderen.

Extra informatie

Dit is een leuk spel om te spelen met interculturele groepen waar verschillende nationaliteiten aanwezig zijn.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Voelzak vol rechten

Laat spelers essentiële objecten voor de ontwikkeling en overleving van kinderen verkennen.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		> 15 minuten		Licht		Empathie & sociaal bewustzijn		
Identiteit & emoties		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Fijne motoriek		
Burgerschap & mensenrechten		Groepsdiscussie		Basis		Communicatie & expressie		
						Logisch denken		
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

- Voelzak: kleine zak van ondoorzichtige stof, maar zacht genoeg om de inhoud door de buitenkant van de zak te voelen.
- Voorwerpen die basisrechten voor overleving en ontwikkeling vertegenwoordigen, zoals: familiegroep van kleine poppen, voedsel (bijv. een blik bonen of een sinaasappel), klein flesje water, klein speelgoedhuisje, speelgoed, een stethoscoop/ander medisch voorwerp, een oefen/leesboek en potlood.
- Een reeks foto's van: een kind met zijn familie buiten of in het huis, een volwassene die een kind te eten geeft, een groentekraam of supermarkt, kinderen die een maaltijd eten, kinderen op school, kinderen die iets leren van een familielid, water uit de kraan, water uit een rivier, spelende kinderen, een kind dat medische verzorging krijgt, een kind wiens lengte/gewicht wordt gemeten, andere foto's die relevant zijn voor jouw gemeenschap en die de rechten van het kind weerspiegelen.

Hoe speel je het spel?

1. Informeer de spelers dat het doel van het spel is om na te denken over belangrijke dingen die kinderen nodig hebben om te overleven, groeien en zich te ontwikkelen. Moedig de spelers aan om hun ideeën te delen over wat deze dingen zouden kunnen zijn.
2. Plaats een voorwerp in een zak die de spelers niet kunnen zien en geef de zak rond zodat een paar spelers kunnen voelen en raden wat het voorwerp is.
3. Nadat het voorwerp uit de tas is gehaald, bespreek je met de spelers wat het voorwerp voorstelt en welk belangrijk aspect het bevat. Vraag de spelers of ze denken dat dit belangrijk is voor alle kinderen en waarom. Bespreek de impact die het zou hebben als kinderen geen toegang zouden hebben tot dit rec...
4. Presenteer afbeeldingen die verschillende manieren illustreren waarop kinderen deze rechten of objecten ervaren.
5. Herhaal stappen 2-4 met de andere voorwerpen in de zak, waarbij je ervoor zorgt dat de spelers het voorwerp niet zien voordat het in de zak wordt gestopt.
6. Vraag de spelers na het bekijken van alle objecten of ze toegang hebben tot al deze dingen. Bevorder een gesprek over de vraag of zij vinden dat alle kinderen toegang moeten hebben tot deze dingen. Leg uit dat de dingen die in het spel worden besproken, worden beschouwd als belangrijke ontwikkelings- en overlevingsrechten voor kinderen.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?
















StreetSmartPlay



Breng je object tot leven

Creëer een object en breng het tot leven door er karaktereigenschappen aan toe te wijzen.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		> 15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
		Tekenen		Basis		Kritisch & reflecterend denken		
		Rollenspel						
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Gemiddeld		Klein		6-11		

Materialen

- Papieren
- Stiften
- Kleine stukjes stof
- Wol
- Lijm
- Draad

Hoe speel je het spel?

1. Het doel van deze activiteit is om een object tot leven te brengen door middel van creatieve expressie zoals tekenen, poppen maken, verhalen vertellen of theater maken. Zorg voor de nodige materialen en geef de deelnemers voldoende tijd om hun object te maken. Het object kan een denkbeeldige figuur of zichzelf vertegenwoordigen.
2. Als de voorwerpen klaar zijn, vraag je de spelers om een verhaal over hun object te vertellen. Dit kan een verzonnen verhaal zijn, maar ook een waar gebeurd verhaal.
3. Nadat alle objecten zijn gepresenteerd, moedig je de deelnemers aan om vragen te stellen over de andere objecten.
4. Nadat alle vragen zijn beantwoord, reflecteer je op de activiteit door de volgende punten te bespreken:
 - Was het gemakkelijk om een geheel nieuw object te maken?
 - Was het makkelijk om een (persoonlijk) verhaal over het object te delen? - Voelden de deelnemers zich op hun gemak bij het stellen en beantwoorden van vragen over hun objecten?
 - Hielden ze van de activiteit?Moedig de deelnemers aan om hun gedachten en feedback over de activiteit te delen.

Extra informatie

- Tips
- Zet wat akoestische muziek op om de deelnemers te helpen zich te concentreren.
 - Geef een voorbeeld van je eigen verhaal over je object om er zeker van te zijn dat de spelers de oefening begrijpen.
 - Deze activiteit is gekoppeld aan bijvoorbeeld artikel 7 (naam en nationaliteit) en artikel 8 (identiteit) in het IVRK.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Deelnemers konden hun eigen object tekenen of maken en het willekeurig aan een andere deelnemer geven om te presenteren.
- Als je dit spel met een bekende groep kinderen speelt, kan je vragen naar de persoonlijke verhalen van de kinderen.

StreetSmartPlay



Tekstballonnen

Kinderen bekijken afbeeldingen en geven de personages tekstballonnen. Ontstaan er stereotypen?

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Fijne motoriek		
Kunst & knutselen		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Communicatie & expressie		
Identiteit & emoties		Tekenen		Basis		Visuele & auditieve perceptie		
		Knutselen & bouwen				Kritisch & reflecterend denken		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Gemiddeld		Klein		6-11		
						12-14		

Materialen

- Een selectie van afbeeldingen met personen erop
- Papier
- Pennen
- Lijm
- Scharen
- Karton

Hoe speel je het spel?

1. Verdeel de spelers in groepjes van twee.
2. Geef elke groep een foto, karton, papier, pen, schaar en lijm.
3. Moedig de spelers aan om de afbeelding te bekijken en de bijbehorende vragen te beantwoorden:
 - Wie staat er op de afbeelding?
 - Wat gebeurt er op de foto?
 - Waar speelt de scène zich af?
 - Wanneer vond de scène plaats?
 - Hoe gebeurde de scène?
4. Laat de spelers de afbeelding op het karton plakken en laat ze tekstballonnen van het papier maken zodat de personages op de afbeelding kunnen spreken, en schrijf op wat ze zeggen.
5. Zeg de groepen om hun karton aan de muur te hangen. Vraag de spelers om alle afbeeldingen te bekijken en hun tekstballonnen te lezen. 6. Denk daarna na over de activiteit:
 - Hoe moeilijk was het om de vragen over de afbeeldingen te beantwoorden?
 - Was het moeilijk om de tekstballonnen te schrijven?
 - Vond je verschillen tussen jouw analyse van de foto en de analyse van de andere groep?
 - Heb je stereotypen waargenomen in de afbeeldingen en tekstballonnen?

Extra informatie

- Deze activiteit is gekoppeld aan bijvoorbeeld artikel 8 (identiteit) in het IVRK.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

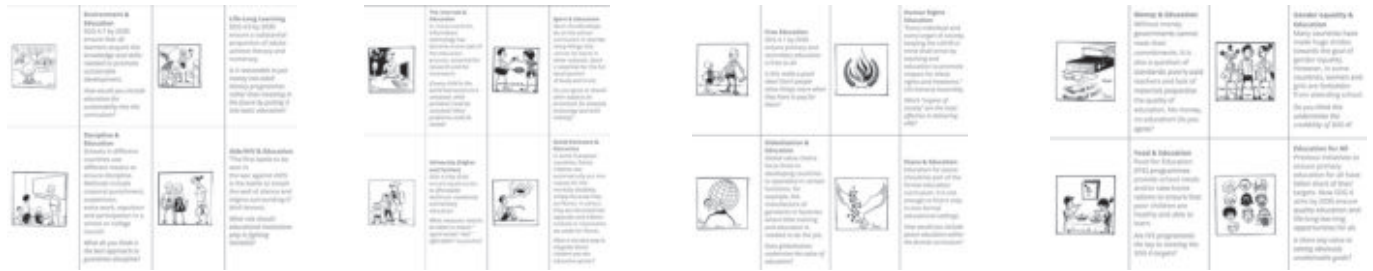
StreetSmartPlay



Onderwijs voor iedereen

In dit spel moeten spelers kaartjes zoeken en aan elkaar koppelen, terwijl ze nadenken over verschillen in onderwijs.

Poster code(s): /



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
		Kaartspel		Basis		Visuele & auditieve perceptie		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Geheugen		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Klein		12-14		
						15-17		
						18+		

Materialen

- 1 set van kaartjes: <http://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=090000168008297b>
- Flipchart papier
- Papier
- Pennen
- Overzicht Duurzame Ontwikkelingsdoelstellingen

Hoe speel je het spel?

- Vraag deelnemers wat ze weten over de Duurzame Ontwikkelingsdoelstellingen (DOD's). Geef eventueel een korte toelichting op de DOD's en leg uit dat DOD 4 gaat over het bieden van kwaliteitsvol onderwijs voor iedereen tegen 2030.
- Begin met een geheugenspel:
 - Er zijn twintig paar kaarten (zie materiaal). Elk paar bestaat uit een themakaart en een fotokaart, en de taak is om ze te combineren. De stellingen op de themakaarten hebben allemaal te maken met DOD 4 en het recht op onderwijs. De vragen (cursief) zijn bedoeld voor latere bespreking.
 - De kaarten worden met de afbeelding naar beneden op de grond of op een tafel gelegd. Eén persoon begint en draait twee kaarten om. Als een (of beide) kaarten een themakaart is, leest de speler de titel en de stelling hardop voor (niet de cursieve vraag - dat is voor deel 2!). Als de kaarten niet bij elkaar passen, draait hij/zij ze weer om zodat ze weer met de afbeelding naar beneden op de grond liggen, op precies dezelfde plek als voorheen. De volgende speler pakt dan om de beurt twee kaarten. Het spel eindigt als alle kaarten zijn omgedraaid en gekoppeld. De winnaar is de speler die de meeste paren heeft.
- Vervolg de oefening door de moeilijkheden op de kaarten te rapporteren:
 - Zet de moeilijkheden op een flip-over. Vraag de spelers om de stellingen op de kaarten voor te lezen terwijl je ze opschrijft.
 - Vraag de groep om vier tot zes kwesties te identificeren die hen het meest interesseren.
 - Verdeel de groep in subgroepen van vier of vijf personen. Vraag elke subgroep om twee van de onderwerpen te kiezen die ze het liefst zouden willen bespreken.
 - Zodra er over de onderwerpen werd besloten en deze werden toegewezen, krijgen de groepen 20 minuten om de twee gekozen onderwerpen te bespreken. De cursief gedrukte vraag op de kaartjes dient als uitgangspunt voor de discussie.
 - Roep na 20 minuten mensen bij elkaar om verslag uit te brengen. Neem elk onderwerp om de beurt. Geef elke groep slechts 5 minuten om feedback te geven en geef niet meer dan 5 minuten extra voor vragen uit het publiek.
- Nadat alle groepen over alle kwesties hebben gerapporteerd, ga je verder met debriefing. Stel enkele vragen om na te denken over het spel (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Nabesprekingsvragen

- Vonden de deelnemers het geheugenspel leuk?
- Was het een goede manier om een discussie over onderwijskwesties op gang te brengen?
- Hoe verliepen de discussies in de groepen? Voelde iedereen zich in staat om mee te doen?
- Artikel 26 uit het IVRK gaat over het recht op onderwijs. Wat zou dit recht in de praktijk inhouden?
- Zijn er te veel uitdagingen voor het onderwijs? Is het realistisch om de doelstelling te halen tegen 2030 te zorgen voor inclusief en rechtvaardig kwaliteitsonderwijs en mogelijkheden voor levenslang leren voor iedereen?
- Waarom denk je dat onderwijs een van de Duurzame Ontwikkelingsdoelstellingen is?
- Wat zijn de belangrijkste uitdagingen voor het recht op onderwijs in jouw land, gemeenschap of school?
- Wat kan jij, je groep, je gemeenschap doen om te werken aan het bereiken van DOD 4 in uw land en/of in ontwikkelingslanden?

Bron: <https://www.coe.int/en/web/compass/education-for-all->

Specifieke leerdoelen















Variaties?



De grote wissel

Kun jij raden welk kenmerk van wie is?

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		5-15 minuten		Gemiddeld		Communicatie & expressie		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Empathie & sociaal bewustzijn		
		Rollenspel		Basis		Creatief denken		
						Visuele & auditieve perceptie		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Makkelijk		Middelgroot		6-11	6-11	

Materialen

- Muziek
- Kaartjes/papier
- Pennen

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel de spelers in een cirkel en leg de oefening uit.
2. Laat elke speler een eigenschap over zichzelf op een kaartje schrijven, indien nodig met hulp van de facilitator.
3. Als iedereen klaar is met schrijven, zet de facilitator muziek aan en beginnen alle deelnemers door de kamer te stappen/lopen.
4. Als de muziek stopt, wisselt elke persoon zijn kaart uit met de persoon die het dichtst bij staat.
5. De groep komt dan weer bij elkaar en selecteert een vrijwilliger om het kenmerk op de kaart uit te beelden of te beschrijven.
6. De andere spelers raden dan van welke persoon deze eigenschap is.

Extra informatie

- Deze activiteit is gekoppeld aan bijvoorbeeld artikel 8 (identiteit) in het IVRK.

Specifieke leerdoelen

Variaties?


















StreetSmartPlay



De gebarentour

Leer iedereen kennen via gebaren.

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		> 15 minuten		Gemiddeld		Lichaamsbewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Communicatie & expressie		
		Energizer & ijsbreker		Geen		Creatief denken		
						Zelfbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Makkelijk		Middelgroot		6-11		
						12-14		
						15-17		

Materialen

Hoe speel je het spel?

1. De groep vormt een kring en stelt zich bij naam voor.
2. Elke deelnemer creëert vervolgens een kenmerk van zichzelf dat begint met de eerste letter van zijn naam (bijv. Sterke Steven, Luie Leni, Brave Bram...).
3. Deelnemers krijgen vervolgens de tijd om een gebaar/move te bedenken dat past bij hun kenmerk en naam. Dit wordt gevolgd door een introductieronde waarbij iedereen zijn gebaar uitvoert.
4. De volgende ronde voeren de deelnemers alleen hun gebaren uit. Het doel is om zoveel mogelijk gebaren te leren.
5. In de volgende ronde begint één persoon met het uitvoeren van zijn gebaar, gevolgd door het gebaar van een andere persoon. Dit gaat door met elke persoon die het gebaar uitvoert van de persoon voor hen. Om het proces te vergemakkelijken, kunnen indien nodig namen aan het begin worden toegevoegd.

Extra informatie

- Deze activiteit is bedoeld om deelnemers elkaar beter te laten leren kennen.
- Deze activiteit is gekoppeld aan bijvoorbeeld artikel 7 (naam en nationaliteit) en artikel 8 (identiteit) in het IVRK.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Zeg hallo!

Weet je dat mensen in elk land op verschillende manieren 'Hallo' zeggen?

Poster code(s): /

Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Cultuur & religie		> 15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Taal		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Taal, lezen & schrijven		
Burgerschap & mensenrechten		Kringspel		Geen		Relatievaardigheden		
		Groepsdiscussie				Empathie & sociaal bewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Makkelijk		Middelgroot		0-5		
						6-11		

Materialen

Hoe speel je het spel?

1. Alle deelnemers verzamelen zich in een kring.
2. De facilitator start het spel door op een specifieke manier "Hallo" te zeggen en een gebaar of beweging met de spelers te delen.
3. De spelers beginnen rond te lopen en begroeten elkaar door "Hallo" te zeggen op de manier zoals gedeeld door de facilitator met het bijbehorende gebaar.
4. Wanneer ze terugkeren naar de kring, nodigt de facilitator de spelers uit om een nieuwe manier voor te stellen om 'Hallo' te zeggen. Deelnemers kunnen hun eigen taal of culturele variaties voorstellen.
5. Speel het spel zo lang door als de spelers willen.
6. Start tot slot een discussie over het recht op ontwikkeling (zie aanvullende spelinfo).

Extra informatie

Aanvullende vragen:

- Wat houdt het recht op ontwikkeling in?
- Hebben we het recht om onze taal te spreken?
- Hebben we het recht om onze cultuur te volgen en ervan te genieten?
- Hoe kan de overheid (organisaties etc) dit recht beschermen? - ...

Specifieke leerdoelen

Variaties?

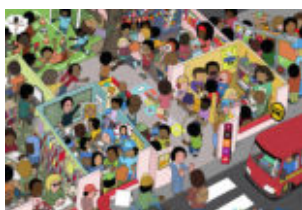
StreetSmartPlay



Growing Minds, Growing Rights: Akkoord of niet akkoord?

Zijn de spelers het eens of oneens met uitspraken over hun recht op ontwikkeling?

Poster code(s): SOCIETY C6



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Gemiddeld		Kritisch & reflecterend denken		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Probleemoplossend denken & besluitvorming		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Zelfbewustzijn		
						Communicatie & expressie		
Aantal spelers	Icon							
+5 spelers		Moelijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Makkelijk		Middelgroot		6-11		

Materialen

- Poster 'Growing Minds, Growing Rights'
- Stellingen over het recht op ontwikkeling (zie aanvullende spelinformatie)

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel een groep kinderen in een kamer/ruimte.
2. Leg de kinderen uit dat ze aan de ene kant van de kamer 'akkoord' zijn en aan de andere kant 'niet akkoord'.
3. Leg de deelnemers uit dat je een stelling (gebaseerd op de poster) hardop gaat voorlezen. Ze zullen moeten beslissen waar ze staan op basis van hun mening over de stelling: ze zijn het ermee eens (de ene kant van de kamer) of ze zijn het oneens (de andere kant van de kamer). Kijk bij de aanvullende spelinformatie voor enkele voorbeeldstellingen.
4. Lees elke stelling een voor een voor en geef de deelnemers na elke stelling even de tijd om te kiezen waar ze willen staan. Moedig ze aan om te vertellen waarom ze staan waar ze staan of vraag het ze specifiek.
5. Focus op de betrokken plichtsdragers in deze situaties:
 - Welke plichtsdragers hebben een verantwoordelijkheid in deze situaties?
 - Tot wie kunnen ze zich wenden als bepaalde situaties/rechten worden geschonden?
 - ...

Extra informatie

Voorbeeldzinnen

- De leraar kent de naam van elke leerling uit mijn klas uit het hoofd.
- Ik kan elke dag naar school.
- We hebben tijd om te ontspannen en te spelen.
- Op school hebben we de mogelijkheid om zelfgekozen boeken te lezen. - Op school kunnen we indien nodig naar een vertrouwenspersoon gaan (bijvoorbeeld als we vragen hebben, als iemand gepest wordt ...).
- Voor mij is het makkelijk om naar school te gaan (met bijvoorbeeld openbaar vervoer of fiets).
- ...

De poster 'Growing Minds, Growing Rights' is de overzichtsposter voor het recht op ontwikkeling. Deze poster toont een schoolomgeving waar alle verschillende rechten met betrekking tot ontwikkeling terug te vinden zijn. Deze poster is een van de vier verhalende posters die gelinkt zijn aan een van de dimensies van kinderrechten: overleven, bescherming, ontwikkeling en participatie. De verhalenposter is nauw verbonden met het panel 'Different abilities, equal rights'.

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- (1) Bied de kinderen meer mogelijkheden om hun gevoel te uiten en laat ze langs een onzichtbare lijn gaan staan (in plaats van aan de twee kanten van de kamer) volgens hun mening over de stelling: van helemaal mee eens tot helemaal mee oneens.
- (2) Speel hetzelfde spel met de plichtsdragers waarmee je werkt. Pas de voorbeeldstellingen aan hun standpunt aan of voeg andere stellingen toe. Bijvoorbeeld: We geven kinderen de tijd om te ontspannen en te spelen. Dit spel kan een gelegenheid bieden om na te denken over hun antwoorden of zelfs om na te denken over hoe kinderen zouden reageren op deze uitspraken en waarom.
- (3) Verbreed het spel naar alle kinderrechten door de besproken uitspraken te wijzigen of uitspraken op te nemen die over verschillende rechten/dimensies gaan.

StreetSmartPlay



Different abilities, equal rights: Beperkingen verkennen met plichtsdragers

Een spel voor plichtsdragers om na te denken over hun ervaringen met betrekking tot het recht op ontwikkeling in de context van beperkingen en stoornissen.

Poster code(s): SOCIETY C7; SOCIETY C2



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		5-15 minuten		Licht		Zelfbewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Empathie & sociaal bewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Moelijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Gemiddeld		Klein		18+		

Materialen

- Poster 'Different Abilities, Equal Rights'

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel een groep plichtsdragers rond het paneel "Different abilities, equal rights".
2. Laat ze een onderwerp kiezen in de hoeken van het paneel (onderwijs, familie, spel, gezondheidszorg).
3. Laat ze vertellen over een ervaring over dit onderwerp (in het algemeen), gerelateerd aan het recht op ontwikkeling. Vraag hen hoe ze in deze situatie/ervaring aan die rechten hebben gewerkt.
4. Laat ze een tool kiezen uit de lichtpaarse cirkel. Stel ze enkele reflectievragen over mensen die deze tool gebruiken en die ze misschien zijn tegengekomen tijdens hun activiteiten/interventies/ervaringen die ze zojuist hebben gedeeld. Zie 'Aanvullende spelinformatie' voor enkele voorbeeldvragen.

Extra informatie

Hulpmiddelen op de poster: rolstoel, rolstoelhelling toegang gebouw, blindenstok + zonnebril, assistentie-/therapiehond, medicijnen, brailleboek, spraakcomputer/tablet, gehoorapparaat, gebarentaal, driewieler, bril/loep, been-/armprothese, bank/steun.

Mogelijke reflectievragen

- Ben je al iemand tegengekomen die deze tool gebruikt in de genoemde situatie of bij andere activiteiten/interventies?
- Welke belemmeringen zou een persoon die deze tool gebruikt in de genoemde situatie ervaren?
- Hoe zou je een kind ondersteunen die deze tool gebruikt in de situatie? - Welke ontwikkelingsrechten worden in deze specifieke situatie beschermd of geschonden? Welke rol speelt het gebruikte hulpmiddel bij het schenden of beschermen van de ontwikkelingsrechten?
- ...

De poster 'Different abilities, equal rights' is een van de twee posters over het recht op ontwikkeling. In het midden van de poster staan vier hoofdpersonages - waaronder Amir, een van de bijpersonages in de verhalen van de vijf personages - afgebeeld. De groene en rode rechthoeken onder de hoofdpersoon laten spelers praten over barrières en hoe je (openbare) ruimtes toegankelijk kunt maken voor mensen met een beperking. Rondom de hoofdpersoon zijn 13 cirkels te zien met apparaten/tools die mensen met een handicap of stoornis kunnen ondersteunen. In de vier hoeken zijn iconen getekend waarmee spelers kunnen discussiëren over de impact van handicaps en aandoeningen op: onderwijs, gezondheidszorg, vrienden/familie en spel.

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

Specifieke leerdoelen

Variaties?



StreetSmartPlay



HET RECHT OP PROTECTIE

HOOFDSTUK 4. HET RECHT OP PROTECTIE

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 - P92



ENERGIZERS - P99



PLICHTSDRAGERS - P113

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.



StreetSmartLearn

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	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Zelfbewustzijn		
2 - 4 spelers		Gemiddeld		Klein		Leeftijd	Icon	
+5 spelers						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.

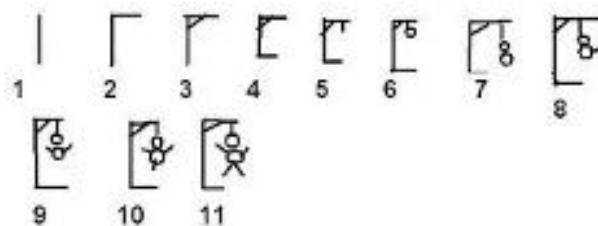
StreetSmartPlay



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				
Aantal spelers	Icon					Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers						6-11		
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	12-14		
		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?

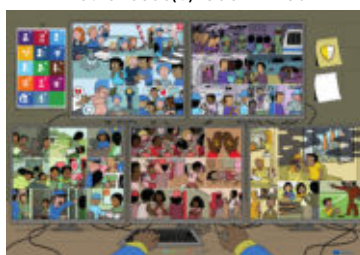
StreetSmartPlay



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						Kritisch & reflecterend denken		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
+5 spelers		Rollenspel		Printbare downloads		Probleemoplossend denken & besluitvorming		
		Groepsdiscussie		Basis		Coördinatie & flexibiliteit		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon			
		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		
						12-14		
						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		
						12-14		
						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		
						Coördinatie & flexibiliteit		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon			
+5 spelers		Teambuilding		Basis				
		Energizer & ijsbreker						
		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							
+5 spelers		Groepsdiscussie						
		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 kinderearbeider, 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 kinderearbeid.
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 kinderearbeiders.
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.

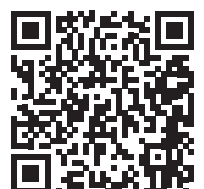
- Hoeveel wisten de spelers over het bestaan van kinderarbeid voordat ze deze activiteit begonnen? Hoe wisten ze dat? Waar hebben ze de informatie vandaan?
- Komt kinderarbeid voor in hun land/stad? Wat voor werk doen kinderen en waarom werken ze?
- Mogen kinderen werken als ze dat willen?
- Op welke 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						Kritisch & reflecterend denken		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
		Groepsdiscussie		Basis				
				Printbare downloads				
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Middelgroot		6-11		
						12-14		
						15-17		

Materialen

- Geleurd 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/composito/chapter_4/pdf/4_8.pdf)

1. Je vrienden beginnen je uit te schelden, sturen je nare sms's 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		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
		Groepsdiscussie		Basis				
				Printbare downloads				
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Middelgroot		12-14	12-14	
						15-17	15-17	
						18+	18+	

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.

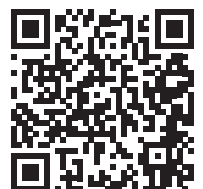
Alle pictogrammen voor kinderrechten die op de posters worden gebruikt, zijn gemaakt door UNICEF voor hun kindvriendelijke versie van het Verdrag inzake de Rechten van het Kind.

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

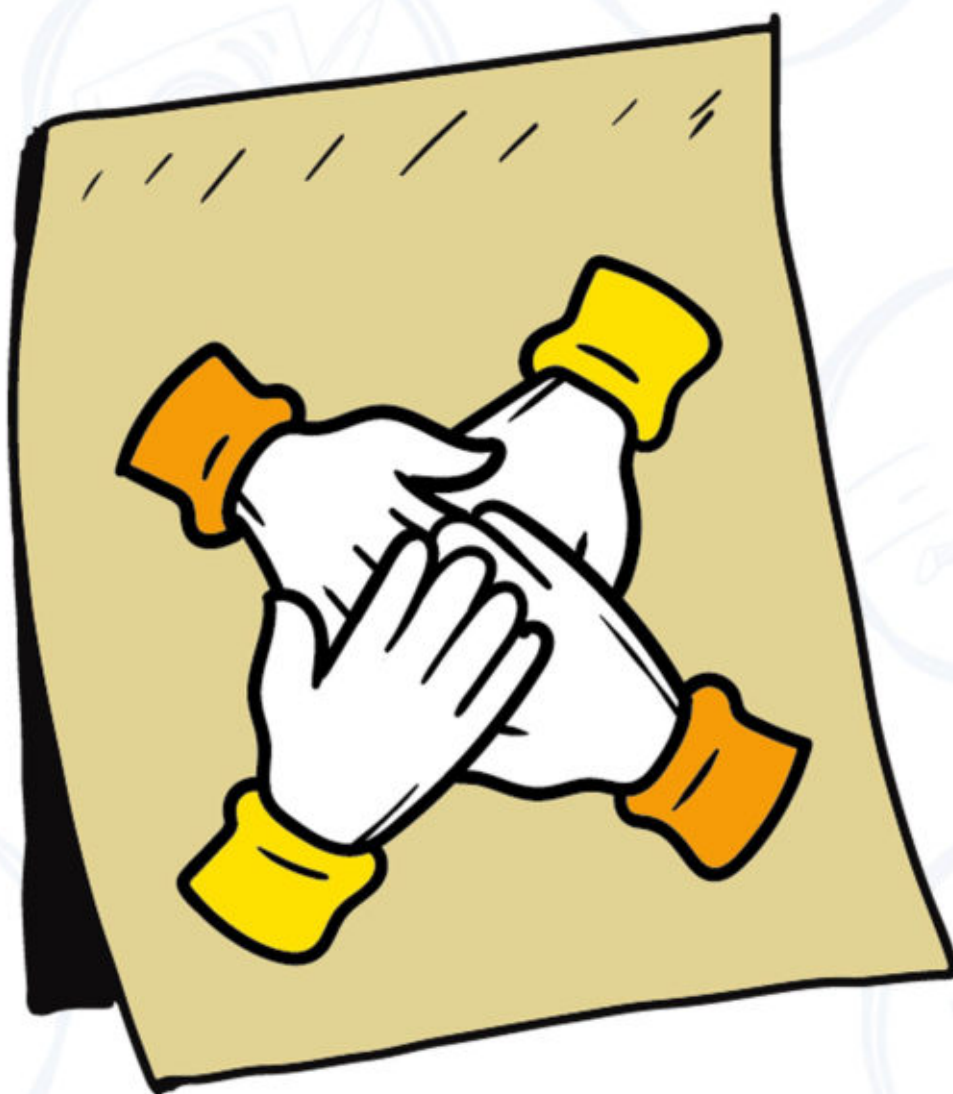
Variaties?

(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





HET RECHT OP PARTICIPATIE

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 - P119



ENERGIZERS - P127



PLICHTDRAGERS - P141

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.



StreetSmartLearn

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		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Samenwerking		
		Quiz- & uitdagingsspel		Printbare downloads				
		Groepsdiscussie						
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Middelgroot		6-11		
						12-14		
						15-17		

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?

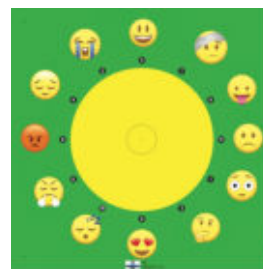
StreetSmartPlay



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		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Empathie & sociaal bewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Groepsdiscussie		Printbare downloads				
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
1 speler		Gemiddeld		Klein		6-11		
2 - 4 spelers						12-14		
						15-17		

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.

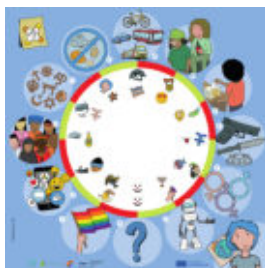
StreetSmartPlay



Let's debate: Debattijd!

Draai aan de rota-schijf en begin een debat over het onderwerp waarop het terecht komt. Ben je pro of contra, en kun je een degelijke argumentatie opbouwen?

Poster code(s): SOCIETY C11



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Identiteit & emoties		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Communicatie & media						Creatief denken		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
		Kringspel		Printbare downloads		Empathie & sociaal		
		Groepsdiscussie						
Aantal spelers	Icon					Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	12-14		12-14
		Gemiddeld		Middelgroot		15-17		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. Een van de spelers draait de schijf om. De schijf komt terecht op een van de 11 onderwerpen (zie aanvullende spelinformatie voor een overzicht van de onderwerpen).
3. De speler deelt met de groep of hij voor of tegen dit onderwerp is en geeft minstens drie argumenten waarom.
4. Nu draait de volgende speler de schijf om en geeft zijn mening.
5. Het spel is afgelopen als alle onderwerpen besproken zijn.

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?

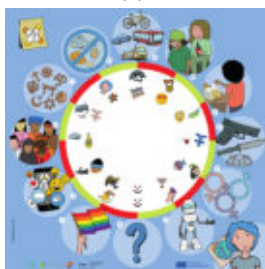
- Zodra een speler een argument heeft gegeven, is de volgende speler in de groep verplicht om het debat voort te zetten met een tegenargument. Daarna volgen de volgende spelers, wederom met een tegenargument.
- Dus pro - contra - pro - contra. Probeer de groep uit te dagen om het debat zo lang mogelijk 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		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Kritisch & reflecterend denken		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+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.

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		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	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		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
		Rollenspel		Basis				
		Groepsdiscussie						
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+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		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Lichaamsbewustzijn		
		Energizer & ijsbreker		Geen		Communicatie & expressie		
		Teambuilding						
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+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		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
		Groepsdiscussie		Basis		Empathie & sociaal bewustzijn		
						Zelfbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+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		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Fijne motoriek		
		Tekenen		Basis		Creatief denken		
		Knutselen & bouwen				Kritisch & reflecterend denken		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Zelfbewustzijn		
2 - 4 spelers		Gemiddeld		Klein				
+5 spelers						Leeftijd	Icon	
						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		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
Maatschappij		Kringspel		Basis		Empathie & sociaal bewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Groepsdiscussie		Ruimte	Icon	Zelfbewustzijn		
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Middelgroot		Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld				12-14	12-14	
						15-17	15-17	

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		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Relatievaardigheden		
		Groepsdiscussie		Basis		Zelfbewustzijn		
Aantal spelers	Icon							
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Middelgroot		6-11		
						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?

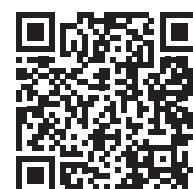
Tips voor de begeleider

- 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 bij een vriend. In deze gevallen betrek je de vriend(en) samen met de ouders bij 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		
						12-14		
						15-17		
						18+		

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		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
		Kringspel		Geen		Empathie & sociaal bewustzijn		
		Energizer & ijsbreker				Grove motoriek		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Makkelijk		Groot		6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	
						18+	18+	

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.



















StreetSmartPlay

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						Zelfbewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads				
Aantal spelers	Icon			Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
1 speler		Moeilijkheidsgraad	Icon	Klein		6-11		
2 - 4 spelers		Makkelijk				12-14		
						15-17		

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. • ...

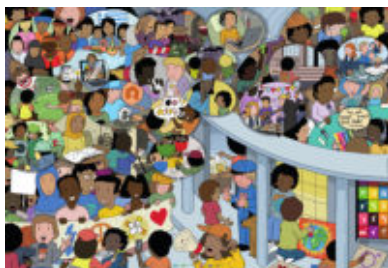
StreetSmartPlay



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		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Kritisch & reflecterend denken		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Makkelijk		Klein		18+	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 kinderpacticipatie. 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?

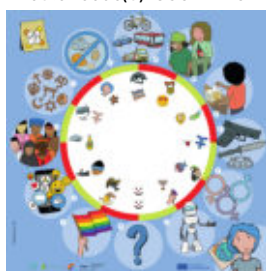
StreetSmartPlay



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		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
Burgerschap & mensenrechten		Bordspel		Printbare downloads		Kritisch & reflecterend denken		
Aantal spelers	Icon	Groepsdiscussie		Ruimte	Icon	Empathie & sociaal bewustzijn		
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Klein		Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld				12-14	12-14	
						15-17	15-17	

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?

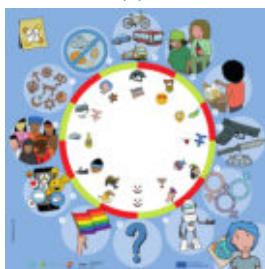
StreetSmartPlay



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		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Kritisch & reflecterend denken		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Klein		18+	18+	

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.

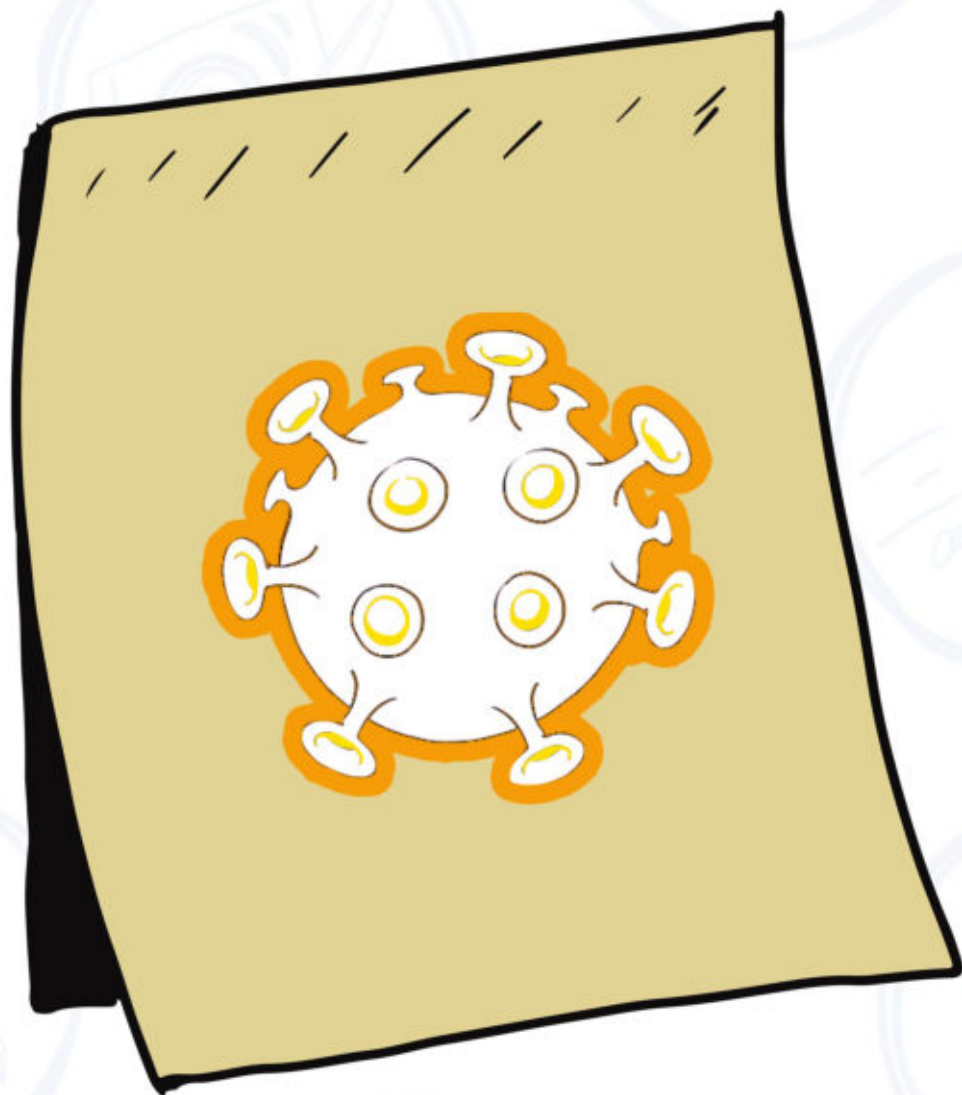
Dit spel is speciaal ontworpen om met plichtsdragers te werken rond het thema kinderrechten.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay





**BONUS HOOFDSTUK:
REACTIE OP DE PANDEMIE**

Inleiding

De COVID-19-pandemie had grote gevolgen voor de rechten van kinderen, met name op het gebied van onderwijs, spel, ontwikkeling, gezondheid en voedselzekerheid. Door de sluiting van scholen en andere belangrijke sectoren om de pandemie te bestrijden, konden sommige kinderen meer tijd met hun familie doorbrengen, terwijl anderen net kwetsbaarder werden voor misbruik en uitbuiting door thuis te moeten blijven. De pandemie heeft duidelijk gemaakt hoe belangrijk het is kinderen te betrekken bij beslissingen die hun leven beïnvloeden. Het is van cruciaal belang dat hun rechten tijdens en na een pandemie prioriteit krijgen door hen bij besluitvormingsprocessen te betrekken, zodat hun noden en rechten worden beschermd. Een pandemie kan effect hebben op alle kinderrechten:



Wil je kinderen en jongeren kennis laten maken met de mogelijke impact van een pandemie op hun rechten? 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



Wil je meer leren?

De COVID-19-pandemie heeft mensen in verschillende mate getroffen. De lockdowns en beperkingen hebben reeds bestaande ongelijkheden blootgelegd en gezorgd voor schendingen van de kinderrechten. Het programma "[Werken rond Kinderrechten Tijdens en Na een Pandemie](#)" wil de aandacht vestigen op de gevolgen van de pandemie en presenteert drie richtlijnen voor het werken rond kinderrechten tijdens een pandemie. Naast deze richtlijnen schetst het programma ook strategieën voor samenwerking met plichtsdragers om de rechten van kinderen en jongeren in kwetsbare situaties tijdens een pandemie te beschermen.



Growing Minds, Growing Rights: De impact van COVID-19

Welke invloed heeft de COVID-19-pandemie op jouw recht op provisie? Bekijk met de spelers de poster 'Growing Minds, Growing Rights' en denk na over op welke elementen de pandemie effect heeft.

Poster code(s): SOCIETY C6; SOCIETY B9



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		5-15 minuten		Licht		Kritisch & reflecterend denken		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Sociale aanpassing		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Empathie & sociaal bewustzijn		
		Bordspel		Basis		Zelfbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Gemiddeld		Klein		6-11		
						12-14		

Materialen

- Pen en papier
- Poster 'Educational Maze'
- Poster 'Growing Minds, Growing Rights'

Hoe speel je het spel?

1. Neem even de tijd om de poster 'Educational Maze' te ontdekken met een groep van 2-8 spelers.
2. Vraag vervolgens een van de kinderen om naar voren te stappen en een van de 4 kleuren te kiezen. De kleuren staan voor 4 categorieën. Laat de spelers naar de plaatjes kijken die bij deze kleur horen en laat ze raden welke categorie deze plaatjes vertegenwoordigen. Stel indien nodig enkele begeleidende vragen.
 - GROEN = TOOLS die je gebruikt om te leren
 - BLAUW = WAAR leer je
 - GEEL = van WIE leer je
 - ROOD = HOE leer je
3. Vraag de spelers om alle locaties/tools/... (afhankelijk van de geselecteerde kleur) aan te duiden die hij/zij vindt op de poster 'Growing Minds, Growing Rights'. Bespreek de elementen met de groep.
4. Vraag vervolgens aan de groep of het mogelijk is om op al deze locaties te leren tijdens de COVID-19-pandemie. Welke locaties zijn gesloten? Zijn er alternatieven beschikbaar? Welke plaatsen werden meer/minder belangrijk tijdens de pandemie? Welke invloed heeft COVID-19 op je leren?

Extra informatie

De poster 'Educational Maze'

De poster 'Educational Maze' biedt jeugdwerkers de mogelijkheid om met kinderen verschillende manieren van formeel en niet-formeel leren te bespreken. Op het paneel zijn vier categorieën afgebeeld en elke categorie bevat meerdere voorbeelden. Alle voorbeelden zijn omcirkeld met dezelfde kleur als de categorie, zo is eenvoudig te bepalen welk voorbeeld bij welke categorie hoort.

De categorieën zijn:

GROEN = TOOLS die je gebruikt om te leren = tablet en smartphone, gitaar en bal, gereedschapskist, pen en papier, boeken, speelgoed en schaakbord, radio en televisie, gameconsole, internet, online video's

BLAUW = WAAR leer je = Mobiele school, thuis, sportveld, klaslokaal, universiteit, religieuze gebouwen, internetcafé, fabriek, straat/markt, bibliotheek/jeugdcentrum

GEEL = van wie leer je = vrienden, directeur/baas, andere culturen, coach/jeugd werknemer, rolmodellen, religieuze karakters, familie

ROOD = HOE leer je = spelen, plannen, structureren, belonen, reflecteren, luisteren, vragen stellen, uitleggen, experimenteren, oefenen, studeren en leren

Het is belangrijk om te benadrukken dat kinderen ook buiten de formele schoolomgeving kunnen leren. Ze leren continu! COVID-19 heeft het formele onderwijs verstoord, maar kinderen nog steeds op verschillende locaties leren. Deze poster brengt deze discussie op gang!

De poster 'Growing Minds, Growing Rights'

De poster 'Growing Minds, Growing Rights' is de overzichtsposter voor het recht op ontwikkeling. Deze poster toont een schoolomgeving waar alle verschillende rechten met betrekking tot ontwikkeling terug te vinden zijn. Deze poster is een van de vier posters die gelinkt zijn aan een van de dimensies van kinderrechten: overleven, bescherming, ontwikkeling en participatie. De verhalenposter is nauw verbonden met het panel 'Different abilities, equal rights'.

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.

Dit spel is gebaseerd op het volgende spel: <https://play.street-smart.be/en/game/view/1050> en kan gebruikt worden om te bespreken hoe COVID-19 het recht op provisie voor kinderen en jongeren heeft bemoeilijkt.

Specifieke leerdoelen

- Leer meer over de impact van COVID-19 op het onderwijs

Variaties?

- Laat de spelers de twee verschillende posters vergelijken. Welke elementen van de "Educational Maze" zijn ook terug te vinden op de poster "Growing Minds, Growing Rights"?

StreetSmartPlay



Camera Catchers: De impact van COVID-19

Welke invloed heeft de COVID-19-pandemie op jouw recht op bescherming? Leef je in in een van de personages en leg uit met welke risico's ze worden geconfronteerd tijdens een pandemie.

Poster code(s): SOCIETY C8



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

Materialen

- Poster 'Camera Catchers'

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel een groep spelers voor de 'Camera Catchers'-poster en vraag ze om de beelden gedurende twee minuten te verkennen.
2. Begin vervolgens een discussie over de verschillende risico's die de personages op de panelen zouden lopen tijdens de pandemie. Stel vragen als:
 - In welke situaties of locaties is er een hoog besmettingsrisico? Waarom? - Welke risicovolle situaties zijn meer of minder aanwezig tijdens een pandemie? Bijvoorbeeld: huiselijk geweld, migratie ...
 - Wat zijn de grootste risico's tijdens de pandemie?
 - Wat kan je doen om deze risico's te vermijden of te voorkomen? Welke voorzorgsmaatregelen kunt u nemen?
 - ...
3. De activiteit eindigt wanneer alle spelers enkele persoonlijke verhalen hebben kunnen delen of wanneer alle situaties op het paneel zijn besproken. Sluit het spel af door uit te leggen dat alle kinderen het recht hebben om beschermd te worden en zich veilig te voelen.

Extra informatie

De poster 'Camera Catchers'

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.

Dit spel is gebaseerd op het volgende spel <https://play.street-smart.be/en/game/view/1013> en kan worden gebruikt om te bespreken hoe COVID-19 het recht op bescherming voor kinderen en jongeren heeft bemoeilijkt.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Focus op specifieke locaties: selecteer één locatie op het paneel met risicovolle situaties (bijv. appartement) en noteer alle risico's die kinderen lopen tijdens een pandemie op die specifieke locatie. Denk met de kinderen na over hoe deze locatie eruit zou willen zien in tijden van een pandemie.

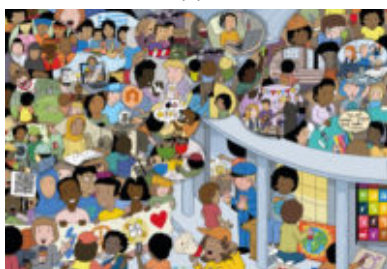
StreetSmartPlay



The Children's Parliament: De impact van COVID-19

Welke invloed heeft de COVID-19-pandemie op jouw recht op participatie? Leg uit welke situaties tijdens de pandemie waren toegestaan en welke niet.

Poster code(s): SOCIETY C10



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		5-15 minuten		Licht		Sociale aanpassing		
Burgerschap & mensenrechten		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Empathie & sociaal bewustzijn		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Zelfbewustzijn		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Kritisch & reflecterend denken		
Aantal spelers	Icon					Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Gemiddeld		Klein		6-11		
						12-14		
						15-17		

Materialen

- Poster 'The Children's Parliament'

Hoe speel je het spel?

1. Neem twee minuten de tijd om de poster 'The Children's Parliament' te verkennen met een groep van 2-8 spelers.
2. Vraag de deelnemers welke dingen op de poster niet waren toegestaan tijdens de COVID-19-pandemie. Schrijf ze op het bord of op een stuk papier.
3. Vraag vervolgens aan elke individuele deelnemer welk element hij/zij het meest miste. Waarom mocht dit niet meer? Zorg ervoor dat iedereen zijn/haar mening kan delen.
4. Zoek nu naar de dingen op de poster die ook van kracht waren tijdens de pandemie. Bijvoorbeeld mondkapjes, online lessen volgen...
 - Waarom waren deze dingen nodig?
5. Open een discussie over hoe de spelers zich voelden tijdens de pandemie en alle opgelegde regels:
 - Was het moeilijk voor de spelers om deze 'nieuwe' regels te volgen?
 - Hadden ze het gevoel inspraak te hebben tijdens de pandemie?
 - ...

Extra informatie

De poster 'The Children's Parliament'

De poster 'The Children's Parliament' is dé overzichtsposter voor het recht op participatie. 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 je doelgroep op gang te brengen.

De rechten gelinkt 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 kinderrechticonen 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



COVID-19: Basisbehoeften en de impact op kinderrechten

Welke invloed heeft een pandemie op de rechten van kinderen? Gebruik de kinderrechtenposter om deze vraag op te lossen en na te denken over de gevolgen van de pandemie.

Poster code(s): SOCIETY C2



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Probleemoplossend denken & besluitvorming		
						Logisch denken		
						Zelfbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Klein		6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	
						18+	18+	

Materialen

- Poster City of Rights

Hoe speel je het spel?

1. Maak de groep eerst vertrouwd met de symbolen rond het paneel die de kinderrechten en de verschillende dimensies van kinderrechten vertegenwoordigen (zie aanvullende spelinformatie).
2. Vraag de spelers of ze een situatie kunnen vinden waarin het recht wordt gerespecteerd en of ze een andere situatie kunnen vinden waarin het recht wordt geschonden.
3. Maak dan paren. Vraag elk paar kinderen welke 3 kinderrechten een pandemie de meeste impact heeft. Vraag waarom ze dat denken. Geef een voorbeeld en link terug naar het paneel om meer voorbeelden te vinden.
4. De activiteit is afgelopen als alle groepen hun top 3 hebben gegeven en alle kinderrechten zijn besproken. Vergeet ook niet aan de kinderen te vragen hoe deze rechten gerespecteerd kunnen worden in tijden van een pandemie. Met andere woorden: wat kan er worden gedaan om de rechten van kinderen te waarborgen, ook in moeilijke tijden? Schrijf de bevindingen op!

Extra informatie

Deze activiteit maakt deel uit van het COVID-19-pakket. Het pakket beoogt jeugdwerkers handvatten te geven om de gevolgen van de pandemie met hun doelgroep te bespreken. Het COVID-19-overzichtspaneel is het startpunt voor alle discussies. Na het spelen van het overzichtspaneel zijn er extra activiteiten over de zeven verschillende onderwerpen beschikbaar om dieper op de materie in te gaan.

Specifieke leerdoelen

Leer je rechten kennen en leer over hoe deze worden beïnvloed tijdens de pandemie.

Variaties?

- Rollenspel: een kinderrecht uitbeelden dat tijdens de pandemie vaak niet wordt gerespecteerd. De andere spelers moeten raden. Dan beeldt een andere speler een ander kinderrecht uit. Vraag de kinderen waarom ze voor dit recht hebben gekozen.
- Recht op basisbehoeften: focus meer op de impact van de pandemie op basisbehoeften. Bespreek met de kinderen of ze nog toegang hebben tot alle basisbehoeften: voedsel, kleding en onderdak. Is er een verschil tussen voor en tijdens de pandemie? Hoe? Wat moet er worden gedaan om ervoor te zorgen dat kinderen ten allen tijde toegang hebben tot basisbehoeften?
- Vertel iets unieks: wat heb je gedaan tijdens de lockdown, gekoppeld aan de kinderrechten? Vraag de groep om in de rij te gaan staan. Vraag dan om iets unieks over zichzelf te delen, iets wat ze tijdens de afgelopen pandemie hebben gedaan, gekoppeld aan een specifiek kinderrecht. Bijvoorbeeld: recht op gezondheidszorg: ik heb met mijn vrienden mondkapjes gemaakt om uit te delen aan mensen in mijn gemeenschap... Als niemand anders in de groep dit heeft gedaan, kun je een stap vooruit doen. Ga door met dit proces totdat een van de spelers 5 of 10 stappen vooruit heeft gedaan. Vergeet niet altijd de link te leggen met een kinderrecht om het moeilijker te maken.

StreetSmartPlay



Lockdown-wet: Ontmoetingen met de politie in tijden van COVID

Laat spelers nadenken over ontmoetingen met de politie tijdens een lockdown of pandemie.

Poster code(s): /



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Maatschappij		> 15 minuten		Gemiddeld		Creatief denken		
Burgerschap & mensenrechten						Kritisch & reflecterend denken		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Empathie & sociaal bewustzijn		
		Rollenspel		Basis		Zelfbewustzijn		
		Groepsdiscussie						
Aantal spelers	Icon	Moelijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Gemiddeld		Middelgroot		12-14		
						15-17		

Materialen

- Klappapier
- Stickers
- Pennen
- Verkleedkleden

Hoe speel je het spel?

DEEL 1

1. Vraag de spelers naar hun ervaringen (of van vrienden of familie) met de politie tijdens pandemie/lockdown. Geef ze de tijd om te brainstormen en laat ze de antwoorden opschrijven.
2. Laat alle spelers antwoorden op klappapier noteren.
3. Geef vervolgens iedereen drie stickers en nodig ze uit om naar de papieren te komen (in kleine groepjes) en laat ze stemmen tot welke drie ervaringen ze zich het meest aangetrokken voelen door hun sticker bij die ervaring te plakken. Ze kunnen zich aangetrokken voelen tot een bepaalde situatie omdat ze die eerder hebben gehoord of omdat ze die zelf hebben meegemaakt.
4. Als alle spelers hebben gestemd, kies je de scenario's die het belangrijkste werden gevonden en vertel je ze dat we met deze scenario's zullen werken in het rollenspel.

DEEL 2

1. Organiseer de spelers in groepen, idealiter van vier of vijf.
2. Verzamel de ervaringen die als belangrijkste zijn gekozen en verdeel ze onder de groepen.
3. Vraag ze om een rollenspel op te zetten. Geef ze ongeveer 10 minuten.
4. Laat ze de rollen uit het scenario toewijzen.
5. Speel het scenario na: Zodra alle groepen zijn voorbereid, bespreek je je verwachtingen om een respectvolle toeschouwer en deelnemer te zijn. Leg uit dat elke groep zijn eigen scenario zal presenteren. Elk scenario wordt met een paar regels ingeleid voordat de acteurs het toneel starten. Herinner hen eraan dat het niet de bedoeling is om humoristisch te zijn; het doel is om te proberen hun rollen op een realistische manier te spelen.

DEEL 3

1. Bedank na elk rollenspel de acteurs door te klappen en laat een discussie ontstaan met vragen als:
 - Aan de acteurs die de burger en de politie spelen: waarom heb je voor deze situatie gekozen? Waarom heb je de keuzes gemaakt die je hebt gemaakt?
 - Aan het publiek: Ben je het eens met de keuzes die burgers en politie maken in deze scène?
 - Als je persoonlijk in deze situatie zou zitten (als burger en/of politieagent), hoe zou je de situatie dan anders hebben aangepakt?
2. Als er tijd is, kun je het spel afsluiten met een discussieronde (zie voorbeeld discussievragen in aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

Vijf voorwaarden om een rollenspel op te zetten:

- Vertel de groepen dat ze ervoor moeten zorgen dat iedereen het probleem begrijpt dat ze aan het publiek gaan communiceren.
- Vertel ze dat je van ze verwacht dat ze het scenario naspelen alsof het een echte situatie is.
- Ze kunnen ervoor kiezen om het scenario na te spelen zoals het echt is gebeurd of om het scenario te improviseren. Bijvoorbeeld: willen ze het scenario laten escaleren of goed gedrag vertonen?
- De jongeren moeten hun fantasie gebruiken en zich verplaatsen in de hoofden van de mensen die ze vertegenwoordigen. Dit omvat het proberen hun perspectieven, doelen, motivaties en gevoelens te begrijpen wanneer ze de situatie betreden.
- Improvisatie is toegestaan en wordt aangemoedigd.

Mogelijke reflectievragen

- Hoe voelde het om de rol van burger/politieagent te spelen?
- Wat vind je het moeilijkste onderdeel van het politiewerk?
- Welke verantwoordelijkheden hebben burgers in de omgang met de politie?
- Welke verantwoordelijkheden heeft de politie in de omgang met burgers?
- Wat is de beste manier om voor jezelf en je rechten op te komen als je wordt geconfronteerd met een politieagent?
- Hoe denk je dat angst de relatie politie-gemeenschap beïnvloedt? (Denk aan de angst van zowel de burgers als de politie.)
- Wat riskeert de politie door elke dag haar werk te doen?

Bronnen

- Erasmus+ (2020). Het rollenspel - wanneer en hoe u het moet gebruiken. https://www.salto-jeugd.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2296/Role%20Play%20guide.pdf
- Inhoudsteam van Mindtools. (zn). Rollenspel: voorbereiding op moeilijke gesprekken en situaties. Hulpmiddelen voor de geest. <https://www.mindtools.com/CommSkill/RolePlaying.htm>
- Laskaris, J. (2019, 23 mei). 5 manieren om rollenspel te gebruiken in eLearning. TalentLMS-blog. <https://www.talentlms.com/blog/role-playing-games-in-elearning/>
- Munoz, C. & Gigliotti, C. (2017). Jeugdbelofte - Een politie- / jeugdschoolprogramma voor 5e klassers. Politie Waterschap. https://cdn5ss16.sharpschool.com/UserFiles/Servers/Server_314195/File/District/Curriculum%20&%20Instruction/Youth%20Promise%20Grade%205%20Program.PDF

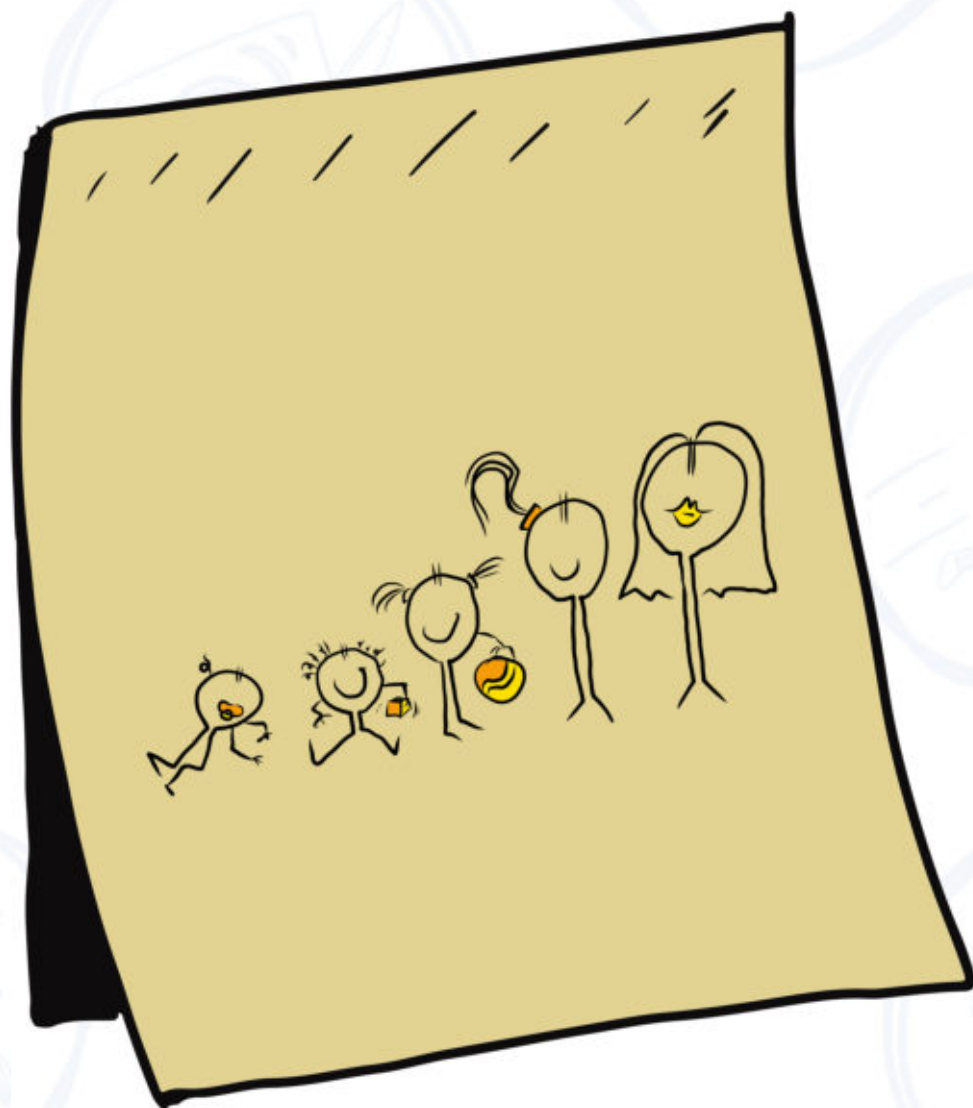
Specifieke leerdoelen

Variaties?

Terwijl je alternatieve keuzes met de groep bespreekt, laat je de oorspronkelijke groep de scène naspelen. Op het moment dat een toeschouwer denkt een betere keuze te kunnen maken om de situatie onder controle te krijgen, kan hij "Freeze!" roepen. roepen. De acteurs bevriezen vervolgens in hun exacte positie en het publiek tikt een acteur op de schouder om hem/haar het signaal te geven om uit de scène te stappen. Het publiek neemt vervolgens de exacte positie van die acteur in en de scène komt weer tot leven, waarbij het publiek hun idee in de scène improviseert.

StreetSmartPlay





**BONUS HOOFDSTUK:
ONTWIKKELING IN DE VROEGE KINDERTIJD**

Inleiding

De vroege kinderjaren vormen een kritieke ontwikkelingsfase die invloed heeft op de fysieke, cognitieve en sociaal-emotionele groei van een kind. Het Verdrag van de Verenigde Naties inzake de Rechten van het Kind (IVRK) erkent de noodzaak om het welzijn van kinderen te beschermen en hun ontwikkeling te bevorderen. In de artikelen van het IVRK wordt prioriteit gegeven aan het bieden van een zorgende omgeving, mogelijkheden om te leren en te spelen, en de vrijheid om zich te uiten en deel te nemen aan besluitvormingsprocessen. Op leeftijd afgestemde activiteiten, kunnen kinderen helpen verantwoordelijke leden van de gemeenschap te worden. Jeugdwerkers kunnen de sociale en emotionele groei van kinderen aanmoedigen door middel van spelletjes, muziek, kunst en beweging en tegelijkertijd nieuwsgierigheid en kritisch denken bevorderen.

In dit hoofdstuk richten we ons op een selectie van artikelen uit het IVRK die begrijpbaar zijn voor jonge kinderen:



Wil je kinderen en jongeren kennis laten maken met kinderrechten in de vroege kindertijd? 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



Wil je meer leren?

Het programma "[Een Kinderrechtenbenadering in de Jonge Kinderjaren](#)" laat je kennismaken met het concept van de ontwikkeling van het jonge kind en het belang om daarin te investeren, en met het Nurturing Care Framework (NCF). Via interactieve cursussen en praktische voorbeelden leer je hoe je het NCF kunt toepassen om de rechten van kinderen te bevorderen en op een speelse manier tegemoet te komen aan hun noden. Ook worden strategieën voor samenwerking met plichtsdragers om kinderrechten te bevorderen onderzocht. Aan het einde van dit programma heb je waardevolle inzichten en vaardigheden opgedaan om de rechten van jonge kinderen te bevorderen en te beschermen.



Kleurenmagie met de vijf karakters

Een teken- en kleuractiviteit waarbij kinderen hun favoriete personage van de poster inkleuren? Laat de spelers hun favoriete personage kiezen en laat ze Julia, Anna, Priya, Fredrick of Ibrahim inkleuren met hun eigen creatieve touch!

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Visuele & auditieve perceptie		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Fijne motoriek		
+5 spelers		Tekenen		Basis		Creatief denken		
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
1 speler		Gemiddeld		Klein		0-5		
						6-11		

Materialen

- Poster "De verhalen van de vijf personages"
- Kleurplaat
- Papier
- Kleurpotloden/krijt

Hoe speel je het spel?

1. Vraag de kinderen naar de poster te kijken en te luisteren naar de verhalen van de vijf personages. Zorg voor de audioverhalen, vertel de verhalen zelf of laat de kinderen vertellen wat ze zien.
2. Elk kind kiest een favoriet personage.
3. Leg de kinderen uit dat ze dat personage gaan tekenen en inkleuren.
4. Vraag ze eerst om het personage te tekenen en als ze klaar zijn met tekenen, kunnen ze het inkleuren.
5. Zorg ervoor dat je de kinderen aanmoedigt om hun eigen creatieve touch aan hun tekeningen toe te voegen, zoals het toevoegen van een achtergrond of accessoires voor hun personage.
6. Aan het eind kunnen alle kinderen hun tekening op de mobiele school of op de muur hangen zodat anderen deze kunnen zien.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

Als er veel jonge kinderen zijn, kan je ze een kleurplaat geven, zodat ze niet zelf hoeven te tekenen.

StreetSmartPlay



Theatertijd met de personages

Kom en speel mee met de karakters van het verhaal.

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
2 - 4 spelers		Rollenspel		Printbare downloads				
				Zelfgemaakte materialen				
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Klein		0-5		
						6-11		

Materialen

- Poster "The Stories of the Five Characters"
- Het verhaal van Priya en Fredrick
- Stokfiguurtjes -> figuren uit het verhaal Priya & Fredrick
- Attributen (bijv. brood, centen, kat, vod, bal, bus...)

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel enkele jonge kinderen voor de poster met de verhaallijn van Priya en Fredrick.
2. Laat de kinderen vertellen wat ze zien en wat er in het verhaal gebeurt. Stimuleer hun taalgebruik. (bijv. als de kinderen iets aanwijzen, help ze dan om het onder woorden te brengen: "Ja, Priya is het raam aan het schoonmaken!")
3. Vertel de kinderen dat ze het verhaal nu zelf in een toneeltje kunnen naspelen.
4. Deel de poppetjes en rekvisieten uit en laat de kinderen het verhaal naspelen met dit materiaal.
5. Andere kinderen kunnen naar het poppentheater komen kijken.

Extra informatie

- We kiezen ervoor om alleen de verhalen van Priya en Fredrick te gebruiken, omdat deze gemakkelijk te begrijpen zijn voor jongere kinderen. Dit zal ervoor zorgen dat de kinderen het verhaal gemakkelijker kunnen volgen en er zich in kunnen inleven.
- Je kan de verhaallijnen van Priya en Fredrick aan de kinderen geven als extra geheugensteuntje bij het uitvoeren van het toneeltje.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Een schattentocht naar kinderrechten

Probeer zo snel mogelijk alle verschillende kinderrechten te vinden.

Poster code(s): SOCIETY C1



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Groepsdiscussie		Printbare downloads		0-5		
		Zoektocht				6-11		
		Moelijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon			
		Gemiddeld		Klein				

Materialen

- Poster 'General Overview of Children's Rights'
- Een print van de selectie van kinderrechten voor kleuters (2, 5, 7, 12, 13, 18, 19, 24, 28, 31, 42)
- Zoekkaart
- Kleurplaat en kleuren (optioneel)

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel 2 of 3 jonge spelers rond de algemene overzichtsposter.
2. Vertel hen dat er veel kinderrechten zijn en dat je een selectie van deze rechten rond de mobiele school hebt verstopt.
3. Geef ze de kaart met de selectie.
4. Vraag ze om samen op zoek te gaan naar de rechten.
5. Als ze een recht hebben gevonden, leg het recht dan op een kindvriendelijke manier uit.
6. Betrek ze erbij door een persoonlijke vraag te stellen (zie aanvullende spelinformatie).

Extra informatie

- Art 2. Recht op geen discriminatie -> Alle kinderen hebben al deze rechten, of je nu een jongen of een meisje bent, groot of klein, waar je woont of hoe je eruit ziet. In welke opzichten lijk je op je vrienden? Waarin verschil je?
- Art 5. Recht op gezinsbegeleiding als kinderen zich ontwikkelen -> Volwassenen helpen ons met al onze rechten, naarmate je ouder wordt, moeten zij je helpen om onafhankelijker te worden. Wat kan je zelf al doen?
- Art 7. Recht op een naam -> Hoe heet je?
- Art 12. Recht op respect voor de mening van kinderen -> Volwassenen moeten naar je luisteren en je serieus nemen. Heb jij een goed idee dat je wilt delen?
- Art 13. Recht om vrijelijk gedachten te delen zonder onbeleefd te zijn of anderen te kwetsen. Heb je zelfs iemand pijn gedaan?
- Art 18. Recht op verantwoordelijkheid van ouders -> recht om verzorgd te worden door volwassenen die van je houden en je beschermen. Wie beschermt jou?
- Art 19. Recht op bescherming -> Als iemand je pijn doet, moet je dit aan een volwassene vertellen. Aan wie zou je het vertellen?
- Art 24. Recht op hulp bij ziekte, schoon water om te drinken en te wassen, gezonde voeding en een veilige plek om te wonen -> Wat is je favoriete eten?
- Art 28. Recht op onderwijs -> Ga je naar school? Wat is je favoriete onderwerp? Wat wil je echt leren?
- Art 31. Recht op rust, spel, cultuur, kunst -> Wat is je favoriete spel, liedje of foto?
- Art 42. Iedereen moet kinderrechten kennen -> Wie kun je vertellen over kinderrechten?

Specifieke leerdoelen

Variaties?

Als jij de kleurplaat aanlevert, kunnen de spelers de rechten in de juiste kleur inkleuren.

StreetSmartPlay



Bouw je stad

Bouw je eigen stad van rechten!

Poster code(s): SOCIETY C2



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Logisch denken		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Knutselen & bouwen		Basis		0-5		
1 speler		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	6-11		
		Gemiddeld		Middelgroot				

Materialen

- Poster 'City of Rights'
- Een groot, plat oppervlak zoals een tafel of de vloer
- Bouwstenen zoals LEGO of houten blokjes
- Kleine speelgoedauto's en mensfiguren (optioneel)
- Papier en pennen of potloden om de stad te plannen en te ontwerpen (optioneel)

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel enkele spelers voor de 'City of Rights'-poster.
2. Bespreek met hen wat ze op de poster zien. Welke gebouwen? Waar zijn de hoofdpersonages?
3. Vraag de spelers om te vertellen hoe hun stad eruit zou zien. Oudere spelers kun je vragen om eerst een schets van hun stad te maken voordat ze gaan bouwen.
4. De spelers beginnen met het bouwen van hun eigen stad met blokken. Ga als jeugdwerker rond en stel vragen (zie aanvullende spelinformatie voor enkele voorbeelden).
5. Naarmate de stad groeit, kunnen spelers speelgoedauto's en figuurtjes toevoegen om de stad tot leven te brengen.
6. Het spel gaat door totdat de stad compleet is en alle spelers het erover eens zijn dat er niets meer is om toe te voegen.
7. Spelers kunnen vervolgens hun stad bewonderen en de stad van anderen bezoeken.

Extra informatie

- Spelers kunnen ook details aan de stad toevoegen door plannen of ontwerpen op papier te maken om het bouwproces te begeleiden.
- Stel als jeugdwerker vragen aan de spelers: Wat bouw je? Waar kan ik gaan spelen met mijn vrienden? Ik heb recht op onderwijs ... waar kan ik hiervoor terecht? Als ik ziek ben, heb ik het recht om naar een dokter te gaan. Kan ik deze in jouw stad vinden?

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Spelers kunnen specifieke gebieden of gebouwen toegewezen krijgen om te creëren, zoals een park of een wolkenkrabber, om ervoor te zorgen dat de stad divers en evenwichtig is.
- Spelers kunnen samenwerken om de stad te plannen, waarbij ze verschillende rollen en verantwoordelijkheden aan elke persoon toewijzen, zoals het ontwerpen van wegen of het bouwen van woonwijken.
- Het spel kan uitdagender worden gemaakt door specifieke doelen of uitdagingen te stellen, zoals het creëren van een bepaald aantal gebouwen in een bepaald tijdsbestek of het bouwen van een duurzame stad met behulp van milieuvriendelijke materialen.

StreetSmartPlay



Hinkelen door de verschillende levensfasen

Hinkel je weg naar de top!

Poster code(s): SOCIETY C6



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Gemiddeld		Grove motoriek		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Coördinatie & flexibiliteit		
+5 spelers		Energizer & ijsbreker		Basis		Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	0-5		
1 speler		Gemiddeld		Klein		12-14		

Materialen

- Poster 'Growing Minds, Growing Rights'
- Krijt of plakband om het hinkelbord op de grond te tekenen
- Een klein voorwerp om te gooien, zoals een steen of een bonenzak

Hoe speel je het spel?

1. Teken een hinkelspelbord op de grond met krijt of plakband. Het bord moet tien vierkanten op een rij hebben, genummerd van één tot tien.
2. In elk vierkant staat een andere levensfase geschreven of getekend (zie foto).
3. Kies een speler om als eerste aan de slag te gaan.
4. De eerste speler gooit het kleine voorwerp op het hinkelspelbord, met als doel vierkant één.
5. De speler springt dan op één voet in vierkant een en springt dan met dezelfde voet in vierkant twee.
6. De speler springt verder, wisselt van voet en springt het vierkant met het kleine voorwerp over.
7. Als de speler met succes door alle vierkanten springt, haalt hij het kleine voorwerp op en gooit het op vierkant twee.
8. De speler begint dan dezelfde hinkelreeks, deze keer gericht op vierkant twee.
9. Als de speler er niet in slaagt om met succes door een vierkant te springen of zijn evenwicht verliest, verliest hij een beurt en moet hij wachten.
10. Het spel gaat op deze manier door totdat een speler het hele hinkelpad met succes heeft voltooid en alle levensfasen heeft doorlopen.
11. Die speler wint het spel.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Om het spel uitdagender te maken, kan je de spelers vragen de naam van de levensfase te zeggen terwijl ze op het vakje springen.
- Om het spel competitiever te maken, kunnen meerdere spelers tegelijk spelen, die elk om de beurt door het hinkelpad springen. De eerste speler die het hele hinkelpad voltooid heeft, wint.

StreetSmartPlay



Een race om grondstoffen

Een up-tempo groepsactiviteit waarbij kinderen racen om items te verzamelen terwijl ze een tikker in het midden ontwijken.

Poster code(s): SOCIETY C6



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Zwaar		Ruimtelijke oriëntatie		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Grove motoriek		
+5 spelers		Tikspel		Basis		Samenwerking		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Groot		0-5		
						6-11		

Materialen

- Poster 'Growing Minds, Growing Rights'
- Benodigdheden verspreid in het midden van de kamer (bijv. boeken, krijtjes, pennen, krijt, bal...)
- Een hesje voor de tikker

Hoe speel je het spel?

1. Verdeel de spelers in 5 teams, die elk een andere locatie vertegenwoordigen (bibliotheek, tekenles, klaslokaal, speeltuin en eetkraampje).
2. Laat elk team aan een kant van de kamer staan, weg van de voorraden in het midden.
3. Leg de spelers uit dat ze moeten samenwerken om alle items te verzamelen die nodig zijn op hun locatie.
4. Wijs één speler van elk team aan als looper voor de eerste ronde.
5. Als je "go" zegt, moeten de hardlopers van elk team naar het midden rennen en een item pakken dat bij hun locatie hoort.
6. Ondertussen moet de tikker in het midden de lopers proberen te tikken. Als een looper is getikt, moet hij het item terugleggen in het midden en teruggaan naar zijn team.
7. Zodra een looper een item met succes heeft opgehaald, moet hij het terugbrengen naar zijn team zodat de volgende looper kan gaan.
8. Het spel gaat door totdat alle teams al hun items hebben verzameld.
9. Het team dat als eerste al hun items heeft verzameld, wint het spel.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

Om het spel uitdagender te maken, kan je het aantal items verhogen of meerdere tikkers in het midden plaatsen.

StreetSmartPlay



Raad in het donker

Bereid je voor op een zintuiglijke confrontatie! Test je tastzin in dit geblinddoekte spel waarin spelers voorwerpen moeten raden om punten te verdienen en de ultieme blinde kampioen te worden.

Poster code(s): SOCIETY C7



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Fijne motoriek		
2 - 4 spelers		Kringspel		Basis		Leeftijd	Icon	
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	0-5		
		Gemiddeld		Klein		6-11		

Materialen

- Poster 'Different abilities, equal rights'
- Blinddoek voor elke speler
- Diverse voorwerpen, zoals speelgoed, huishoudelijke artikelen, voedsel
- Een timer (optioneel)

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel een paar spelers voor de 'Different abilities, equal rights'-poster. Leg hen uit dat er enkele kinderen zijn die een beperking hebben.
2. Vertel ze dat we een spel gaan spelen waarbij de spelers niet kunnen zien, maar toch moeten raden wat ze vasthouden.
3. Kies een speler om het spel te starten en laat deze de blinddoek omdoen.
4. Kies een voorwerp van de stapel en laat het aan de andere spelers zien.
5. Plaats het voorwerp in de handen van de speler en geef hem een paar seconden de tijd om het voorwerp geblinddoekt te onderzoeken.
6. De speler moet raden welk voorwerp hij vasthoudt.
7. Als de speler het object correct raadt, verdient hij een punt en is de volgende speler aan de beurt om geblinddoekt een object te raden.
8. Als de speler het object verkeerd raadt, verdient hij geen punt.
9. Het spel gaat door totdat alle spelers aan de beurt zijn geweest om voorwerpen te raden.
10. De speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint.

Extra informatie

- Spelers kunnen hints krijgen om ze te helpen het object te raden, zoals de kleur, textuur of grootte.
- Als spelers moeite hebben om een object te raden, kunnen ze een vraag over het object stellen om zo het voorwerp correct te kunnen raden.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

Om het spel uitdagender te maken, kun je de tijd beperken die elke speler krijgt om het object te onderzoeken voordat hij gokt.

StreetSmartPlay



Samen obstakels overwinnen

Werk samen om verschillende uitdagingen en taken ondanks verschillende beperkingen te overwinnen.

Poster code(s): SOCIETY C7



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Samenwerking		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Leertijd	Icon	
2 - 4 spelers		Teambuilding		Zelfgemaakte materialen		0-5		
+5 spelers						6-11		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon			
		Gemiddeld		Klein				

Materialen

- Poster 'Different abilities, equal rights'
- Blinddoek/koptelefoon
- Bouwstenen of figuurtjes
- Kaarten met opdrachten of uitdagingen

Hoe speel je het spel?

1. Maak kaartjes met taken of uitdagingen die je moet voltooien (zie aanvullende informatie) en lamineer ze, zodat ze opnieuw gebruikt kunnen worden.
2. Verdeel spelers in teams van twee of drie.
3. Wijs elk team een specifieke beperking of uitdaging toe, zoals het dragen van een koptelefoon, gebinddoekt zijn, een arm op de rug gebonden hebben, het ene been aan het andere gebonden hebben of niet kunnen praten.
4. Schud de kaartjes met taken en uitdagingen en trek een kaart voor elk team.
5. Elk team moet samenwerken om de taak of uitdaging op hun kaart te voltooien met behulp van de tools die ze tot hun beschikking hebben. (Als er bijvoorbeeld op de kaart staat dat je een toren met blokken moet bouwen, moet het team met het lid met één arm op de rug gebonden samenwerken om de toren te bouwen).
6. Wissel van taken en beperkingen.
7. Het spel gaat door totdat alle teams meer dan één taak of uitdaging hebben voltooid.
8. Bespreek aan het einde hoe de spelers het uitvoeren van de taak met een beperking hebben ervaren, waarom was de ene taak voor de een moeilijk en voor de ander niet?

Extra informatie

Taken of uitdagingen kunnen zijn: een toren bouwen met bouwstenen, een structuur maken met alleen tandenstokers en marshmallows, een beroemd schilderij of beeldhouwwerk namaken met boetseerlei, een (leg)puzzel oplossen, een tekening maken terwijl een ander teamlid mondelinge instructies geeft, een hindernisbaan voltooien ...

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Om het spel uitdagender te maken, kunnen spelers een beperkte tijd krijgen om hun taak of uitdaging te voltooien.
- Spelers kunnen ook de mogelijkheid krijgen om hun eigen taken of uitdagingen te creëren om aan het spel toe te voegen.

StreetSmartPlay



Helpende handen

Creëer kleurrijke handen die je helpen te overleven!

Poster code(s): SOCIETY C4



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Leeftijd	Icon	
+5 spelers		Tekenen		Printbare downloads		0-5		
2 - 4 spelers		Knutselen & bouwen				6-11		
1 speler		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon			
		Gemiddeld		Klein				

Materialen

- 'The Basics of Life' poster
- Papier/geprinte hand
- Kleurpotloden/krijt

Hoe speel je het spel?

1. Geef elke speler een stuk papier met een hand erop of laat ze er zelf een tekenen. Je kunt de spelers ook laten tekenen op de mobiele school of het terrein.
2. Leg de spelers uit hun handen te versieren met afbeeldingen of woorden die betrekking hebben op de dingen die hen helpen overleven, zoals voedsel, water, onderdak, kleding, medicijnen of andere essentiële items. Ter inspiratie kunnen ze de poster bekijken.
3. Moedig spelers aan om creatief te zijn en hun handen kleurrijk te versieren.
4. Als iedereen klaar is met het versieren van zijn hand, laat je ze met de groep delen wat ze hebben genoteerd en waarom ze denken dat elk item belangrijk is om te overleven.
5. Nadat alle spelers klaar zijn met het versieren van hun handen, plaats je ze op een tafel of een muur om een expositie te maken van helpende handen die kunnen worden gebruikt om te overleven.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Voor oudere kinderen:
- Zorg voor een discussie over het recht op overleven en hoe toegang tot deze basisbehoeften een uitdaging kan zijn voor sommige kinderen over de hele wereld.
 - Moedig spelers aan om na te denken over manieren waarop ze anderen in nood kunnen helpen en inspireer hen om actie te ondernemen.

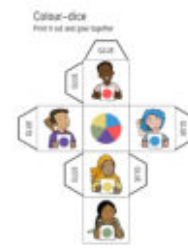
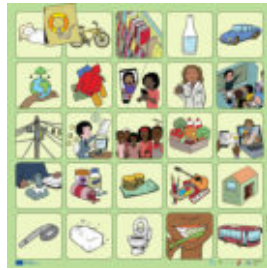
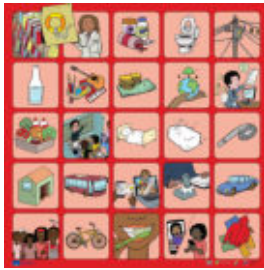
StreetSmartPlay



Kleuren- en cijferbingo

Verbeter je cognitieve vaardigheden door kleuren en cijfers te matchen om de juiste afbeelding te vinden.

Poster code(s): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Aandacht & concentratie		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Ruimtelijke oriëntatie		
2 - 4 spelers		Bordspel		Printbare downloads		Logisch denken		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Zelfgemaakte materialen		Leeftijd	Icon	
		Moeilijk		Ruimte	Icon	0-5		
				Klein		6-11		

Materialen

- Rode en groene poster 'Basic Needs'
- Twee dobbelstenen - één met getallen en één met kleuren
- Kleur- en cijferlabels (optioneel)

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel 2 of meer spelers en deel de bingoposters uit.
2. Maak een matrix door de bovenste rij met kleuren te labelen en de linkerkolom met getallen. Zorg ervoor dat dit voor beide posters verschillend is (zie afbeelding)
3. Gooi twee dobbelstenen - een met cijfers en een met kleuren - om te bepalen naar welk vakje de spelers moeten zoeken.
4. Spelers zoeken het overeenkomstige vak op hun bingokaart en plaatsen een kroonkurk op de afbeelding.
5. De eerste speler die een rij voltooit (verticaal, horizontaal of diagonaal) roept "bingo" en wint de ronde.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Voor heel jonge kinderen:
- Geef elke speler een bingoposter en geef ze alle bijbehorende bingokaarten (download).
 - Spelers moeten elk item zo snel mogelijk sorteren en matchen met de juiste afbeelding op hun bingoposter.

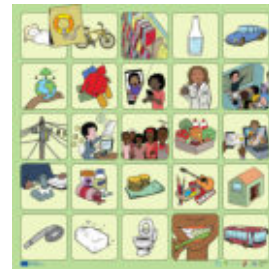
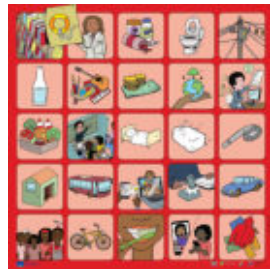
StreetSmartPlay



De basisbehoeften detective

Word een echte detective en raad welke basisbehoeften ontbreken, een spel dat kritisch denken en probleemoplossend vermogen bevordert.

Poster code(s): SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Taal, lezen & schrijven		
2 - 4 spelers		Kringspel		Printbare downloads		Logisch denken		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	Leeftijd	Icon	
		Gemiddeld		Klein		0-5		
						6-11		

Materialen

- Rode en groene poster 'Basic Needs'

Hoe speel je het spel?

1. Roep de kinderen bij elkaar en laat ze de bingoposter met de basisbehoeften zien.
2. Vertel een verhaaltje of speel een situatie na waarin iemand een van de basisbehoeften mist. (bijv. kom de kamer binnen terwijl je er verdrietig en moe uitziet. Speel een scène na waarin je probeert te slapen maar niet kunt omdat je je ongemakkelijk voelt op de vloer. Wat ontbreekt er? Bed of kussen. Dit kan herhaald worden met verschillende scenario's en basisbehoeften, zoals doen alsof ze honger hebben omdat er geen eten is of naar het toilet moeten maar er is geen toilet.)
3. Na het verhaal/de situatie moeten de kinderen raden welke basisbehoefte er ontbreekt.
4. Om ze te helpen, kunnen ze de bingoposter als richtlijn gebruiken en proberen te identificeren welk item ontbreekt.
5. Het eerste kind dat de ontbrekende basisbehoefte goed raadt, verdient een punt.
6. Speel meerdere rondes, met verschillende verhalen of situaties en verschillende ontbrekende basisbehoeften en houd de score bij om aan het eind een winnaar te bepalen.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay



Scènes op de beveiligingscamera

Laat je creativiteit de vrije loop en teken je eigen scène!

Poster code(s): SOCIETY C8



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Zelfbewustzijn		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Fijne motoriek		
+5 spelers		Tekenen		Basis		Communicatie & expressie		
2 - 4 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Printbare downloads		Leeftijd	Icon	
1 speler		Gemiddeld		Ruimte	Icon	0-5		
				Klein		6-11		

Materialen

- De "Camera Catchers"- poster
- Blanco camerabeelden uitgeprint voor elk kind
- Stiften of kleurpotloden

Hoe speel je het spel?

1. Geef elk kind een leeg camerabeeld.
2. Leg uit dat ze een situatie gaan tekenen die ze op camera willen vastleggen.
3. Moedig de kinderen aan om hun fantasie en creativiteit te gebruiken om een leuk of interessant scenario te bedenken.
4. Zorg voor stiften of kleurpotloden die de kinderen kunnen gebruiken.
5. Nadat de kinderen klaar zijn met hun tekeningen, kunnen ze deze delen met de groep en uitleggen wat er op hun foto gebeurt.
6. Indien gewenst kunnen de tekeningen in een galerie worden tentoongesteld of aan de muur worden gehangen om de kunstwerken van de kinderen te laten zien.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

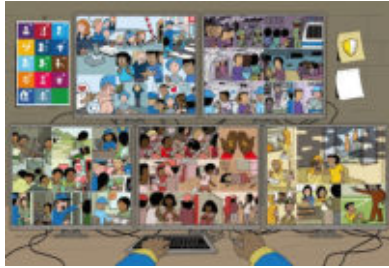
StreetSmartPlay



De bewakingspatrouille

Vind zo snel mogelijk de gezochte objecten op de bewakingsbeelden.

Poster code(s): SOCIETY C8



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Logisch denken		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Zoektocht		Basis		0-5		
				Printbare downloads		6-11		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon			
		Gemiddeld		Klein				

Materialen

- De "Camera catchers"- poster
- Een lijst van te vinden voorwerpen + het concrete of geprinte voorwerp
- Een timer

Hoe speel je het spel?

1. Print de lijst met items van de poster en zorg voor de concrete materialen of print de kaartjes uit.
2. Verzamel een paar spelers rond de poster "Camera Catchers".
3. Leg de lijst met items die de spelers moeten zoeken naast de poster.
4. Leg uit dat ze alle items binnen een bepaalde tijdslimiet moeten vinden.
5. Start de timer en laat de spelers zoeken naar de concrete items of kaartjes in het speelgebied.
6. Vraag de spelers om alle items bij het juiste personage te plaatsen.
7. Als de tijd om is, verzamel je de spelers en vink je samen de items van de lijst af.
8. Als ze alle items hebben gevonden, winnen ze het spel!

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Je kunt de kinderen ook de items op de poster laten zoeken. Kunnen ze de gezochte items vinden op de poster "Camera Catchers"? Wie is de snelste?
- Voor oudere kinderen kan je meer afbeeldingen toevoegen of de voorwerpen beter verstoppen.

StreetSmartPlay



Creatieve activisten

Laat je stem horen en kom op voor je rechten door creatief te zijn!

Poster code(s): SOCIETY C10



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs	Icon
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Empathie & sociaal bewustzijn			
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Leeftijd	Icon		
1 speler		Knutselen & bouwen		Printbare downloads		0-5			
2 - 4 spelers				Basis		6-11			
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon				
		Makkelijk		Klein					

Materialen

- Poster 'The Children's Parliament'
- Stevig karton
- Potloden / stiften / krijtjes
- Stok
- Sterke plakband
- Een (blanco) protestbord

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel enkele kinderen voor de poster.
2. Voer een kort gesprek over wat de kinderen op de poster aan het doen zijn.
3. Vraag de kinderen waarom ze zouden protesteren. Maak samen een woordspin op de mobiele school, groot papier of op de grond.
4. Motiveer de kinderen om hun eigen protestbord te ontwerpen.
5. De kinderen maken zelfstandig hun eigen bordjes.
6. Aan het einde van de activiteit tonen ze hun protestbord aan de anderen en maken ze een proteststoet door het lokaal/rond de school.

Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

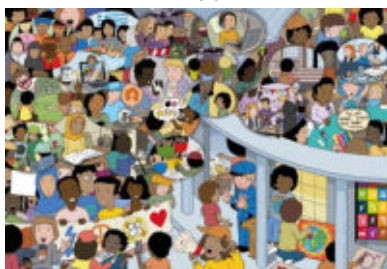
StreetSmartPlay



EcoJam

Laat de kinderen hun innerlijke muzikant de vrije loop gaan door hun eigen instrumenten te maken met herbruikbare materialen en samen te jammen in deze milieuvriendelijke muziekhoek.

Poster code(s): SOCIETY C10



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		> 15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Muziek		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Creatief denken		
Aantal spelers	Icon	Knutselen & bouwen		Basis		Leeftijd	Icon	
1 speler		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	0-5		
2 - 4 spelers		Gemiddeld		Middelgroot		6-11		
+5 spelers								

Materialen

- Herbruikbare materialen zoals lege blikjes, flessen, kartonnen kokers, elastiekjes, enz.
- Scharen, plakband, lijm, stiften en andere kunstbenodigdheden.
- Muziekstandaard, bladmuziek en andere muzikale middelen (optioneel).

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel alle herbruikbare materialen en kunstbenodigdheden.
2. Leg de kinderen uit dat ze met deze materialen hun eigen instrumenten gaan maken.
3. Geef ze enkele voorbeelden van verschillende instrumenten die ze kunnen maken, zoals drums, shakers, gitaren en maracas.
4. Geef de kinderen de tijd om hun instrumenten te ontwerpen en te maken met behulp van herbruikbare materialen en kunstbenodigdheden.
5. Als iedereen klaar is met het maken van zijn instrumenten, laat je de kinderen verzamelen in een kring of bandformatie.
6. Leg uit dat ze samen zullen jammen en een muzikaal meesterwerk zullen creëren.
7. Moedig de kinderen aan om met hun instrumenten te experimenteren met verschillende geluiden en ritmes.
8. Als ze klaar zijn, laat je de kinderen hun muziekstuk voor de groep uitvoeren of opnemen om het met anderen te kunnen delen.

Extra informatie

Ideeën voor het maken van instrumenten:

- Maracas: vul lege plastic flessen met rijst, bonen of gedroogde pasta en maak de deksels vast met stevig plakband. Versier de buitenkant van de flessen met verf, stiften of stickers.
- Tamboerijn: knip twee cirkels uit karton en plak er wat metalen doppen of belletjes tussen. Gebruik een perforator om gaatjes rond de rand van de cirkels te maken, en knoop dan stukjes lint of touw door de gaatjes om het frame van de tamboerijn te maken.
- Shakers: gebruik lege rollen wc-papier of plastic eieren om shakers te maken. Vul ze met kleine kralen, zaden of bonen en versier ze vervolgens met verf, stiften of stickers.
- Gitaar: snij een gat in de bovenkant van een lege schoenendoos en doe er vervolgens elastiekjes rond om de gitaarsnaren te maken. Je kunt ook een kartonnen koker gebruiken als hals en een plastic containerdeksel als slagplaat.
- Trommel: gebruik een grote lege koffiebuis of haverhoutcontainer als trommel. Knip een cirkel van karton om de boven- en onderkant van het blik te bedekken en lijm of plak het op zijn plaats. Bedek de trommel met stof, papier of verf en voeg trommelstokjes toe die gemaakt zijn van houten eetstokjes.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

- Daag de kinderen uit om instrumenten te maken die specifieke geluiden of tonen produceren.
- Moedig ze aan om in teams te werken om een band of orkest te creëren met hun zelfgemaakte instrumenten.
- Vraag de kinderen om hun eigen liedjes of songteksten te maken die passen bij hun muzikale creaties.
- Zorg voor eenvoudige ritmeoefeningen of muziekspelletjes voor kinderen om te spelen.

StreetSmartPlay



Draai en deel

Draai aan het wiel en leer je vrienden beter kennen door deel te nemen aan dit leuke en interactieve spel!

Poster code(s): SOCIETY C11



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
Aantal spelers	Icon	Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Leeftijd	Icon	
2 - 4 spelers		Groepsdiscussie		Printbare downloads		0-5		
		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	6-11		
		Makkelijk		Klein				

Materialen

- Poster "Let's debate"

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel een paar spelers voor de "Let's debate"-poster
2. Kies een speler die als eerste aan het wiel gaat draaien.
3. Alle spelers die willen, kunnen iets over zichzelf delen dat past in de categorie waarop het rad terecht is gekomen (bijv. als de categorie transport is, kan de speler vertellen hoe ze naar de school zijn gekomen)
4. Nadat iedereen heeft gedeeld, kan de volgende speler aan het wiel draaien.
5. Ga door met spelen totdat elke speler aan de beurt is geweest.

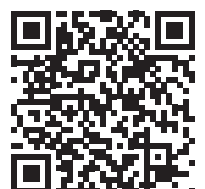
Extra informatie

Specifieke leerdoelen

Variaties?

Om het spel uitdagender te maken voor oudere spelers, kun je de regel toevoegen dat het antwoord met een bepaalde letter moet beginnen. Deze letter kan gekozen worden met behulp van de rota van het alfabet.

StreetSmartPlay



Parade van het parlement

Doe mee aan de parade en laat je mening horen! Marcheer rond met je vrienden, draai aan het wiel om het onderwerp te beslissen en vorm een parlement om een beslissing te nemen in dit levendige en interactieve spel.

Poster code(s): SOCIETY C11



Thema's	Icon	Duur	Icon	Intensiteit	Icon	Vaardigheden	Icon	Auteurs
Burgerschap & mensenrechten		5-15 minuten		Licht		Communicatie & expressie		
		Soort spel	Icon	Soort materiaal	Icon	Zelfbewustzijn		
		Groepsdiscussie		Printbare downloads		Leeftijd	Icon	
Aantal spelers	Icon					0-5		
+5 spelers		Moeilijkheidsgraad	Icon	Ruimte	Icon	6-11		
		Makkelijk		Middelgroot				

Materialen

- Poster "Let's debate"
- Muzikspeler/luidspreker
- Zitruimte voor de parlementaire discussie

Hoe speel je het spel?

1. Verzamel de spelers in een kring en leg uit dat ze een parade zullen vormen en door de kamer zullen marcheren.
2. Begin met het afspelen van muziek en leid de parade door vooraan te marcheren.
3. Moedig de spelers aan om in een rij te marcheren en de leider te volgen.
4. Stop de muziek willekeurig op een gegeven moment en leg uit dat de spelers snel een parlement moeten vormen door een zitplaats te zoeken in het aangewezen gebied.
5. Draai aan het wiel van de "Let's debate"-poster om het gespreksonderwerp te bepalen.
6. Zodra het onderwerp is bepaald, laat je de spelers discussiëren en hun gedachten over het onderwerp delen.
7. Na een paar minuten bespreken hervat je de parade door de muziek opnieuw te starten en het spel voort te zetten zoals voorheen.
8. Het spel is afgelopen als alle onderwerpen besproken zijn.

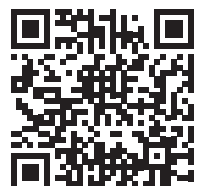
Extra informatie

- Moedig de spelers aan om naar elkaar te luisteren en elkaars mening te respecteren tijdens de parlementaire discussie.
- Zorg dat het zitgedeelte voor het parlement duidelijk is afgebakend en voldoende zitplaatsen heeft voor alle spelers.

Specifieke leerdoelen

Variaties?

StreetSmartPlay





Het verhaal van Julia

“Hallo daar... Ik ben Julia, 16 jaar en tekenen is mijn passie! Vroeger kon ik me niet inbeelden dat ik daarvan zou kunnen leven, maar kijk, ik sta op de markt en verkoop mijn eigen kunstwerkjes! Maar wacht, misschien moet ik bij het begin beginnen. Tot een paar maanden geleden woonde ik met mijn moeder en haar vriend in ons huis op het platteland. Maar die vriend bleek al gauw een opvliegende, gewelddadige man te zijn en de situatie werd onhoudbaar. Elke dag werd er gevochten...

Ik weet niet hoe mijn moeder het doet om dat allemaal te verdragen, maar ik kon het niet meer aan. Dus op een nacht besloot ik te vertrekken. Ik heb mijn schetsboek genomen, wat geld voor een buskaartje en ik heb niet meer achteromgekeken.

Ik besloot naar de grote stad te trekken, dat was altijd al mijn droom! Ik was blij en nerveus tegelijk. Na een busrit van enkele uren was het dan eindelijk zover: ik was in 'de stad'! Maar de magie was er al snel af, hoor... Weet je, ik had geen geld voor eten en ik had geen idee waar ik de nacht moest doorbrengen. Ik werd een beetje bang en overwoog zelfs om terug naar huis te gaan. Maar toen ik dat griezelige vriendje van mama weer voor me zag, besloot ik toch te blijven. En dus begon ik rond te dwalen. Na een paar uur was ik uitgeput en wanhopig. Toen kwam ik Rodrigo tegen! Hij kwam naar me toe en vroeg of ik hulp nodig had. Hij was knap en grappig. We raakten aan de praat en hij stelde me voor aan enkele vrienden. Ze vertelden me dat ze allemaal samen in een oude, verlaten fabriek woonden, een eindje buiten het stadscentrum. Rodrigo stelde me voor bij hen te blijven tot ik alles weer op een rijtje zou hebben. Ik twijfelde omdat ik die jongens amper kende. Maar het leek me een veel veiliger optie dan de nacht alleen door te brengen op straat. En dus besloot ik mee te gaan. Trouwens... Rodrigo was zo charmant dat ik echt niet had kunnen weigeren... En zoals je waarschijnlijk al wel verwacht had... werden we na een tijdje verliefd op elkaar. Of dat is toch wat ik op dat moment dacht...

In het begin was alles geweldig en genoot ik van mijn nieuwe leven. Overleven op straat was moeilijk, maar we redden het, want we hadden elkaar. Tot Rodrigo op een dag geld nodig. Dat was geen probleem, want hij had een plan, vertelde hij me. Ik moest gewoon de nacht doorbrengen met een vriend van hem en die zou ons daar dan goed voor betalen. In het begin was ik woedend. Ik kon me niet inbeelden dat ik de nacht zou doorbrengen met een vreemde man. Wat voor een vriendje was Rodrigo eigenlijk, om me zoiets te vragen? Maar hij legde me uit dat het een noodgeval was en dat hij dat geld echt nodig had om uit de problemen te blijven. Hij beloofde me dat het maar voor één keer was. Ik moest hem echt helpen. Ik hield van hem en ik had geen idee hoe ik zonder hem zou overleven in de stad. Het leek dan ook alsof ik geen andere keus had. Ik was behoorlijk naïef en besepte niet wat er gebeurde. Al snel kwam ik in een hotelkamer terecht, bij een man in pak. Hij raakte me aan. Het werd de ergste nachtmerrie ooit...

Ik kon niet weg uit het hotel, de eigenaar hield me er gevangen. Elke dag bracht hij vreemde mannen naar mijn kamer. Ik was bang en verdrietig en wachtte tot Rodrigo me kwam redden. Het zijn herinneringen waar ik 's nachts nog steeds van wakker lig... Op een nacht werd ik wakker van luide politiesirenes. Toen ik uit het raam keek, zag ik wel 15 agenten het hotel binnestormen. Voor ik het wist, werd ik gearresteerd, samen met enkele andere meisjes die in het hotel zaten. We werden naar het politiebureau gebracht en ik moest de nacht in voorlopige hechtenis doorbrengen. Ik begreep niet waarom ik daar was en waarom ze me opgesloten hielden! Niemand wou het me uitleggen. Ik was echt bang en voelde me zo alleen. Na een paar dagen in de gevangenis kreeg ik bezoek van wat ze een 'maatschappelijk werker' noemen. Om eerlijk te zijn, had ik tot op dat moment geen idee wat dat was. Maar... ze is het beste wat me ooit is overkomen. Haar naam is Lucia. En ze is heel lief. Ze legde me uit dat Rodrigo me gebruikt had om geld te verdienen. Hij zou me nooit komen redden, want hij kreeg een deel van het geld dat de mannen in het hotel betaalden om bij me te zijn. Ik begon in te zien dat hij nooit van me had gehouden en dat ik uit de buurt moest blijven van jongens zoals hij. Ik was Rodrigo's slachtoffer. Lucia bood me een plek aan in een opvangcentrum. Ik kan er blijven tot ik een manier gevonden heb om voor mezelf te zorgen. Het is er veilig en er zijn veel leuke mensen die voor mij en de andere meisjes zorgen. En weet je wat het mooiste is? Toen Lucia mijn passie voor tekenen opmerkte, stelde ze me voor aan een fantastische kunstleraar! Nu verkoop ik elk weekend mijn tekeningen op dit plein. Zo spaar ik om een klein appartementje te kunnen huren. En ondertussen helpt Lucia me om mijn inschrijving voor de kunstacademie geregeld te krijgen.

Om eerlijk te zijn voel ik me nu heel gelukkig... en ik ben positief over de nieuwe doelen in mijn leven.



Het verhaal van Anna

Anna: "Hoi! Dit is de eerste aflevering van de podcastserie "Word wakker en doe iets!" Met deze podcast willen we je bewust maken van een aantal belangrijke sociale thema's. Vandaag hebben we het over klimaatverandering. Want, je zal het al wel gemerkt hebben, onze aarde is er erg slecht aan toe... Welnu, er is geen planeet B, en dus zullen we de aarde samen moeten redden, jongens!"

"Pfff, ik ben vergeten mezelf eerst voor te stellen... OK, dit is nieuw voor me, maar ik kom er wel. Eerst wat dingetjes noteren misschien..."

"Hallo, ik ben Anna en ik vertel jullie graag wat meer over mijn leven. Want da's materiaal dat ik daarna kan gebruiken voor nieuwe afleveringen van mijn podcast."

"Laten we beginnen bij het begin. Bedenkingen over kinderrechten in de besluitvorming. Ik ben 14 jaar en woon momenteel samen met mijn vader en zusje in een erg mooi appartement. En dan vraag je je misschien af waar mijn moeder is? Wel, mijn ouders zijn uit elkaar gegaan en de rechter heeft besloten dat we bij papa moeten blijven. Mama kunnen we alleen in het weekend zien."

"Mijn zus en ik mochten letterlijk niks zeggen in deze beslissing. Nooit heeft de rechter onze mening gevraagd en da's echt klote! In het begin kwam mama nog elk weekend bij ons op bezoek, maar in de loop van de jaren werd dat één keer om de 2 weken, toen één keer per maand en uiteindelijk... niet meer. Ik vraag me af waarom... Moeten kinderen niet het recht hebben hun ouders te zien wanneer ze willen? We zouden minstens een stem moeten hebben in zaken die ons leven zo sterk beïnvloeden."

"Aflevering twee. Bedenkingen over pesten en de gevaren van sociale media. Recent ben ik het slachtoffer geworden van pesten. Maar ik denk dat ik het eerst over Mina moet hebben voor ik dit verder uitleg. Nu vraag je je waarschijnlijk af wie zij is. Wel... Mina is gewoon de beste! Ze is een heel bijzonder meisje uit mijn klas! Na school verkoopt ze heerlijke koekjes op de markt. Ik ben graag bij haar, ze is zo cool. Een tijdje geleden begon ik te beseffen dat ik gevoelens voor haar heb. Telkens ik haar zie, voel ik vlinders in mijn buik. Ik weet dat ik met haar had moeten praten, dat ik haar over mijn gevoelens had moeten vertellen. Maar ik wist nooit zeker of het wel het juiste moment was. En wat als ze me zou afwijzen? Ik was bang en dus besloot ik er eerst over te praten met een vriendin uit mijn klas. Ik dacht dat zij me misschien goeie raad zou kunnen geven. Maar het werd een complete RAMP!!! Ik had haar nooit mogen vertrouwen. Ze vertelde het aan iedereen in de klas en samen besloten ze mijn verhaal publiek te maken op AL hun sociale media! Al die harde en pijnlijke opmerkingen, het was verschrikkelijk. Ik was er kapot van. Vaak zijn social media echt cool. Maar het kan ook vreselijk zijn. Ik ben nu veel voorzichtiger met wie ik kan vertrouwen, zeker op sociale media. Je moet je goed bewust zijn van wat je online deelt en met wie."

"Gelukkig is mijn lerares supercool, ze sprak met de pestkoppen en deed ze nadenken over de gevolgen van hun acties. Niet bang zijn dus om met iemand te praten als je hetzelfde meemaakt, OK? Er is altijd een manier om de steun te vinden die je nodig hebt."

"Laatste bedenkingen over "Wees wie je wil zijn, heb lief wie je wil liefhebben!" Je hoeft je nooit te schamen voor wie je bent! Oh, die komt op mijn protestbord!"

Rashan: "Hey, kom je?"

Anna: "Ik kom er meteen aan!" Hoe laat is het? Ik denk dat ik de tijd uit het oog verloren ben... Ik ga naar een mars voor gelijke rechten en diversiteit en die begint zo! Kom je mee?"



Het verhaal van Priya

Priya: "Hallo, ik ben Priya en ik ben 13. Mijn vader werkt in de fabriek en mijn moeder combineert het huishouden met een baan in de bakkerij. Mijn vader zegt altijd dat het de vrouwen zijn die voor het huishouden moeten zorgen, dus volg ik de traditie en help ik mijn moeder waar ik kan. Ik sta elke dag om 6.30 uur op om te vegen en schoon te maken. Waarom zo vroeg, vraag je je af? Wel, laat me je vertellen hoe mijn dag eruitziet."

Mama: "Schiet op, kleine Priya. Het is bijna kwart voor zeven, je komt te laat op je werk!"

Priya: "Ja, je hebt het goed gehoord. Werken doe ik ook. Samen met mijn moeder en mijn vriendin Mina help ik enkele dagen per week mee in de bakkerij van mijn oom. Het is mijn grote droom om zelf bakker te worden! Maar nu is het vooral belangrijk dat ik wat geld verdien om mijn familie te helpen. Ik heb een afspraak met mijn vader. Hij beloofde me dat als ik zelf genoeg geld weet te verdienen, hij me niet zal uithuwelijken. Oh kijk, daar heb je Draco achter het raam." "Goeiemorgen poesje, heb je een goede nacht gehad? Ssst... na het werk probeer ik je binnen te laten, dan kan ik je knuffelen."

Draco is mijn beste vriend, ... Ik kan hem al mijn geheimen vertellen. Hij weet zelfs dat ik graag naar school wil, net als mijn broer. Pfff... Even mijn kleren voor het werk bij elkaar zoeken. Weet je... In mijn cultuur gaan meisjes vaak niet naar school. Maar waarom? Ik begrijp niet wat er mis is met naar school gaan?! Mijn vader zegt dat het de traditie is, en hij vindt het belangrijk om daaraan vast te houden. Maar laat me je een geheimpje vertellen. Soms vraag ik mijn broer om me te vertellen wat hij op school gedaan heeft. Als mijn vader er niet is, toont hij me zijn boeken en legt hij me uit wat hij geleerd heeft. Zo kan ik toch ook iets opsteken. Oké, ik heb al mijn spullen ingepakt, naar de bakkerij nu."

"Goeiemorgen, oom!"

"In de bakkerij is mijn oom de grote baas, hij geeft me kleine taken. Koekjes bakken bijvoorbeeld. We stoppen ze in kleine zakjes en samen met Mina verkoop ik die op de markt. Mina is een geluksvogel. Zij mag van haar ouders wel naar school. Ze combineert het met het werk hier."

Daar is ze. Wij gaan verkopen! Met Mina breng ik graag tijd door op de markt. We praten veel over onze dromen, ... over mijn eigen bakkerij en zo. En dan bedenken we snoepjes en gebakjes die ik zou kunnen verkopen. Mensen zouden van over het hele land naar Priya's bakkerij komen om er al die overheerlijke dingen te kopen. Maar als ik ooit een bakkerij wil, moet ik echt wel leren lezen en tellen...

Oh! De school is uit, snel naar huis om te kijken of mijn broer er al is. Misschien kan hij me wat nieuwe dingen leren.

"Oh, Draco, daar ben je. Laat me je knuffelen terwijl ik op broer wacht."

Oh, Draco, ik ben het zo beu om de afwas te doen, de vloer te vegen, al die stomme taken. En waar blijft broer nu? We moeten snel zijn, voordat papa thuiskomt. Pfff, ik begrijp dat traditie belangrijk is, maar ik wil zo graag naar school... 't Is oneerlijk!"



Het verhaal van Ibrahim

Hey, ik ben Ibrahim. Kom maar binnen, dit is mijn nieuwe huis. Het is nog een beetje rommelig, maar we werken eraan. Ik ben hier net ingetrokken met 3 vrienden. Dit is onze woonkamer, er is een kleine keuken en daar heb je onze slaapkamers. Het is klein, maar we vinden het perfect. Na 2 jaar in vluchtelingenkampen zijn we zo blij dat we een eigen plek hebben - een beetje privacy, weet je wel. Sinds kort gaan we ook naar school. Eindelijk kunnen we ons leven weer oppakken.

Maar laat ik bij het begin beginnen. Heb je ooit het alarm voor een luchtaanval gehoord in oorlogsgebied? Ik kan je verzekeren: da's heel eng. Het enige waaraan je kan denken, is vluchten. Je wil gewoon zo snel mogelijk naar een plek waar je veilig bent, waar je kan ontkomen aan het gevaar.

Een paar maanden na het begin van de oorlog konden mijn familie en ik het niet meer aan. We besloten te vluchten. We hebben wat basisspullen ingepakt en zijn naar een stad vlak bij de grens gereisd. Misschien was het daar veiliger. We zouden er wachten tot de oorlog voorbij was. Ik hoopte zo snel mogelijk naar huis terug te kunnen keren. Blijven was echt geen optie meer; mijn vader werd voortdurend onder druk gezet om zich bij de paramilitairen aan te sluiten en mijn moeder werd tot twee keer toe gevangengenomen... Enkele dagen voor we vertrokken, werd mijn school gebombardeerd. Ik maak me grote zorgen om Ahmed, mijn beste vriend. Hij besloot te blijven en ging bij het leger.

In het begin verbleven we in een kamp bij de grens. Het was een vreemde plek. In zo'n kamp verlies je alle gevoel voor tijd. Je moet op alles wachten: eten, papieren, een dokter en ga zo maar door... Je moet je beschermen tegen de zon, dan weer de regen. Ik kon er niet naar school en voelde me ellendig. Dat ontging ook mijn ouders niet. Ze legden hun spaargeld samen om me de kans te geven verder te trekken en een betere plek te vinden, waar ik zou kunnen studeren en mijn dromen realiseren. Zij bleven achter in het kamp...

En zo begon mijn tweede reis. Met het geld van mijn ouders betaalde ik de smokkelaars. Met een hele groep mensen doorkruisten we bossen en trokken we over bergen. Soms te voet, soms in vrachtwagens en taxi's. We verbleven in pakhuizen zonder voedsel of water. En eens we in de havenstad aangekomen waren, sloten ze ons op in een groot appartement totdat we op de boot konden.

Er waren veel mensen aan boord ... wel 85, denk ik ... jonge kinderen ook, en baby's, die schreeuwden en huilden. Het was donker en koud. Ik was bang, maar ik moest sterk blijven. Amir is een van de vrienden die ik onderweg ontmoette. Hij raakte gewond aan zijn been en had veel pijn. Maar we deden wat we konden om iedereen op de boot te helpen en te kalmeren. Het was rond 5 uur 's ochtends toen we de kust bereikten. Sommige mensen daar spraken een taal die ik niet begreep. Ze gaven ons dekens en water en toen reden ze ons ergens naartoe. Een van de mensen in de vrachtwagen vertelde me dat ze ons naar een kamp brachten. Nog een? Opnieuw? ... Ik haat het!

Het kamp waar we terechtkwamen, bestond uit witte containers. Het was allesbehalve prettig. We wilden naar een betere plek vertrekken, maar dat mocht niet. Er mocht zo weinig in dit kamp. Later vertelde een maatschappelijk werker ons over een programma voor zelfstandig wonen. We wisten niet echt wat dat was, maar ze vertelde ons dat het beter zou zijn dan het kamp. En dus besloten Amir en ik ons aan te melden. Zo ben ik hier dus terechtgekomen. En nu woon ik dus samen met Amir en mijn nieuwe vrienden Ivan en Daniel.

Ik geniet enorm van hun gezelschap. We koken samen, delen eten, onze kosten ... alles eigenlijk. We krijgen zakgeld van de maatschappelijk werker en we mogen tot 11 uur 's avonds op stap. We mogen ook gasten ontvangen, als we dat laten weten aan de maatschappelijk werkers. Met hen bespreken we trouwens elke week de problemen en de moeilijkheden waarmee we geconfronteerd worden. Ze helpen ons om ons leven weer op de rails te krijgen. Nu ga ik elke dag naar school, speel ik voetbal en volg ik gitaarles. Ik ben van plan om net als de jongeren hier naar de universiteit te gaan en ik wil graag gaan lesgeven, net als mijn moeder.

Het is een ander leven. Het is niet makkelijk, maar ik ben blij. Ik heb nog veel te leren, maar ik zet stappen vooruit. Op een dag hoop ik al mijn dromen te realiseren. Ik wil graag weer bij mijn familie zijn, op een veilige plek. Maar in de tussentijd moet ik op mijn eigen benen leren staan en zelf voor mijn toekomst zorgen.



Het verhaal van Fredrick

Interviewer: Hallo en welkom terug in onze radioshow, we gaan verder met ons programma 'Jonge stemmen uit de buurt'. Vandaag hebben we Fredrick uitgenodigd. Welkom Fredrick, fijn je te ontmoeten! Wij willen graag wat meer te weten komen over jou en over deze buurt. Kun je ons iets over jezelf vertellen?

Fredrick: Ja, natuurlijk kan ik dat. Bedankt voor de uitnodiging. Ik ben Fredrick en ik ben 14. Ik woon samen met mijn familie in het huis van mijn oma. Da's vlakbij, ... net om de hoek. Mijn oma is een erg lieve, sterke vrouw, maar ze wordt een dagje ouder. Mijn vader werkt in de fabriek, mijn moeder is schoonmaakster. Ik heb één zus en die is ouder dan ik. Ze is zwanger. Een pijnlijk verhaal. Ik praat er eigenlijk niet graag over. Maar ik probeer haar zo goed mogelijk te helpen. Ze heeft onze steun zeker nodig.

Weet je... wonen in mijn buurt, ... het is niet altijd makkelijk. We hebben niet eens schoon water en de school is ver weg. Met de bus doe ik er wel 2 uur over. En soms komt hij gewoon niet. Maar als ik te laat op school aankom of er gewoon niet raak, straft de leraar me vaak ook nog. Maar wat kan ik doen? Het is oneerlijk! School is heel ingewikkeld.

Interviewer: Maar je gaat graag naar school?

Fredrick: Natuurlijk, als het goed gaat, vind ik school echt leuk, omdat ik er veel leer. Op school speel ik voetbal. Super vind ik dat. Ik maak deel uit van het voetbalteam en onze gymleraar is echt een coole kerel. Weet je, hij begrijpt ons. En als we een probleem hebben, staat hij altijd klaar om te helpen. Oh, wist je trouwens dat ik alle wereldbekerwinnaars ken van 1950 tot 2022? Wil je 't horen? Voetbal is het beste gewoon! Later wil ik zo graag profvoetballer te worden.

Interviewer: Klinkt cool, Fredrick. En als je niet op school bent, wat doe je dan?

Fredrick: Na school ga ik naar de voedselbank in de buurt om wat eten te halen voor mijn familie. Het zijn goede mensen, die ons echt helpen. Maar meestal speel ik gewoon voetbal met mijn vrienden. We hebben hier gelukkig veel ruimte om te spelen.

Mich: Hey Fredrick, komaan!

Fredrick: Haha, dat is een van mijn beste vrienden, hij maakt altijd grapjes. Hij is een topkeeper!

Interviewer: Je bent duidelijk een voetballiefhebber. Maar een andere vraag: Hoe zit het met de veiligheid in deze buurt? Ben je hier gerust?

Fredrick: Wel, ... het hangt ervan af. Weet je, 's nachts is het hier behoorlijk gevaarlijk. Ik wou dat we 's avonds langer buiten konden blijven, maar er hangen dan jongens rond die rare dingen doen. Ze verkopen drugs. En soms beginnen ze ons zomaar lastig te vallen. Zie je dat gebouw daar, ... aan de andere kant van het plein? Daar hangen ze rond, ... soms zelfs overdag. Ik haat het!

Mag ik je een geheim vertellen? Ze willen dat we voor hen werken. Weet je... met hun rare dingen. Verkopen... pakketten bezorgen... Kun je het je voorstellen?! De meesten hebben een mes en op een dag zag een vriend van mij hen dozen laden in de auto van een man met een pistool. Ik vind die gasten echt niet leuk, dus ik blijf er ver vandaan.

Mich: Hey Fredrick! Kom je verderspelen?

Fredrick: Sorry, nu moet ik wat doelpunten gaan maken. Doehoei!

Interviewer: Bedankt, Fredrick, en zorg goed voor jezelf!



In de Stad der Rechten

Burgemeester: Hallo! Welkom in de Stad der Rechten! Mijn naam is Mo en ik ben de trotse burgemeester van deze prachtige stad. Vandaag, speciaal voor jouw bezoek, zal ik je persoonlijke gids zijn. Ik weet zeker dat je het fantastisch zal vinden. Het is een droomstad. Je vindt hier alles wat je je maar kan wensen!

Ben je er klaar voor? Dan gaan we van start!

Het gebouw voor ons is het stadhuis. Daar vind je mijn kantoor. Mensen komen hier naartoe om allerlei documenten in orde te brengen, als ze gaan trouwen of om pasgeboren baby's te registreren. Je kan het gebouw herkennen aan de kinderrechten-vlag, die vlag met de vele kleuren. Voor onze burgers zijn kinderrechten heel belangrijk. Wij vinden dat een stad voor al haar kinderen moet zorgen.

Kijk, dit is het gebouw van de sociale dienst, vlak achter het stadhuis. Hier zijn onze maatschappelijke werkers druk in de weer om kinderen en hun ouders te helpen. Jammer genoeg kan iedereen in een slechte situatie terecht komen en dan weet je soms niet goed wat je moet doen. Gelukkig hebben we een aantal fantastische maatschappelijke werkers in de Stad der Rechten. Zij luisteren naar de kinderen en proberen hun problemen te begrijpen. Samen bespreken ze mogelijke oplossingen. Als er een oplossing wordt gevonden, volgen de maatschappelijke werkers ze op tot alles in orde is.

Aan je linkerkant zie je enkele containers. Daar kunnen vluchtelingen tijdelijk verblijven als ze over zee aankomen en geen verblijfplaats hebben. De maatschappelijke werkers schrijven al hun persoonlijke gegevens op en onderzoeken of ze hier asiel kunnen krijgen. Asiel krijgen betekent dat ze een document krijgen dat bewijst dat ze in onze stad mogen blijven. Sommige vluchtelingen verbleven al in een ander vluchtelingenkamp, aan de andere kant van het water. Ja, ik weet wat je denkt. Het is triest om mensen daar in tenten te zien wonen. Hier hebben we tenminste enkele containers. Het komt allemaal door die stomme oorlogen en doordat mensen onderdrukt worden in sommige landen. Maar laten we hopen dat er snel een meer permanente oplossing gevonden wordt.

Wees voorzichtig, ga opzij, hij heeft haast... Als je naar de overkant kijkt, zie je het ziekenhuis van de stad. Mensen komen hier niet graag naartoe, dus we doen ons best om het zo comfortabel mogelijk te maken voor hen. Weet je dat er een aparte verdieping is speciaal voor kinderen? De gangen zijn erg kleurrijk, en zelfs onze dokters en verpleegsters zijn goed getraind om met kinderen te werken. Om de zieke kinderen op te vrolijken is er ook een groep grappige clowns. Heb je ooit eerder zo'n mooi ziekenhuis bezocht?

Laten we onze rondleiding verder zetten! Aan je linkerkant zie je het politiebureau. Het is de taak van de politie om ervoor te zorgen dat de burgers van de Stad der Rechten zich aan de wet houden en anderen geen kwaad doen. Je kan de politie herkennen aan hun donkerblauwe uniformen met een blauwe hoed. Als mensen slechte dingen doen, moeten ze naar de gevangenis. Het is onze taak om ervoor te zorgen dat ook gevangenen met waardigheid en respect worden behandeld.

Wauw, de tijd vliegt! We zijn al halverwege onze stadstour. Vindt iedereen het nog leuk? Dit is de sloppenwijk van de Stad der Rechten. Dit is een van de armste buurten van de stad. Er is geen stromend water of elektriciteit. En om naar school te gaan,

moeten de kinderen lang op de bus zitten... Als burgemeester ben ik daar een beetje verdrietig over. Ik probeer water en elektriciteit te regelen voor deze buurt, maar het is een hele uitdaging omdat ik de hulp nodig heb van verschillende bedrijven.

Het spijt me, maar hier moet ik wat luider praten. Naast deze buurt staat een grote fabriek. Helaas hebben we nog geen oplossing gevonden om de uitstoot van de fabriek te verminderen. Ik moet toegeven dat het niet erg gezond is om de lucht hier in te ademen. Ik kan de fabriek niet sluiten, want dan zouden veel fabrieksarbeiders hun job verliezen. Ik moet dus een andere oplossing vinden. Maar we blijven hier niet te lang.

Ik breng je naar een veel groener en rustiger deel van de stad. Links zie je twee religieuze gebouwen. Herken je ze? Ja, correct! Het ene is een christelijke kerk. Het gebouw met de kleine toren is een moskee, een gebedsplaats voor moslims. In onze stad zijn veel verschillende religies. Onze inwoners geloven in verschillende Goden. We respecteren hen allemaal en we verwachten dat ze elkaar ook respecteren. Ben je al eens binnen geweest in zo'n gebouw? Dat moet je zeker doen, ze zijn zo mooi!

Ooké, dan gaan we door naar een van mijn favoriete plekken in de Stad der Rechten. Aan je rechterkant, vind je... de speeltuin! Wat vind jij leuk aan de speeltuin? Vlak naast de schommel en de glijbaan ligt het voetbalveld! Elke maandag-, woensdag- en zaterdagavond traint het voetbalteam hier.

Het gebouw dat je achter het voetbalveld ziet, is de school. Hier komen kinderen van 3 tot 18 jaar naartoe om te leren lezen en schrijven. Ze hebben lessen over wiskunde, wetenschap, kunst en over vele andere interessante onderwerpen. De leerkrachten willen dat de kinderen leren en dat ze hun talenten ontdekken. Wist je dat echt elk kind verschillende talenten heeft? Heb jij die van jou al ontdekt? Op school kunnen de kinderen ook tijd doorbrengen met hun vrienden en spelen.

Ik zag jullie al kijken naar de grote grijze gebouwen aan de overkant van de straat. Ze hebben speciale vormen, toch? Het gebouw aan de linkerkant is de rechtbank. Het is het gebouw met het standbeeld dat het zwaard in de ene hand houdt en de weegschaal in de andere. Enig idee wat een rechtbank doet? Hier werken rechters en advocaten aan rechtszaken. Als er een conflict of gevecht is tussen twee partijen, gebruikt de rechter de wet om te beslissen wie gelijk heeft en wie niet. Soms sturen ze mensen die slechte dingen hebben gedaan naar de gevangenis. Binnen onze rechtbank is er ook een jeugd- of kinderrechtbank. Hier behandelt de rechter zaken die kinderen aangaan. Als je bescherming nodig hebt, bijvoorbeeld, of als je ouders scheiden.

Het grote ronde gebouw met de vele ramen is ons mooie parlement. In dit gebouw bespreken onze ministers alle zaken die de stad aanbelangen. In het parlement zitten veel mensen die tijdens de verkiezingen verkozen werden om het volk te vertegenwoordigen. Zo ben ik ook gekozen door de mensen van de stad om hun burgemeester te zijn. Als je zelf een idee hebt om de Stad der Rechten te verbeteren, kan je deelnemen aan de vergaderingen en je ideeën delen.

Om deze rondleiding door onze geweldige stad af te ronden, laat ik je ons centrale plein nog zien. Mensen hangen hier graag rond. Ze kijken naar de duiven die uit de fontein drinken, lezen hun krant op een bankje en eten een heerlijk broodje van de bakker. Wist je dat de fontein hier ongeveer 250 jaar geleden is geplaatst? Toen was er geen ziekenhuis en waren er geen hulpverleners. De machtshebber organiseerde in die tijd geen verkiezingen en besliste alles zelf, zonder naar het volk te luisteren. Gelukkig zijn we er intussen op vooruitgegaan en is de stad er beter op geworden. Maar er is nog veel werk aan de winkel als we ervoor willen zorgen dat iedereen gelukkig en veilig is. De kinderrechten helpen ons om de juiste beslissingen te nemen.

Zo, dit is het einde van de rondleiding. Bedankt om te komen en geniet van de zon op ons mooie centrale plein. Ik wens je veel plezier toe in onze Stad der Rechten en hoop je snel terug te zien!



Ibrahim's Dagboek

Liefste dagboek,

Er was eens, in een land hier heel ver vandaan, ... mijn thuis. Het bevond zich in een klein dorp, ... een afgelegen plaats met een paar kleine huizen, gemaakt van steen. Ze waren ver van elkaar gebouwd. Een dorp met veel ruimte. Hier groeide ik op met mijn familie. Ik noemde ons huis "het kasteel". Want dat was het voor mij. Een kasteel waar ik gelukkig was en me veilig voelde. Ik had alles wat ik nodig had. Ik voelde me er gelukkig omdat het mijn plek was, mijn plek, ... mijn thuis.

Mijn familie was niet rijk, maar ik had nooit het gevoel dat ik iets miste. Mijn papa zei altijd: "Vraag niets meer dan je hebt, wees dankbaar, bid en je krijgt wat je verdient". In die tijd waren papa's woorden mooi. Toen waren we veilig in ons huis. Alles was oké.

Maar nu... Nu zit ik hier onder deze tenten en zelfs papa kan niets anders doen dan wachten...

Gisteren stormde het. Het water kwam onze tent binnen. We hebben de hele nacht geprobeerd onze spullen droog te houden. Midden in de nacht ging mijn vader op zoek naar een tweede bezem om het water buiten te houden. In plaats daarvan vond hij een "dakloze" familie. Hun tent was gescheurd door de harde wind en de regen. Een jonge moeder met haar twee kinderen, Aziz en Abdulah. Hun kleren waren doorweekt en ze liepen op blote voeten rond, op zoek naar een schuilplaats. Natuurlijk lieten we hen in onze tent blijven. Aziz hilde, hij had honger en was overstuurd. Hij zei dat enkele mannen de vorige nacht hun tent waren binnengekomen en al hun spullen hadden gestolen. Zo typisch! Ik heb het al zo vaak gehoord, ik word er ziek van! Er moet een manier zijn om veilig te zijn, om ons veilig te houden!

Papa staat weer in de rij voor de voedselverdeling. Hij is al 4 uur aan het wachten ... Hopelijk komt hij dit keer terug met eten. Ik hoop dat er geen ruzies zijn zoals afgelopen donderdag. Maar ik denk dat dat onvermijdelijk is. Het kamp wordt elke dag groter. Bijna elke maand komen er nieuwe sloppenwijken bij. Ze zeggen dat we hier nu al met meer dan 10.000 zijn ... In een kamp dat gebouwd is voor 3.000 mensen. Waarom schrijf ik dit zelfs allemaal op? Er zal niets veranderen... Ik denk dat het niemand iets kan schelen...

Het is maandag vandaag. Ik heb school om 2 uur. Als je het "school" kunt noemen ... Een tent met één leraar die ons allemaal een beetje Engels leert, waarmee we ons kunnen redden in een vreemd land. Maar het is het enige wat me op de been houdt. Ik heb er gelukkig enkele vrienden gemaakt en we praten over onze dromen en over hoe ons leven zal zijn in de veilige landen die we proberen te bereiken. Abdullrahman vertrok gisteren tijdens de storm. Zijn familie beseftte dat ze het kamp niet snel zouden verlaten en besloot een groep mensen te volgen die in het geheim vertrokken. Ik hoop echt dat alles goed gaat voor hen... Thuis... Ik mis mijn thuis. Ik mis mijn kasteel. Ik mis er alles aan. Ik mis mijn kamer, mijn bed, mijn vrienden, mijn school... En wat ik nog het meest van al mis, is mij veilig en normaal voelen. Thuis... Ik heb een thuis nodig.



Fredrick & de Street Dragons

Fredrick: Hey Mich, waar zijn de anderen? Gingen we niet voetballen?

Mich: Hey Fredrick! Ik zocht ze, maar ik vond ze niet. Ik ging naar K's huis en zijn moeder zei me dat hij niet kan komen. Ze zei dat het te laat is en te gevaarlijk voor ons om hier te zijn. Je kent haar wel, ... gevaar op straat, gevaar op het internet, gevaar overal. Gevaar is echt haar favoriete woord. Ze zei me dat ik ook naar huis moest gaan...

Fredrick: Ohhh. Elke keer weer hetzelfde liedje. Waarschijnlijk omdat we gisteren tot negen uur speelden. Een paar jongens van 'the Street Dragons' hingen hier weer rond. Je kan je voorstellen wat er gebeurde.... Ik haat ze!

Mich: Je hebt gelijk. Wij allemaal, Fredrick! Door hen kunnen we 's avonds niet voetballen! Ik hoop dat ze oprotten!

Fredrick: Gisteren was anders... Ze kwamen niet naar ons toe zoals gewoonlijk. Ze vochten met elkaar.

Mich: Echt? Hozzo? Wat is er gebeurd?

Fredrick: Ze begonnen een man in elkaar te slaan. Een van hen brak een fles en stak hem met het gebroken glas. Ze noemden hem een verrader. Hij bloedde toen hij wegrende. Je kan het bloed nog steeds zien op de stoep voor het oude gebouw. We waren allemaal superbang. Hun leider schreeuwde naar ons: "Dit gebeurt er als je ons in de weg loopt!"

Mich: Wat?! Serieus?

Fredrick: Ja, man! Het was freaky. We wisten niet wat we moesten doen! K's moeder zag het allemaal gebeuren en belde de politie. Maar toen ze de sirenes hoorden, rende de bende weg. Oohh nee, misschien denken de Draken dat wij de politie hebben gebeld. Kan je je voorstellen wat ze dan zouden doen?

Mich: Wow, denk je? Ah...Fredrick, ik haat het, ik haat het echt. Waarom kunnen we niet gewoon buiten spelen. Wat kunnen we doen? We kunnen toch niet altijd thuis blijven!?

Fredrick: Ik weet het, Mich. Ik denk dat we niet veel kunnen doen. Misschien moeten we een paar dagen thuis blijven en hopen dat de Street Dragons kalmeren ... Misschien wordt alles dan weer normaal!

Mich: Kom, we gaan naar huis...

Fredrick: Tot morgen op school.



Anna verheft haar stem

Slamdichter op straat: "Strijder, activist, hip hopper met een boodschap. Ik kom in actie, want ik begrijp niet waarom de wereld zo'n puinhoop is. Het klimaat verandert, mensen worden gebombardeerd. Kunnen we dat tolereren? Neen! Verhef je stem, ... schreeuw het uit! Verandering is nodig, dus maak geluid!"

Anna: "Hé, wat doe je? Dat is echt cool!"

Slamdichter: "Oh... Dankjewel... Het is gewoon een slam die ik maakte... Fijn dat je't leuk vindt. Dat motiveert me om ermee door te gaan."

Anna: "Ik vind het mooi, ook de boodschap die je ermee geeft. Waarom schrijf je juist slam poetry?"

Slam dichter: "Als ik mijn verhaal echt kwijt wil en ergens over wil ventileren is het een vorm van expressie die goed werkt voor mij. Soms voel ik me zo gefrustreerd bij het zien van al het slechte nieuws in de wereld. Schrijven over mijn gevoelens en meningen in mijn slams helpt. Ze hier op het plein uitvoeren voelt als een uitlaatklep."

Anna: "Over welke dingen ventileer je? Je had het over klimaatverandering, toch? Ik maak me ook echt zorgen over de klimaatcrisis... Die is echt en we moeten nu in actie komen. Ik ben eigenlijk net op weg naar de klimaatmars in het stadscentrum. Kijk, er zijn wat andere activisten die ook die kant uit gaan."

Slam poet: "Cool, misschien kom ik straks meedoen. Weet je, ik haal mijn inspiratie ook uit het nieuws. Maar mijn poëzie is ook geïnspireerd door wat er gebeurt in mijn persoonlijke leven. Het is mijn manier om mijn stem te laten horen."

Anna: "Ja, dat begrijp ik. Persoonlijk ben ik meer een voorstander van protestmarsen. Ik trek graag de straat op met vrienden. Samen klinken onze stemmen luider! Als we met veel zijn, kunnen de autoriteiten ons niet negeren. Volgens mij is demonstreren het enige wat je als 'normaal mens' kunt doen om de machthebbers onder druk te zetten. En als ze niet luisteren, dan schreeuwen we gewoon harder!"

Slamdichter: "Ik vind het wel jammer dat de media altijd focust op de rellen en incidenten tijdens demonstraties. Zo gaat de boodschap verloren en dat is zonde."

Anna: "Je hebt gelijk, de media richt zich altijd op wat er fout gaat."

Slamdichter: Slam poetry draait om het vertellen van je verhaal en het tonen van je passie. Zo kan je je boodschap delen met de wereld, en er komen geen rellen aan te pas."

Anna: "Je hebt gelijk! Iedereen zou zijn mening moeten kunnen geven, vind ik. Elke stem moet gehoord worden... Misschien... Ik heb een idee... Ik kan mijn vrienden vragen of je je slam mag doen op het podium bij de klimaatmars. Ik weet zeker dat ze het geweldig zouden vinden! Wat denk je?"

Slamdichter: "Strijder, activist, hip hopper met een boodschap. Ik kom in actie, want ik begrijp niet waarom de wereld zo'n puinhoop is. Het klimaat verandert, mensen worden gebombardeerd. Kunnen we dat tolereren? Neen! Verhef je stem, ... schreeuw het uit! Verandering is nodig, dus maak geluid!"

WOORDENLIJST

Algemeen Comité voor de rechten van het kind	De belangrijkste manier waarop het Verdrag wordt gehandhaafd, is via permanent toezicht door dit onafhankelijke team van 18 deskundigen. Deze deskundigen hebben een achtergrond op het gebied van kinderrechten en komen uit verschillende landen.
Algemene Opmerking	Het Comité schrijft deze documenten om specifieke rechten van kinderen, adolescenten en tieners nader toe te lichten. In deze documenten wordt ook uitgelegd hoe regeringen en andere actoren, zoals niet-gouvernementele organisaties, academici en mensenrechtenactivisten deze rechten kunnen verwezenlijken. Kinderen, adolescenten en tieners worden uitgenodigd hun mening te geven over de onderwerpen van de algemene opmerkingen.
Artikel	In de context van het Verdrag van de Verenigde Naties inzake de Rechten van het Kind (IVRK) verwijst een artikel naar een van de 54 bepalingen waaruit het Verdrag bestaat. Elk artikel schetst een specifiek recht of een specifieke bescherming waarop kinderen recht hebben, alsook de verplichtingen van de plichtsdragers om dat recht te eerbiedigen, te beschermen en na te komen.
Bekrachtigen	Bekrachtigen is het formeel goedkeuren of instemmen met een juridisch bindende overeenkomst of verdrag, waardoor het rechtsgeldig en afdwingbaar wordt. Wanneer een staat een verdrag of overeenkomst bekrachtigt, geeft hij aan dat hij gebonden is aan de voorwaarden en verplichtingen die in die overeenkomst zijn opgenomen.
Facultatieve Protocollen	Dit zijn aanvullende verdragen die iets verder kunnen behandelen of aanpakken dat het oorspronkelijke verdrag niet noemt, zoals een kwestie die nog niet bestond toen het verdrag voor het eerst werd opgesteld (Cypcs.org.uk, 2022). Het IVRK heeft drie facultatieve protocollen: <ul style="list-style-type: none">• Een Facultatief Protocol inzake de verkoop van kinderen, kinderprostitutie en kinderpornografie (OPSC),• Een Facultatief Protocol inzake de betrokkenheid van kinderen bij gewapende conflicten (OPAC),• Een facultatief protocol betreffende communicatieprocedures (OPCP).
Het recht op participatie	Deze categorie rechten stelt kinderen in staat deel te nemen aan beslissingen waarbij zij betrokken zijn of die hen aangaan. Zij hebben het recht om vrij hun gedachten, standpunten en meningen te uiten. Met hun stem moet serieus rekening worden gehouden.
Het recht op protectie	Deze rechten beschermen kinderen tegen uitbuiting en misbruik en maken ingrijpen mogelijk wanneer beide zich voordoen.
Het recht op provisie	Deze categorie omvat het recht op adequate huisvesting, voeding en onderwijs, maar ook het recht op spel, vrije tijd, kunst en recreatie in de vorm van buitenschoolse opvang.
IVRK	Dit is een afkorting van het Verdrag van de Verenigde Naties inzake de Rechten van het Kind.
Kinderrechtencommissaris	In elk land is een specifieke persoon belast met de bescherming en bevordering van de rechten van kinderen en jongeren - de kinderombudsman.
Kinderrechten	De rechten waar alle kinderen recht op hebben, zoals erkend in het Verdrag van de Verenigde Naties inzake de Rechten van het Kind (IVRK). Deze rechten omvatten het recht op leven, gezondheid, onderwijs, bescherming en participatie.
Ondeelbaar en onderling afhankelijk	Alle artikelen van het IVRK zijn even belangrijk. Niemand kan beslissen dat sommige belangrijker zijn dan andere. Het wegnemen van één recht heeft negatieve gevolgen voor alle andere rechten.

Onvervreemdbaar	Dit betekent dat de mensenrechten gelijk zijn voor elke man, vrouw en kind overal ter wereld, ongeacht hun omstandigheden.
OPAC	Een facultatief protocol inzake de betrokkenheid van kinderen bij gewapende conflicten.
OPCP	Een facultatief protocol betreffende communicatieprocedures.
OPSC	Een facultatief protocol inzake de verkoop van kinderen, kinderprostitutie en kinderpornografie.
Plichtsdragers	In de context van het Verdrag van de Verenigde Naties inzake de Rechten van het Kind (IVRK) is een plichtdrager elk individu of elke entiteit die een wettelijke of morele verplichting heeft om de rechten van kinderen te respecteren, te beschermen en te vervullen. Plichtsdragers kunnen zijn: ouders, voogden, verzorgers, leraren, gezondheidswerkers, maatschappelijk werkers, politieagenten, rechters, overheidsfunctionarissen en anderen die een rol spelen bij het bevorderen en beschermen van de rechten van kinderen.
Rechtshebbenden	Volgens het IVRK is een rechthebbende een kind dat recht heeft op alle rechten die in het Verdrag zijn vastgelegd. Het IVRK erkent dat elk kind het inherente recht heeft op leven, overleven, ontwikkeling, bescherming en participatie, en schetst specifieke bepalingen en normen voor de verwezenlijking van deze rechten. Als rechthebbende heeft een kind het recht om met waardigheid, respect en non-discriminatie te worden behandeld, en om met zijn belangen rekening te houden bij alle beslissingen die hem betreffen.
Regeringspartijen	Landen die verdragen bekrachtigen.
Universeel	Alle mensen hebben dezelfde rechten die moeten worden gehandhaafd, ongeacht ras, etnische achtergrond, kleur, geslacht, genderidentiteit, seksuele geaardheid, burgerlijke staat, leeftijd, handicap, taal, godsdienst, politieke overtuiging, nationale of sociale afkomst.
3 P's	De 54 artikelen van het Verdrag van de Verenigde Naties inzake de rechten van het kind zijn kunstmatig verdeeld in drie categorieën, ook wel de 3 P's genoemd: provisie, protectie en participatie.