

Teasers

Opwarmers, een ideaal opstapje naar meer diepgaande werkvormen

- Ben je op zoek naar een korte, actieve werkvorm over mensenrechten om je jeugdwerkactiviteit te starten?
- Heb je zin om een activiteit rond mensenrechten te doen, maar heb je niet veel tijd?
- Voel je je als begeleider nog niet helemaal klaar voor een 'grote' mensenrechtenactiviteit?

Ontdek dan deze acht prikkelende teasers die vertrekken vanuit het thema mensenrechten!

Bij de start van een activiteit gebeurt het wel eens dat er nog flink op los gebabbeld wordt. Een jongere heeft iets meegemaakt en wil dit gauw even delen met iemand. Een andere jongere had ruzie thuis en wil even ventileren of moet nog wennen aan de groep.

Met deze teasers trek je de aandacht. Ze geven energie om erin te vliegen, creëren een ontspannen sfeer en bevorderen de goesting om samen te werken. Tegelijk vormen ze een ideaal opstapje naar de meer diepgaande werkvormen in deze toolkit.

De teasers zijn telkens op dezelfde manier opgebouwd.

Kiezen maar!

Deze werkvorm maakt deel uit van de SONAR toolkit uit de JINT Sherpa reeks.

De SONAR toolkit omvat:

- een inleidend boekje over jeugdwerk en mensenrechten
- 12 kant-en-klare werkvormen
- een mensenrechtenposter
- 24 mensenrechtenkaarten

De complete toolkit is te vinden op jint.be/sonar



De namendief

LOCATIE NAAR KEUZE

5 A 10 MIN

Groepsgrootte

Vanaf 4 spelers, maar het is leuker in een grotere groep.

Aantal begeleiders

1 begeleider

Materiaal

Geen materiaal nodig

Spelverloop

Je wandelt rond en wanneer je iemand tegenkomt, geef je die een hand en groet je met je naam.

"Hallo, ik ben Emma."



De ander groet terug met de eigen naam:

"Hallo, ik ben Fatih."



Daarna wandel je verder en groet je de volgende persoon. Maar bij het geven van een hand, steel je elkaars naam.

Dit betekent dat Fatih bij de volgende persoon zegt:

"Hallo, ik ben Emma."

En Emma zegt:

"Hallo, ik ben Fatih."



Zo blijf je telkens van naam wisselen.

Kom je je eigen naam terug tegen, dan val je af.

Achtergrond

Dit is een speelse manier om het recht op identiteit (naam, nationaliteit, familie) te verkennen.

Groepsgrootte

4 of meer spelers (lieftst een veelvoud van 4)

Aantal begeleiders

1 begeleider

Materiaal

- Mensenrechtenkaarten, evenveel als er spelers zijn. Bijvoorbeeld:
 - **Recht op vrije meningsuiting**
 - **Recht op onderwijs**
 - **Recht op een dak boven het hoofd**
 - **Recht op voeding, recht op een naam**
 - **Recht op een identiteit**
 - ...
- Probeer minstens 10 verschillende rechten te voorzien en introduceer elk recht maximaal 2 keer.

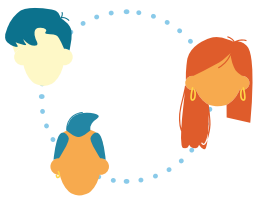
Spelverloop

Elke speler trekt een mensenrechtenkaart.

Begin

De spelers vormen groepjes van 4. In elk groepje zijn er 2 personages: Yin wil rechten vernietigen en Yang wil rechten verdedigen.

3 personen zijn Yang. Zij geven elkaar een hand en vormen zo een cirkel. Zij zeggen om beurt luidop welk recht ze verdedigen.



De 4de persoon is Yin en staat buiten het groepje. Yin gebruikt de getrokken kaart enkel als die in een volgende ronde ook Yang wordt.



Spel

- Yin, de rechtenvernietiger kiest de 2 rechten (uit het groepje van 3) die volgens de eigen mening de belangrijkste zijn. Het derde niet gekozen recht zal Yin vernietigen door Yang proberen aan te tikken.
- De drie Yangs proberen dit te voorkomen door bijvoorbeeld rond te draaien of weg te springen, maar mogen hierbij de handen niet lossen.
- Yin mag niet over, onder of door het groepje heen lopen.

Uitwisseling

Wanneer de gekozen Yang getikt wordt door Yin, wordt dit recht vernietigd. Daarop wisselt het groepje even van gedachten. Kennen zij deze rechten? Vinden ze die belangrijk? Wat houden ze volgens hen in? Zijn ze belangrijk in hun leven? Waarom koos de 'rechtenvernietiger' net voor die 2 rechten als meest belangrijke? Wat zou er volgens hen gebeuren als het vernietigde recht niet langer zou bestaan?

Volgende ronde

- Wanneer alle groepjes klaar zijn, gaan de personen die getikt werden aan de kant staan. Alle anderen lopen door elkaar. Op het afgesproken signaal vormen ze een nieuwe groep van 3. Wie aan de kant staat, kiest 1 groepje uit en het spel begint opnieuw. Dit kan je herhalen zo vaak je wil.

Voorbeeld

- De 3 personen die elkaar een hand geven en zo een cirkel vormen, hebben recht op vrije tijd (persoon 1), recht op vrije meningsuiting (persoon 2) en recht op onderwijs (persoon 3) getrokken.
- De 'rechtenvernietiger' vindt recht op onderwijs en recht op vrije tijd de belangrijkste rechten en zal dus persoon 2 (recht op vrije meningsuiting) proberen te tikken.

Alternatief

Je kan de spelers in het begin ook zelf een recht laten kiezen. Ter inspiratie kan je een mensenrechtenposter ophangen in het lokaal.

Nabespreking

- Welke rechten zijn genoemd?
- Hoe was het om een recht te moeten kiezen als 'minst belangrijk'?
- Welk recht is het meest gekozen en waarom? En welk recht werd het minst gekozen?

Achtergrond

Via deze opwarmer toon je spelers welke soorten rechten ze allemaal hebben. Ze staan even stil bij mensenrechten. Lees meer over de verschillende mensenrechten vanaf pagina 12 van het SONAR boekje.

Groepsgrootte

4 of meer spelers

Aantal begeleiders

1 begeleider

Materiaal

- Een aantal mensenrechtenkaarten, waarbij je evenveel rechten kiest als er spelers zijn.
- Per recht heb je 10 stickers nodig die je duidelijk kan onderscheiden (bijvoorbeeld telkens 10 in een bepaalde kleur of met hetzelfde symbooltje).

Spelverloop

Begin

Elke speler krijgt 1 mensenrechtenkaart en 10 identieke stickers. De speler kleeft 10 stickers op zichzelf en 1 op de mensenrechtenkaart.

Spel

- Bij het startsein probeert iedereen zoveel mogelijk rechten te bemachtigen door de stickers van andere spelers af te trekken en op de eigen trui te kleven. Hoe meer verschillende rechten, hoe beter. Op het eindsignaal telt iedereen het aantal verschillende rechten. De winnaar is diegene die de meeste rechten verzamelde.

Alternatief

- Je kan iedereen met een verschillend aantal stickers laten beginnen.

Nabespreking

- Welke rechten heb je op jou kleven?
- Ken je al deze rechten?
- Vind je deze rechten belangrijk of niet? Waarom?

Achtergrond

Via deze opwarmer toon je spelers welke soorten rechten ze allemaal hebben. Ze staan even stil bij mensenrechten. Lees meer over de verschillende mensenrechten vanaf pagina 12 van het SONAR boekje.

Vecht voor je recht!

Groepsgrootte

- Vanaf 6 personen

Aantal begeleiders

1 begeleider

Materiaal

- Krijt
- Optioneel: de mensenrechtenkaarten

Spelverloop

Begin

Maak evenveel vakken als er spelers zijn, mooi op een rij achter elkaar (zie voorbeeld hieronder). Zeker de eerste vakken moeten groot genoeg zijn, zodat de hele groep erin past.

Elk vak krijgt een recht toegewezen, dus 1 vak = 1 recht. In het eerste vak schrijf je (of leg je een kaart neer van) een recht waarvan je denkt dat het meer gekend is of vertrouwd voelt voor je spelers, bijvoorbeeld recht op vrije tijd of recht op onderwijs. Je eindigt met rechten die volgens jou verder van de leefwereld van je spelers staan.

Spel

De hele groep start in vak 1. Maar er is een groot probleem: er is uiteindelijk maar plaats voor 1 persoon per vak en dus per recht. Je vecht voor je recht door anderen uit jouw vak te duwen, naar het volgende vak. Iedereen speelt voor zich.

Je moet naar het volgende vak zodra 1 van je voeten over de streep staat.

Kom je zelf in het tweede vak terecht, dan mag je de persoon uit het eerste vak niet meer aanraken, maar probeer je de andere spelers daar naar het derde vak te duwen, enzovoort.

| *Tip: het is niet omdat ieder voor zichzelf speelt dat je niet kan samenwerken.*

Speel totdat er per vak maar 1 speler staat. De winnaar is diegene die in het eerste vak standhield.

Voorbeeld

Vak 1 = Recht op vrije tijd	Vak 2 = Recht op onderwijs	Vak 3 = Recht op een dak boven het hoofd	Vak 4 = Recht op bescherming
-----------------------------------	----------------------------------	---	------------------------------------

Nabespreking

- In welk vak (recht) sta jij? Wist je dat dit een recht was?
- Wat betekent dit voor jou?
- Zijn er rechten waarvan je nog nooit gehoord hebt?

Achtergrond

Via deze opwarmer toon je spelers welke soorten rechten ze allemaal hebben. Ze staan even stil bij mensenrechten. Lees meer over de verschillende mensenrechten vanaf pagina 12 van het SONAR boekje.

Dak boven je hoofd

Groepsgrootte

4 of meer spelers (liefst een veelvoud van 3, + 1 extra speler)

Aantal begeleiders

1 begeleider

Spelverloop

Begin

- Vorm groepjes van 3.
- 2 personen maken samen een huis door hun armen schuin boven zich uit te strekken en een dak te vormen. Een derde persoon, de 'mens', staat in het huis als bewoner.



Spel

1 persoon blijft over en heeft als enige mens geen huis. Deze persoon wil er alles aan doen om er ook bij te horen en deelt bevelen uit:

VERHUIZEN!

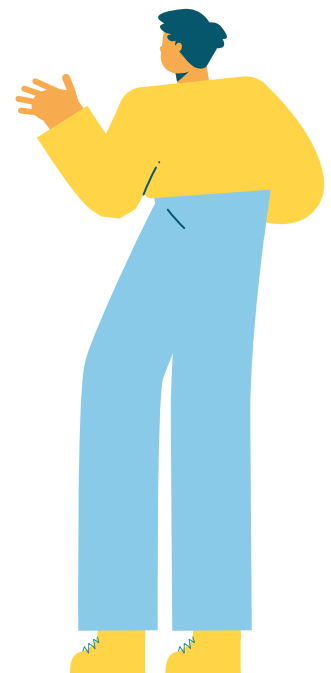
alle mensen verhuizen en moeten op zoek gaan naar een nieuw onderdak. De huizen blijven ter plaatse staan.

AARDBEIVING!

de huizen en mensen mengen en vormen zelf nieuwe trio's: 2 voor het huis en 1 mens.

BOUWEN!

alle huizen moeten een nieuw huis maken voor een andere mens. De mensen blijven ter plaatse staan.



Er is per wissel telkens 1 persoon die overblijft. Die mag een nieuw bevel roepen.

Eventueel kan je na het laatste bevel de op dat moment gevormde groepjes behouden voor een volgende activiteit.

Achtergrond

Dit is een speelse manier om het recht op wonen te verkennen.

Groepsgrootte

6 of meer spelers

Aantal begeleiders

1 begeleider

Materiaal

- De mensenrechtenkaarten

Spelverloop

Begin

Alle spelers krijgen een mensenrechtenkaart.

Alle spelers staan in een kring. Iedereen is een mensenrecht.

Spel

Geef iedereen de opdracht om een passende beweging bij hun mensenrecht te bedenken.

Iemand begint door naar het midden van de kring te stappen, het eigen recht voor te lezen en dit om te zetten in een repetitieve beweging.

Een volgende persoon sluit aan door eveneens naar het midden te stappen, het eigen recht voor te lezen en met de eigen beweging te starten, aansluitend op de beweging die er al is. Zo gaat het verder tot iedereen deel uitmaakt van een bewegende mensenrechtenmachine. Eens de machine compleet is, kunnen spelers gaan experimenteren door de bewegingen sneller of trager te doen. Of je kan als begeleider vragen om een geluid bij de beweging te verzinnen en dit nu eens luider, dan weer stiller te laten horen.

Achtergrond

Deze teaser toont op een speelse manier hoe alle rechten verbonden zijn. Alle mensen, waar ook ter wereld, hoe oud of hoe jong ze ook zijn, hebben dezelfde mensenrechten. Alle rechten zijn verbonden met elkaar en onderling afhankelijk. Het schenden van één recht, kan andere rechten onder druk zetten. Alle rechten zijn ook ondeelbaar en even belangrijk. Lees meer over de verschillende mensenrechten vanaf pagina 12 van het SONAR boekje.

Groepsgrootte

6 of meer spelers

Aantal begeleiders

1 begeleider

Materiaal

- Optioneel: de mensenrechtenkaarten

Spelverloop

Begin

Vorm een cirkel met alle spelers.

Laat 1 speler starten door die letterlijk naar iemand te laten kijken. Deze speler kijkt op diens beurt naar iemand anders en zo verder tot iedereen naar iemand kijkt en dus ook totdat er naar iedereen gekeken wordt. Zorg uiteindelijk dat iedere speler naar 1 andere speler kijkt, zonder dat deze terugkijkt.

Spel

Iedereen start 'neutraal': rechtop, de handen naast het lichaam, zonder iets te zeggen en met de ogen dicht. Je toont aan 1 speler een mensenrechtenkaart.

De opdracht voor de groep is:

- "1 speler kreeg een mensenrechtenkaart te zien en zal het mensenrecht nabootsen door een hele trage beweging en geluid. Doe niets, maar dan ook niets anders, dan degene naar wie je kijkt exact na te bootsen (in klank en beeld), alsof het een spiegel is. Kijk maar wat er gebeurt!"
- De spelers raden nadien wie de mensenrechtenkaart te zien kreeg.

Achtergrond

Je kan dit spel gebruiken als metafoor voor de toepassing van mensenrechten wereldwijd. Mensenrechten zijn universeel omdat ze voor alle mensen, waar ook ter wereld, gelden.

Maar op verschillende plaatsen krijgen ze wel een verschillende invulling, je kan ze niet zomaar kopiëren. Net zoals je daarnet jouw bewegingen hebt proberen te 'kopiëren', maar je daar ook niet helemaal in geslaagd bent. Je bekijkt de dingen niet neutraal, maar vanuit je eigen bril en referentiekader. Ook dit is bepalend wanneer je nadenkt over de betekenis van mensenrechten in jouw leven, op je werk, enzovoort. Misschien heb je bepaalde bewegingen wel gelijkaardig uitgevoerd maar niet exact hetzelfde? Zo hebben we dezelfde mensenrechten, maar kan de uitvoering ervan verschillen van plek tot plek. Lees meer vanaf pagina 12 van het SONAR boekje.

Groepsgrootte

10 of meer spelers

Aantal begeleiders

1 begeleider

Locatie

Elke locatie is mogelijk, maar zorg dat je het speelveld goed kan afbakenen.

Materiaal

- Mensenrechtenkaarten

Spelverloop

Begin

Duid 1 persoon aan als Megafoon. De Megafoon kiest een mensenrechtenkaart en verzint een kort geluid dat symbool staat voor de eigen mening.

Bijvoorbeeld: het recht op onderwijs krijgt het geluid van een schoolbel of het recht op voeding worden eetgeluiden.

Alle andere spelers zijn Dempers. Zij willen liever niet dat er over mensenrechten gesproken wordt.

Leg uit wat het speelveld is waarin alle spelers zich mogen bewegen.

Spel

De Megafoon beweegt heel traag, voetje voor voetje, heeft gebalde vuisten en maakt protestbewegingen met de armen. De Megafoon maakt een geluid om de eigen mening te uiten.

De Dempers bewegen ook heel traag, voetje voor voetje, strekken de armen voor zich uit en draaien hun armen in het rond. Zij maken geen geluid.

Het is aan de Megafoon om de Dempers te overtuigen om ook hun stem te verheffen voor mensenrechten. Dit kan de Megafoon doen door de Dempers een schouderklopje te geven.

Als dit lukt, dan:

- verandert deze Demper in een Megafoon,
- helpt deze nieuwe Megafoon om andere Dempers te tikken,
- maakt de nieuwe Megafoon dezelfde beweging en geluid als de andere Megafoons.

Hoe meer Megafoons er rondlopen, hoe uitbundiger en krachtiger ze worden in lichaamstaal. Iedereen blijft zich wel verplaatsen door traag en stap voor stap voort te bewegen. Let op dat de jongeren niet in het rond beginnen te lopen. Je kan bijvoorbeeld een traag muziekje opzetten, waarbij iedereen op de maat van de muziek stapt.

Het spel eindigt wanneer iedereen Megafoon is.

Nabespreking

- Is het belangrijk om over mensenrechten te praten? Waarom niet? Waarom wel?
- Wat vinden jullie daar gemakkelijk of moeilijk aan? Is het overal altijd even gemakkelijk om over mensenrechten te praten?
- Hoe zou jij het gesprek aangaan over mensenrechten?

Achtergrond

Het is belangrijk om een dialoog op gang te brengen over wat mensenrechten betekenen voor de spelers. Hoe meer Megafoons, hoe rijker de dialoog doordat meerdere perspectieven en meningen aan bod komen. Lees meer over de verschillende mensenrechten vanaf pagina 12 van het SONAR boekje.



Groepsgrootte

4 of meer spelers (veelvouden van 4)

Aantal begeleiders

1 begeleider

Materiaal

- Stoelen, tafels of andere objecten die als obstakel kunnen dienen.
- Briefjes met rolbeschrijving voor de spelers.

Spelverloop

Vorbereiding

Voorzie een ruimte (liefst een lokaal) met veel verschillende obstakels zoals een zetel, tafel, stoelen, enzovoort. Ook de muren, deuren en personen in de ruimte vormen obstakels.

Begin

Laat alle spelers een briefje met hun rol trekken:

- 1/4de van de groep = mensenrechtenverzamelaar
- 1/4de van de groep = recht op onderwijs
- 1/4de van de groep = recht op vrije tijd
- 1/4de van de groep = recht op wonen

De spelers verspreiden zich over de ruimte.

Spel

Op het afgesproken startsignaal beginnen de rechten te wandelen. Terwijl ze dat doen, beelden ze hun recht uit. Ze mogen hierbij niet spreken. Belangrijk is dat ze blijven wandelen, maar ze kunnen enkel rechtdoor wandelen op 1 rechte lijn.

Als de rechten op een obstakel botsen (en dus niet meer vooruit kunnen) blijven ze ter plaatse stappen, terwijl ze hun recht nog steeds uitbeelden, en daarbij maken ze een luid zoemend geluid. Zo weten de mensenrechtenverzamelaars dat ze 'vastzitten'.

De mensenrechtenverzamelaars kunnen de rechten opnieuw laten bewegen door op hun schouder te tikken: linkerschouder is naar links draaien, rechterschouder naar rechts. Ze kunnen de rechten laten bewegen eens ze vastzitten, maar ook wanneer ze aan het wandelen zijn op 1 lijn. De mensenrechtenverzamelaars krijgen als opdracht om er drie verschillende rechten uit te pikken (op basis van wat er uitgebeeld wordt) en hen via tikken op linker- of rechterschouder bij elkaar te brengen.

Einde spel

Het spel eindigt wanneer de mensenrechtenverzamelaar 3 verschillende rechten bij elkaar heeft gebracht en ze naar elkaar laat kijken.

Achtergrond

Alle rechten zijn verbonden met elkaar en onderling afhankelijk. Als een bepaald recht niet wordt uitgevoerd, kan dat een impact hebben op de realisatie van een ander recht. Lees meer over de verschillende mensenrechten vanaf pagina 12 van het SONAR boekje.

Blad, steen, rivier!



Groepsgrootte

- Minimaal 4 spelers. Hoe meer spelers hoe leuker.

Aantal begeleiders

1 begeleider

Materiaal

- 8 mensenrechtenkaarten
- 8 grote vellen papier
- Muziek

Spelverloop

Vorbereiding

Kies 8 mensenrechtenkaarten en schrijf of teken ze elk afzonderlijk op een groot vel papier, bijvoorbeeld onderdak, voeding, onderwijs, spel en vrije tijd, een naam, bescherming tegen geweld, een eigen mening. Leg de vellen op de grond.

Fase 1

Elk vel papier stelt een steen in een rivier voor. De rest van de vloer stelt de rivier voor, een thuis voor zeer hongerige krokodillen.

Wanneer de muziek begint, zwemmen de spelers rond in de rivier. Wanneer de muziek stopt, hebben ze 3 seconden om op 1 van de stenen te gaan staan. Raakt een lichaamsdeel toch het water, dan zijn ze voedsel voor de krokodillen. Ook kunnen ze worden gebeten door de krokodil (enkel wanneer de muziek stopt). Als dat gebeurt, liggen ze uit het spel. Ze gaan dan in de rivier liggen en worden ook een krokodil.

Je start met 8 stenen en speelt enkele rondes.

Fase 2

Vertel dat door de klimaatverandering een gletsjer gesmolten is, waardoor de rivier overstroomt. Verwijder de helft van de stenen (= 4 stenen over).

Speel een volgende ronde. De spelers die niet binnen 3 seconden veilig op de stenen zijn, vallen af en gaan in de rivier liggen als krokodil. Zij kunnen enkel spelers 'bijten' (aantikken met de hand) wanneer de muziek stopt. Zij mogen niet op hun voeten staan, maar moeten op handen en buik voortbewegen.

Leg uit dat er oorlog is uitgebroken tussen de twee dorpen die elk aan een kant van de rivier wonen en dat sommige stenen buiten de grenzen liggen. Verwijder de helft van de stenen (= 2 stenen over) en speel opnieuw.

Fase 3

Een orkaan raast door de regio. Verwijder nog een steen zodat er slechts 1 steen overblijft. Speel voor de laatste keer.

Alternatief

Je kan de spelers ook mee laten bepalen welke steen zij zouden verwijderen (en dus welke zij zeker willen laten liggen).

Nabespreking

- Wat vond je ervan dat er rechten werden weggenomen?
- Waar in de wereld wordt er aan deze rechten niet voldaan? Kan je daar een voorbeeld van geven?
- Wat zijn manieren om deze schendingen van mensenrechten tegen te gaan of te voorkomen?

Bron

<https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2018/11/Rapid-Rights.pdf>

Achtergrond

Het is niet altijd gemakkelijk om te weten of je rechten geschonden worden. Via deze werkvorm sta je als speler stil bij wat dit met je doet en word je gestimuleerd om na te denken hoe je in de toekomst schendingen kan tegengaan of nieuwe kan voorkomen. Lees meer over de verschillende mensenrechten vanaf pagina 12 van het SONAR boekje.

Democratie Onder Druk

Een simulatie over discriminatie, tegengestelde meningen en haatspraak

UITLEG + SIMULATIE 1U50

NABESPREKING: 30 MIN

1 STARTRUIMTE + 2 GROEPSRUIMTES

Deze werkvorm maakt deel uit van de SONAR toolkit uit de JINT Sherpa reeks. De SONAR toolkit omvat:

- een inleidend boekje over jeugdwerk en mensenrechten
- 12 kant-en-klare werkvormen
- een mensenrechtenposter
- 24 mensenrechtenkaarten

De complete toolkit is te vinden op jint.be/sonar



Thema's

HAATSPRAAK

STEREOTYPEN

PARTICIPATIE

JONG ZIJN IN OPENBARE RUIMTE

MEERDERHEID-MINDERHEID

Groepsgrootte

Minimaal 6 deelnemers

Aantal begeleiders

Minimaal 3 begeleiders (waarvan 1 observator).
Met 4 begeleiders kan je de taken eenvoudiger verdelen tussen 2 begeleiders en 2 observatoren (1 observator per groep).

Rechten die aan bod komen

RECHT OP VRIJE
MENINGSUITING



VERBOD OP
DISCRIMINATIE



RECHT OP
VERENIGING

Doelstellingen

ERVAREN HOE VRIJE MENINGSUITING BIJDRAAGT AAN HET FUNCTIONEREN VAN EEN DEMOCRATISCHE SAMENLEVING

ERVAREN WAT ER GEBEURT ALS ER GEEN GRENZEN ZIJN AAN VRIJE MENINGSUITING

INZICHT KRIJGEN IN HET VERSCHIL TUSSEN VRIJE MENINGSUITING EN HAATSPRAAK

Begeleiderstips

- Je doorloopt vooraf met alle spelbegeleiders (ook de observatoren) alle fasen grondig zodat iedereen goed weet wat wanneer verwacht wordt.
- Leg alle documentatie op voorhand in de juiste volgorde klaar. Tijdens de simulatie is er vaak geen tijd om nog op zoek te gaan naar het document voor de volgende fase.
- Als observator zeg je gedurende de volledige simulatie niets, maar maak je notities over de voortgang van de simulatie. Heb je deze simulatie nog nooit begeleid, dan is het goed om de eerste keer de rol van observator op te nemen.
- Om duidelijk aan te geven wanneer de simulatie start en eindigt, kan het zinvol zijn om gedurende de simulatie een bepaald kledingstuk aan te trekken.
- Wijk af van het oorspronkelijke plan als je aanvoelt dat de deelnemers dit nodig hebben. Probeer aan te voelen wanneer je de druk in het simulatiespel kan opvoeren of wanneer je die moet minderen.
- Ga op voorhand met je begeleidingsploeg na wat je uit deze simulatie wil halen (zie ook verder bij 'follow-up' in deze fiche). Soms zijn er enthousiaste deelnemers die de expo (fase 4) heel concreet en gedetailleerd gaan uitwerken. Dit is niet noodzakelijk de doelstelling van de oefening. Als je dit niet wenst, benadruk dan in fase 3 dat het uitwerken van grote lijnen en ideeën meer dan voldoende is.

Locatie

1 startruimte en 2 groepsruimtes

Materiaal (checklist)

- Flipcharts, alcoholstiften, balpennen, post-its, gekleurd papier (in 2 van de 3 ruimtes).
- Je kan de deelnemers in fase 4 zo ver laten gaan als je wil qua creativiteit. Ben je bijvoorbeeld bedreven in graffiti of toneel, laat hen dan deze werkvormen gebruiken om de expo uit te werken en voor te stellen.
- Kledingstuk of voorwerp voor de ambtenaren om aan te tonen dat ze daadwerkelijk in hun rol zijn gekropen en de simulatie dus gestart is.

Vorbereiding

- Verdeel de deelnemers in 2 groepen of steden, met volgende verhouding: 1/3de van de deelnemers voor de ene groep (Zaan) en 2/3de voor de andere groep (Arda). Zo mogelijk krijgt elke groep 1 observator toegewezen.
- Maak een papiertje met richtvragen voor fase 1 en fase 4 (1 per groep).
- Zet de thema's voor fase 4 op papier (een lijstje met dezelfde thema's voor elke groep). We stellen er enkele voor, maar je kan ze uiteraard aanpassen aan je eigen groep, stad of context.
- Krantenartikel over Zaan voor Arda.
- Print de Facebookchat van Arda voor Zaan.

Omschrijving werkvorm

Uitleg simulatie, verkennen rollen en situatie



20 MIN



STARTLOKAAL

Je geeft als begeleider meer **achtergrondinfo** over de simulatie en maakt enkele afspraken. Je kan het zo vertellen:

- “Ik ga letterlijk zeggen wanneer de simulatie start en stopt, op deze manier: “De simulatie start nu” en “De simulatie is voorbij.” Alles wat daartussen gebeurt, behoort tot de simulatie.
- Iedereen reageert en handelt altijd vanuit een rol.
- De simulatie kan alleen maar slagen als iedereen in de juiste rol kruipt, ook jullie.
- Er kunnen geen verdere vragen gesteld worden tijdens de simulatie. Alles zal duidelijk worden vanuit de oefeningen.”

Vanaf 8 deelnemers kan je vragen of er iemand is die liever observeert. Deze persoon wordt **observator** en doet niet mee met de simulatie, grijpt ook niet in of onderbreekt niet. Na het startsignaal krijgt de observator extra uitleg. De andere begeleider neemt mee de rol op als observator.

Verdeel de groep in 2 steden (in 1/3de en 2/3de van de groep). Voor deze speluitleg worden Arda en Zaan gebruikt. Je kan dit uiteraard aanpassen aan je eigen context: namen van specifieke groepen, dorpen, steden, wijken of gemeenten uit de buurt. Doe dit met de nodige voorzichtigheid, als je weet dat er lokale spanningen bestaan tussen bepaalde groepen of dorpen. Om die reden krijgen fictieve namen de voorkeur.



Start simulatie



20 MIN

Zeg letterlijk: “De simulatie start nu.”

- De ambtenaren doen een **extra kledingstuk** aan om visueel aan te tonen dat de simulatie gestart is.
- De groepen gaan samen met hun ambtenaar naar hun **eigen lokaal** (idealerweise een ander lokaal dan het startlokaal waar je de speluitleg hebt gegeven) en krijgen daar meer uitleg.
- De **observatoren** komen samen, overlopen de richtlijnen bij observeren (zie bijlage 5) en verdelen zich over de twee groepen.

Fase 1: groepsidentiteit



20 MIN



2 APARTE GROEPSLOCALEN

Zowel in Arda als in Zaan gebeuren parallel dezelfde stappen.

De groepjes nemen hun **intrek in het lokaal**, samen met de ambtenaar die aan hen werd toegewezen.

De ambtenaar deelt de betreffende **groepscontext** uit (zie bijlage 1).

- Iemand van de groep leest luidop voor.
- Benadruk als begeleider dat alle deelnemers zelf deel uitmaken van deze groep.
- Maak het even stil en laat ieder elk afzonderlijk nadenken over 1 woord dat de groep omschrijft.
- Laat elk groepslid het gekozen woord meedelen en schrijf de woorden op een flipchart.

De ambtenaar geeft enkele **personages** (zie bijlage 2) aan de groep, zodat de groepsleden zich beter kunnen inleven in hun rol. Laat hen verder samen nadenken over het leven, de activiteiten en tradities in hun groep. Volgende vragen kunnen het gesprek wat meer sturen in de richting van **identiteits- en groepsvorming**:

- Wat is onze groepsnaam?
- Wie zijn wij als groep? Wat is onze identiteit?
- Wie ben ik? Wat is mijn rol binnen de groep? En wat is mijn band met deze groep?
- Wat doen we? Wat zijn onze activiteiten en tradities?

De ambtenaar benadrukt dat elk groepslid een rol moet hebben. De personages (zie bijlage 2) kunnen hiervoor ter inspiratie dienen.

De ambtenaar vertelt dat ze straks 5 minuten krijgen om zich voor te stellen als groep en dat ze de flipchart en stiften kunnen gebruiken om de **groepsvoorstelling** visueel te maken.

Als ambtenaar hoef je het gesprek dat hieruit ontstaat niet te begeleiden. Je laat hen zelf verkennen, overleggen en uitzoeken. Laat hen de vragen zelf beantwoorden en blijf zoveel mogelijk op de achtergrond. Je kan de ruimte eventueel verlaten om bijvoorbeeld te overleggen met je medeambtenaar. Ga samen na hoe de sfeer is in jullie groepen en of de deelnemers nog extra tijd zullen nodig hebben om zich in hun rol in te leven.

Merk je na verloop van tijd dat ze nog niet voldoende in hun rol zijn 'gekomen', dan kan je nogmaals benadrukken dat ze echt vanuit hun rol deelnemen en dat zij daar als groep zitten en dus ook vanuit die groep spreken en overleggen.

Breng als ambtenaar op het afgesproken moment jouw groep terug naar het startlokaal.

Merk je na verloop van tijd dat ze nog niet voldoende in hun rol zijn 'gekomen', dan kan je nogmaals benadrukken dat ze echt vanuit hun rol deelnemen en dat zij daar als groep zitten en dus ook vanuit die groep spreken en overleggen.

Breng als ambtenaar op het afgesproken moment jouw groep **terug naar het startlokaal**.

Fase 2: groepsvoorstelling 15 MIN STARTLOKAAL

Wanneer de 2 groepen samen zijn, en ook de observatoren hun plaatsen (buiten de groep) hebben ingenomen, begint **1 van de ambtenaren te spreken**:

"Welkom op dit ontmoetingsmoment. We zijn verheugd jullie, beide groepen, te mogen ontmoeten. Vooraleer we zelf meer uitleg geven, horen we graag wie jullie zijn."

De 2 groepen **stellen zichzelf voor**. Elke groep krijgt 5 minuten. Moedig hen aan om enkele statements te maken over hoe ze zichzelf en de andere groep zien. Blijf als ambtenaar ook benadrukken dat ze altijd vanuit hun rol en als deel van de groep spreken.

Als de deelnemers met elkaar **in gesprek gaan** of vragen stellen, geef hen dan de ruimte om dit te doen.

Op het einde krijgt elke groep de mogelijkheid om **een finale vraag** te stellen aan de andere groep.

Fase 3: aanloop tijdsprong 5 MIN STARTLOKAAL

Na de voorstellingen van de groepen, zegt 1 van de ambtenaren:

"Bedankt voor jullie presentaties. We zijn verheugd jullie beiden te mogen uitdagen. Zoals je nog wel weet schreven we een wedstrijd uit voor het maken van een expo over het leven van jongeren in xxx [Vul op deze plaats de naam van je stad, gemeente, groep of organisatie in]. Jullie namen hieraan deel en zijn verkozen om deze expo verder uit te werken en tot een goed einde te brengen. We willen jullie vragen om terug naar jullie stad [gemeente, groep of organisatie] te gaan en jullie ideeën verder uit te werken en met de groep na te denken over hoe jullie dit zouden aanpakken. Het is de bedoeling dat je ook de andere jongeren uit je gemeente erbij betrekt. Hou een rondvraag via sociale media. We horen binnen enkele maanden graag hoe jullie de expo 'Jongeren in xxx' vorm willen geven."

Fase 4: de expo - bespreking in eigen groep



20 MIN



EIGEN GROEPSLOKAAL

De 2 groepen gaan met hun ambtenaar terug naar hun groepslokaal. Als ambtenaar geef je hen de volgende **richtvragen** mee op papier:

- Waaraan denk je bij "het leven van jongeren in xxx"?
- Waarover zou deze expo moeten gaan?
- Hoe zouden jullie dit vanuit de rol die je opneemt verder invullen?

Benadruk nog eens dat ze werken vanuit de gekozen **groepsidentiteit**, die best verschillend kan zijn van hoe ze zelf in het leven staan. Laat de deelnemers vrij in deze opdracht. Je hoeft het gesprek niet te sturen.

Na 5 à 10 minuten (spreek dit af met je medeambtenaar) lanceer je extra impulsen door je groep weer aan te spreken:

*"Er zijn wat bijkomende richtlijnen, je weet hoe dat gaat in de politiek. De burgemeesters van Zaan en Arda willen graag dat volgende **thema's** deel uitmaken van de expo:*

- *Positieve beeldvorming van jongeren in de media*
- *Klimaat*
- *Publieke ruimte en ontmoeting*
- *Gelijke kansen*

"Tijdens het volgende ontmoetingsmoment zal je moeten aantonen wat belangrijk is voor jullie binnen elk van deze thema's."

Geef deze thema's op papier aan de groep. Tegelijk geef je aan Zaan ook het **Facebookbericht** en aan Arda het **krantenartikel**. Belangrijk is dat je over het Facebookbericht en het krantenartikel niet spreekt. Geef dit gewoon af samen met de thema's. Het is niet erg als ze dit niet direct begrijpen.

De groep werkt verder. Je kan de ruimte eventueel verlaten om te overleggen met je medeambtenaar over de sfeer in de groepjes en of er nog extra tijd zal nodig zijn om zich in de rol in te leven.

*Merk je na verloop van tijd dat ze het Facebookbericht of krantenartikel nog altijd niet bekeken hebben, **merk dan even op** dat er "blijkbaar nog extra informatie ligt."*

Naar het einde toe, kan je de druk wat verhogen en zeggen dat de burgemeesters nu snel gaan komen en dat ze zich moeten haasten.

Fase 5: het finale voorstel



15 MIN



LOKAAL ARDA

De 2 groepen komen elk met hun voorstellen **samen** in het lokaal van Arda. 1 van de ambtenaren zegt:

"De burgemeester van Zaan is nog niet aanwezig. Deze werd opgeroepen voor een dringende bijeenkomst over het vernieuwde circulatieplan van de gemeente. De burgemeester van Arda staat nog vast in de file. Beiden zullen hier binnen 15 minuten zijn. Omdat we dus niet veel tijd zullen hebben, stellen we voor om de jongeren uit Arda en Zaan te verdelen over de volgende thema's positieve beeldvorming, klimaat, enzovoort."

Verdeel de groepen met de deelnemers van Arda en Zaan. Voor een mogelijke groepsverdeling, zie bijlage 6.

Negeer opnieuw eventuele protesten over een oneerlijke verdeling.

Geef elke groep 1 of meerdere thema's waarover ze tot eensgezindheid moeten komen.

De 2 ambtenaren gaan bij de verschillende groepen langs en geven de opdracht om samen het **thema te bespreken** en overeen te komen over het uiteindelijke voorstel voor de expo. Dat moet op deze manier gebeuren:

"We gaan voor een democratische aanpak. Over elk voorstel moet gestemd worden. De meerderheid van het groepje moet de goedkeuring geven."

De ambtenaren voeren de druk op tegen het einde en blijven erop hameren dat het nu echt tijd is om de voorstellen af te kloppen.

Fase 6: voorstellen



10 MIN



LOKAAL ARDA

1 van de ambtenaren neemt opnieuw het woord:

*“Beide burgemeesters hebben verlet gegeven en kunnen niet meer aansluiten vandaag. Ze zijn echter wel benieuwd naar jullie ideeën. Daarom zullen we jullie **presentaties opnemen** en aan hen bezorgen.”*

Laat elke groep een **korte pitch** geven van 2 à 3 minuten. Afhankelijk van het aantal groepjes kan je eventueel nog wat extra ruimte voor vragen voorzien.

Fase 7: afronding



5 MIN



IN DE GANG OF BUITEN

De simulatie is nu bijna afgelopen. Zorg voor een **overgang** en geen plotse beëindiging. Zeg bijvoorbeeld:

“Bedankt voor jullie input en samenwerking. We bezorgen de aangereikte acties aan de burgemeesters en zullen na de volgende gemeenteraden terugkoppelen.”

De ambtenaren halen de groep **weg uit de ruimte** en zeggen letterlijk:

“De simulatie is voorbij.”

De ambtenaren doen het **kledingstuk** uit dat ze aantrokken bij de start van de simulatie. Daarna nemen ze onmiddellijk de rol van begeleiders op, of laten dit over aan de observatoren.

Ga dan direct over tot het letterlijk ‘**losschudden**’ van de rol. Ga met andere woorden in een cirkel staan (zowel deelnemers, begeleiders als observatoren) en schud allen samen de armen, benen, het hoofd en dan het hele lichaam.

Speel daarna een kort spelletje waarbij er geen kampen gecreëerd worden, bijvoorbeeld:

- Mazinga: https://www.youtube.com/watch?v=yGY7L_0G9Jg
- Woesh: <https://www.spelensite.be/spel/woesh>
- Ninja: <https://www.spelensite.be/spel/ninja>
- Bekijk Plakman of Kopieergedrag in de werkvorm ‘Teasers’

Hierna zijn er **twee opties**:

1. Geef een korte pauze waarbij deelnemers naar het toilet kunnen gaan, iets kunnen eten of drinken en start daarna met de nabespreking.
2. Ga onmiddellijk over tot de nabespreking.

Je kan de groep laten kiezen of probeer zelf aan te voelen waaraan de groep het meeste nood heeft.

De debriefing is bedoeld om **terug te kijken** op wat gebeurde (de feiten), hoe de deelnemers hierop reageerden en hoe ze zich hierbij voelden, om daarna een brug te slaan naar het dagelijkse leven.

De observatoren kunnen helpen om de feiten te benoemen en ze concreet te maken met voorbeelden. Ze proberen daarbij zo weinig mogelijk te interpreteren.

Benadruk vóór je start dat het belangrijk is om de daden en de woorden van een persoon van elkaar los te koppelen. Zeg ook dat al wie nu rond de tafel zit, er zit **als deelnemer** van de werking en als iemand die handelde vanuit een rol. Het heeft dus geen zin om elkaar aan te spreken op gesteld gedrag.

Afhankelijk van de groepsgrootte kan je de debriefing op **verschillende manieren** organiseren:

- In 1 grote groep
- In de groepen van de eerste fases
- In de groepen van de laatste fases
- In willekeurig samengestelde groepen

Leidraad voor de vragen

GEVOELENS EN FEITEN

Laat ook de observatoren antwoorden op deze vragen. Hun gevoel kan helemaal anders zijn dan dat van de deelnemers.

- Welke gevoelens nemen de bovenhand? Wat is je eerste reactie na deze simulatie?
 - Vraag elke deelnemer om dit in 1 woord weer te geven en doe een rondje.
 - Of vraag hen om dit te tekenen of uit te beelden.
 - Of gebruik kaarten van het spel Dixit.
 - Of werk met emoticons of smileys.
- Welke andere gevoelens kwamen naar boven tijdens de simulatie?
 - Geef alle deelnemers enkele briefjes waar ze per briefje een gevoel neerschrijven.
- Hoe voelde je rol? Hoe makkelijk of moeilijk kon je je identificeren met die rol? In hoeverre heb je de vrijheid genomen om je rol zelf verder in te vullen?
- Wat is er gebeurd tijdens de simulatie?
 - Reconstrueer samen de verschillende fases in een tijdslijn op de grond.
 - Laat de observatoren aan het woord: wat hebben zij gezien? Vraag expliciet naar feiten.
 - Laat de deelnemers op elkaar inpikken aan de hand van de neergeschreven gevoelens en bouw zo samen de tijdslijn op.

INHOUD

- Welke elementen van haatspraak of discriminatie zag je?
- Hoe verliep het beslissingsproces op het einde in de gemengde groep? Wat was voor jou het belangrijkste wanneer je een voorstel formuleerde?
- Wat ervaaarde je toen Arda een veto had op elk voorstel, aangezien deze groep in de meerderheid was?
- Hoe ver reikt vrijheid van meningsuiting? Wat zijn volgens jullie de grenzen?

DE REALITEIT

- Welke mensenrechten kwamen aan bod?
- Hoe kan je ervoor zorgen dat de mening en de rechten van de minderheid gelijk vertegenwoordigd worden in de realiteit?
 - Welke kapstukken heb je als jeugdwerker, leider of deelnemer om in vrijheid en gelijkheid met elkaar om te gaan?

- Sluit deze activiteit aan bij de realiteit? Kan je aan een concrete situatie denken?
- Aan welke stad, gemeente, groep of wijk [als je met fictieve namen gewerkt hebt & aanpassen aan eigen context] uit jouw omgeving doen Arda en Zaan je denken?
- Hoe denk je dat we moeten omgaan met het feit dat sommige mensen kwetsende woorden spreken, onverdraagzaam zijn en zelfs naar het gevaarlijke neigen?
- Wat is de rol van een jeugdwerker? Wat kan en moet deze doen en wat vooral niet? [als je met jeugdwerkers gespeeld hebt, maar dit kan evengoed gaan over de rol van kunst- en cultuurorganisaties, vrijetijdsaanbieders, enzovoort]
- Is er ruimte voor beleidsparticipatie in jouw gemeente, stad of organisatie?
 - Wat loopt er goed?
 - Wat kan beter?
 - Welk advies zou je geven aan de beleidsmakers?

EN IK?

- Wat vind je van deze simulatie? Wat deed dit met jou?
- Ben je van mening veranderd over bepaalde zaken?
- Wat neem je mee?

Gebruik je deze simulatie tijdens een vorming of cursus voor jeugdwerkers? Bespreek dan ook hoe ze deze werkvorm zouden gebruiken bij hun eigen jongeren en wat ze zouden aanpassen.

Alternatieven



Je kan deze simulatie vertalen naar je eigen context. Tips daarvoor vind je bij de beschrijving van de verschillende fasen.

Je kan ervoor kiezen om echte namen van dorpen, wijken of groepen te nemen om de simulatie meer toepasselijk te maken. Doe dit wel met de nodige voorzichtigheid. Met fictieve namen werken heeft de voorkeur. Kies voor gemakkelijk uit te spreken namen.

Suggesties voor follow-up en actie



Als je heel veel tijd hebt, kan je fase 4 langer maken en deelnemers de tijd geven om ook daadwerkelijk een expo voor te bereiden en uit te werken.

Tijdens de follow-up kan je dan met je groep manieren bedenken om deze expo buiten de jeugdwerking bekend te maken.

Als je voor een kortere simulatie gaat, maar merkt dat de deelnemers veel energie en enthousiasme halen uit het uitwerken van de expo, kan je hier een volgende activiteit aan besteden. Trek er samen op uit in de buurt en stel je ook echt de vraag hoe je "vrije tijd in de buurt" (of een ander thema) in beeld zou brengen.

Bron



Bookmarks, Clash of Freedoms <https://rm.coe.int/168065dac7>

ARDA



Arda heeft een grote en sterke jeugdgroep. Elk van jullie wordt er bijna automatisch lid van doordat je als jongere elkaar kent via de tuinfeesten die jullie ouders organiseren voor de vriendenkring van de golfclub. En dat is prima zo. De groep heeft zelfs een soort 'huishoudelijk reglement' waarin onder andere staat dat niemand iets mag doen of zeggen wat een ander kan kwetsen. Het reglement wordt sterk opgevolgd. Meningsverschillen worden als eerder pijnlijk ervaren. Ze "verstoren de geest."

Jullie noemen jezelf een kleine democratie binnen de grote boze wereld met vreemde mensen. Zo houden jullie ook elk jaar verkiezingen om na te gaan wie de leiding mag nemen om activiteiten te organiseren. Bijna iedereen neemt deel aan die verkiezing. Al lijken het wel altijd dezelfde mensen te zijn die verkozen worden, want er is weinig discussie over een andere organisatie. Na al die jaren is het ook moeilijk om de dingen anders te zien. Alles loopt goed.

Veranderingen en nieuwigheden brengen jullie in de war. Daarom nemen jullie ook nooit deel aan uitwisselingen met andere jongeren. Ze zijn toch maar raar en snappen niets van hoe de wereld echt in elkaar zit.

Jullie groepsleven gaat rustig door, even voorspelbaar zoals altijd, zonder enig conflict of meningsverschil.



ZAAN



De jongerengroep van Zaan is een klein maar fijn groepje, dat elkaar vindt in dezelfde opvattingen, geloof, waarden en normen. Deel uitmaken van jullie groep is uitdagend, interessant en voortdurend in verandering.

Iedereen is welkom bij jullie. Zo nemen jullie telkens deel aan de jaarlijkse verwelkomingsdag voor nieuwe inwoners in jullie gemeente, zodat nieuwe jongeren zich onmiddellijk welkom voelen.

Jullie zijn nieuwsgierig om nieuwe dingen te ontdekken. Hier horen al wel eens conflicten of meningsverschillen bij. Er staat geen grens op het uiten van je mening. Er zijn geen wetten die dit inperken. Alles kan en mag gezegd worden. Hierdoor worden er wel eens dingen gedaan die niet oké zijn. Het 'doen' is strafbaar, het 'spreken' niet. Al weten jullie ook wel dat eindeloos argumenteren soms op niets uitdraait. Het is bovendien vermoeiend en pijnlijk. Het is niet altijd gemakkelijk om iemand te horen zeggen dat je verkeerd bent.

Binnen de groep zijn sommige jongeren iets vaker slachtoffer van intolerantie dan anderen. Hierdoor zijn jullie nog meer overtuigd dat iedereen een eigen mening kan en mag uitdrukken.



Personages

BIJLAGE 2
1/3

Deze personages kan je meegeven aan de groep, zodat ze zich beter kunnen inleven in hun rol en groep. Je kan quotes toevoegen aan de tekstballonnetjes om de personages nog meer te laten spreken. Hou bij de selectie van de personages rekening met de context van de groepen zoals beschreven in bijlage 1.

OMAR, 17 JAAR

- Identiteit: man
- Thuissituatie: Je ouders waren beide tandarts in Syrië, op dit moment werken ze echter in een kebabzaak in Antwerpen. In Syrië behoorden ze tot een hoge sociale klasse, op dit moment behoren ze tot de lagere sociale klasse.
- Moedertaal: Je spreekt Arabisch met je familie, maar je beheerst de Nederlandse taal zo goed dat niemand op straat door heeft dat Nederlands niet je moedertaal is.
- Levensbeschouwing: (zoekende en zelfs twijfelende) moslim
- Handicap/beperking: Je hebt een kleine fysieke beperking. Aan je linkerhand ontbreken er 2 vingers.
- Seksuele geaardheid: ?



"IK WIL KANSEN KRIJGEN.
DAT IS NIET EVIDENT."



PETER, 16 JAAR

- Identiteit: man
- Thuissituatie: Je moeder ontmoette je vader in Londen aan de universiteit. Je ouders staan aan het hoofd van een groot farmaceutica bedrijf.
- Moedertaal: Nederlands, maar je bent ook Engelstalig opgevoed
- Levensbeschouwing: Katholiek
- Lichamelijke of mentale beperking: geen
- Seksuele geaardheid: hetero



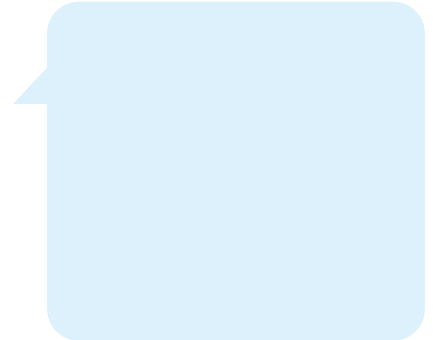
ROEL, 17 JAAR

- Identiteit: man
- Thuissituatie: Je bent geboren in België en kent vooral het leven in jouw stad/gemeente. Je ouders zijn gescheiden en sinds kort is je moeder hertrouwd met een andere man. In totaal zijn jullie met 4 thuis. Je vond het vroeger leuker enkel met je zus en moeder in huis.
- Moedertaal: Nederlands
- Levensbeschouwing: Atheïsme
- Lichamelijke beperking: Geen, en gelukkig maar, want je sport minstens 4 keer in de week en wil later voetballer worden.
- Seksuele geaardheid: Homo



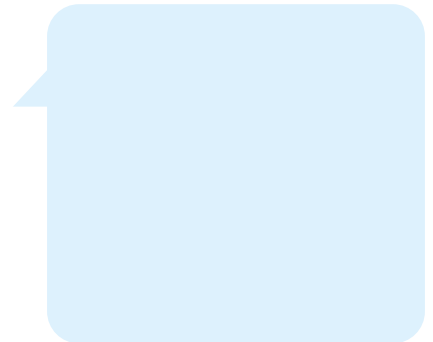
ANNA, 18 JAAR

- Identiteit: X
- Thuisituatie: Je bent net zelfstandig gaan wonen nadat je vader overleed en je moeder werd opgenomen in een psychiatrische instelling.
- Moedertaal: Nederlands
- Levensbeschouwing: Je bent ervan overtuigd dat er "iets" is.
- Lichamelijke/mentale beperking: Geen
- Seksuele geaardheid: Biseksueel



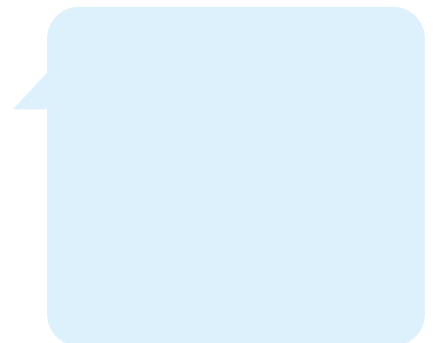
LOEWIE, 16 JAAR

- Identiteit: man
- Thuisituatie: je hebt een zeer goede band met je ouders en broer en zus, ook al woon je in de week in een voorziening voor jongeren met een beperking.
- Moedertaal: Nederlands
- Levensbeschouwing: je bent katholiek opgevoed, maar hebt interesse in het boeddhisme.
- Lichamelijke/mentale beperking: je zit in een rolstoel.
- Seksuele geaardheid: Hetero



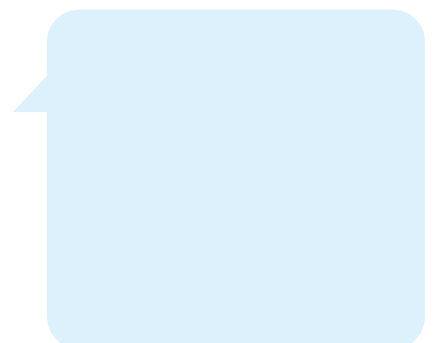
MOHAMMED, 16 JAAR

- Identiteit: man
- Thuisituatie: Je ouders zijn afkomstig van Marokko, je vader heeft gestudeerd, je moeder niet. Je vader heeft een job, je moeder is huisvrouw.
- Moedertaal: Marokkaans
- Levensbeschouwing: moslim
- Handicap/beperking: geen
- Seksuele geaardheid: hetero



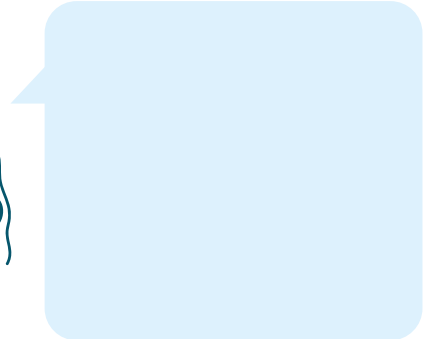
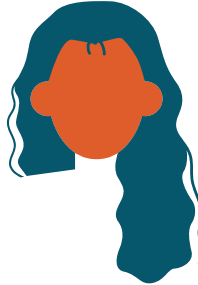
CHARLOTTE, 15 JAAR

- Identiteit: vrouw
- Thuisituatie: Je ouders zijn afkomstig uit België, ze hebben gestudeerd en hebben beiden een job.
- Moedertaal: Nederlands
- Levensbeschouwing: vrijzinnig
- Lichamelijke of mentale beperking: geen
- Seksuele geaardheid: hetero



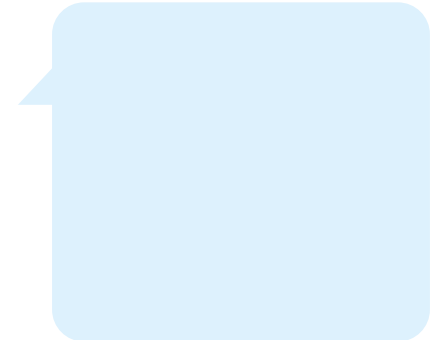
KENZA, 16 JAAR

- Identiteit: vrouw
- Thuisituatie: Je bent als meisje geboren maar voelt je noch man noch vrouw. Je durft hierover niet te praten met je zeer traditionele ouders. Je vader geniet een hoog aanzien als Joods leraar. Je moeder bezit een diamantwinkel.
- Moedertaal: Nederlands
- Levensbeschouwing: Jodendom
- Handicap/beperking: Geen
- Seksuele geaardheid: Hetero



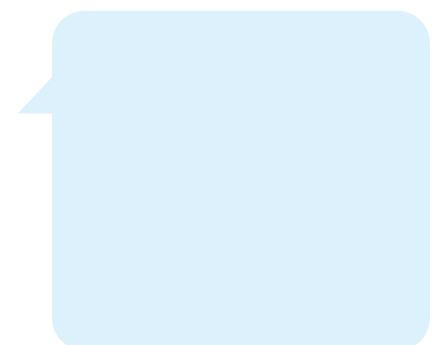
AHMED, BINNENKORT 18 JAAR

- Identiteit: man
- Thuisituatie: Je vader is net ontslagen. Je moeder werkt parttime als poetsvrouw.
- Moedertaal: Marokkaans
- Levensbeschouwing: Je voelt je niet echt Belg noch Marokkaan. Je voelt je vaak weinig welkom of begrepen door anderen. De enige identiteit die je houvast biedt, is jouw religieuze overtuiging als moslim.
- Handicap/beperking: geen
- Seksuele geaardheid: hetero



LATIFA, 16 JAAR

- Identiteit: vrouw
- Thuisituatie: Je grootouders zijn geboren en getogen in Marokko, je ouders migreerden in de jaren zeventig naar België. Je vader is een gepensioneerde gastarbeider en je moeder is altijd huismoeder geweest. Ze hebben beiden niet verder gestudeerd dan de middelbare school. Met het kleine pensioentje van je vader, moet er elke maand rondgekomen worden.
- Moedertaal: Je spreekt Marokkaans-Arabisch met ouders, Nederlands met je broers en zussen
- Levensbeschouwing: moslim (je experimenteert momenteel met het dragen van een hoofddoek)
- Handicap/beperking: een lichte vorm van autisme
- Seksuele geaardheid: hetero (met je beste vriendin experimenteer je op seksueel vlak)



Dit is een voorbeeld van een krantenartikel:

Borgerhoutse jongeren projectleider nieuwe expo

Door Ominira Fahiri

Onze eigenste Borgerhoutse jongerengroep werd verkozen om een nieuwe expo over 'Het leven in Antwerpen' uit te denken en vorm te geven. Omdat de groep symbool staat voor 'iedereen welkom' roepen ze alle jongeren op om massaal naar hun **denkdag** te komen (meer info zie p. 2).

Ze startten ook een **Facebookpoll** op hun pagina om input te vragen rond de verschillende thema's die zeker aan bod moeten komen in deze expo. **Diversiteit & kansen voor iedereen** staan nu al hoog op het lijstje.



Online zijn er heel wat digitale tools te vinden om zelf een voorpagina te maken. Met de gratis versie van Canva (<https://www.canva.com/>) kom je al ver.



Facebookbericht

Dit is een voorbeeld van een Facebookbericht. Je kan ook zelf eenvoudig een Facebookbericht opstellen door een geheime Facebookgroep aan te maken en daar je medeleiding voor uit te nodigen. Post de berichten die je nodig hebt (in eigen naam). Neem daarvan een printscreen en via Word of Paint kan je makkelijk namen en afbeeldingen overschrijven.



Via www.fakewhats.com/generator kan je ook fake Whatsappberichten aanmaken

via www.nepchatapp.nl/ kan je Facebook Messengerberichten aanmaken

Een Facebookprofiel gaat via deze weg www.classtools.net/FB/home-page



Richtlijnen voor de observatoren

Jij observeert. Dat betekent dat je op geen enkele manier tussenkomt in het proces van de simulatie. Praat niet met de deelnemers en beantwoord geen vragen. Blijf zo stil mogelijk en laat hen hun eigen beslissingen nemen. Hou je ook fysiek afzijdig. De start en het einde van de simulatie worden duidelijk aangegeven. Alles wat ertussen gebeurt, ook de verplaatsingen, maken deel uit van de simulatie.

Probeer zo **specifiek en objectief** mogelijk te zijn in je observaties en je notities. Gebruik quotes en feiten en vermijd aannames, oordelen en interpretaties.

ENKELE RICHTVRAGEN

1. Wat gebeurt er? Welke acties vinden er plaats?
2. Wat wordt er gezegd?
3. Welke conflicten zijn er en hoe wordt er mee omgegaan?
4. Wie zijn de meest dominante personen?
5. Hoe worden beslissingen genomen?
6. Welke mensenrechten zie je aan bod komen of geschonden worden?
7. Welke alternatieven of originele, out of the box ideeën werden aangehaald om haatspraak samen (preventief) te kunnen aanpakken?
8. Welke oplossingen of positieve, constructieve voorstellen hoorde je?

Mogelijke groepsverdelingen

De groepsverdeling speelt een grote rol bij deze simulatieoefening.

Voor fase 1 bestaat de minderheidsgroep idealiter uit 1/3de van het aantal deelnemers en de meerderheidsgroep uit 2/3de. Voor fase 5 is het bij de herverdeling van belang dat de minderheidsgroep daadwerkelijk in (grote) minderheid is.

AANTAL DEELNEMERS	FASE 1		FASE 5			DOORHEEN HELE SIMULATIE
	ZAAN	ARDA	THEMA 1	THEMA 2	THEMA 3	OBSERVATOR
6	2	4	1 Zaan 2 Arda	1 Zaan 2 Arda	0	0
7	2	5	1 Zaan 2 Arda	1 Zaan 3 Arda	0	0
8	2	5	1 Zaan 2 Arda	1 Zaan 3 Arda	0	1
9	3	6	1 Zaan 2 Arda	1 Zaan 3 Arda	0	0
10	3	6	1 Zaan 2 Arda	1 Zaan 3 Arda	0	1
11	3	7	1 Zaan 3 Arda	2 Zaan 4 Arda	0	0
12	4 3 3	8 7 6	2 Zaan 4 Arda 1 Zaan 3 Arda 1 Zaan 3 Arda	2 Zaan 4 Arda 2 Zaan 4 Arda 1 Zaan 3 Arda	0	0 1 2
15	5	10	2 Zaan 5 Arda 1 Zaan 3 Arda	3 Zaan 5 Arda 1 Zaan 3 Arda	0 2 Zaan 4 Arda	Eventueel 8 Arda en 2 observatoren 1
20	6	12	2 Zaan 5 Arda	2 Zaan 4 Arda	2 Zaan 4 Arda	2



1-2-3 Bingo!

Hoe goed ken jij de mensenrechten?

 VOLLEDIGE SPEL 60 MIN

 NAAR KEUZE

Deze werkvorm maakt deel uit van de SONAR toolkit uit de JINT Sherpa reeks.

De SONAR toolkit omvat:

- een inleidend boekje over jeugdwerk en mensenrechten
- 12 kant-en-klare werkvormen
- een mensenrechtenposter
- 24 mensenrechtenkaarten

De complete toolkit is te vinden op jint.be/sonar



Thema's

MENSENRECHTEN

Overzicht

Tijdens deze bingo delen de deelnemers hun kennis over en ervaringen met mensenrechten. Er zijn 3 varianten:

1. Bingo voor **beginners**
2. Bingo voor **gevorderden**
3. Broodje mensenrechten voor **tijdens de lunch**

Groepsgrootte

8 of meer deelnemers

Aantal begeleiders

1 begeleider

Rechten die aan bod komen

MENSENRECHTEN ALGEMEEN



Doelstellingen

**BIJLEREN OVER
MENSENRECHTEN
EN WAAROM ZE
BELANGRIJK ZIJN**

**KRITISCH
DENKEN OVER
MENSENRECHTEN
STIMULEREN**

**LUISTERVAARDIGHEDEN
ONTWIKKELEN EN
RESPECT VOOR ELKAARS
MENING AANMOEDIGEN**

Begeleiderstips

- Op het bingoformulier staan suggesties voor vragen. Je kan deze uiteraard aanpassen naargelang de context en de interesses van je eigen groep.
- Deelnemers kunnen voorbeelden geven van zaken die je zelf niet kent of waar je zelf niets over kan zeggen. Dit is geen probleem. Je kan altijd doorvragen waar ze bepaalde informatie halen of hoe ze deze kennis hebben, en een gesprek aanknopen rond de betrouwbaarheid van die informatie. Dit moedigt hen aan om kritisch om te gaan met informatie.
- Deelnemers kunnen zeer tegenstrijdige antwoorden geven. Bijvoorbeeld: gaat abortus in tegen het recht op leven? Sommigen kunnen hier zeer sterk mee akkoord zijn, terwijl anderen absoluut niet akkoord zijn. In deze werkvorm is het belangrijk om te proberen te begrijpen vanwaar de verschillende standpunten komen om zo elkaars mening te leren kennen. Iemand kan niet akkoord zijn met het standpunt van een ander, maar de deelnemer als persoon moet altijd gerespecteerd worden. Vrijheid van meningsuiting betekent dat je jouw mening of standpunt moet kunnen delen, maar je steeds rekening houdt met de vrijheid van anderen. Aanzetten tot haat, geweld of iemand pesten gaat verder dan wat kan binnen het recht op vrije meningsuiting.

Locatie

Naar keuze

Materiaal (checklist)

- Een kopie van het bingoformulier per persoon
- Een balpen per persoon
- Flipchart en stiften

Vorbereiding

- Zorg voor een grote versie van het bingoformulier, bijvoorbeeld op een flipchart of via een beamer

Verloop activiteit

Geef iedere deelnemer een balpen en een bingoformulier (zie bijlagen 1, 2 of 3)

Laat de deelnemers vrij in een afgebakende ruimte rondlopen en vraag hen per 2 in gesprek te gaan over een vraag in het formulier. Het belangrijkste uit het antwoord van de andere deelnemer noteren ze op het bingoformulier in de lege ruimte. Is schrijven moeilijk? Laat hen dan de naam van de persoon die ze gesproken hebben, noteren.

Daarna splitsen ze op en gaan ze elk in gesprek met iemand anders over een andere vraag.

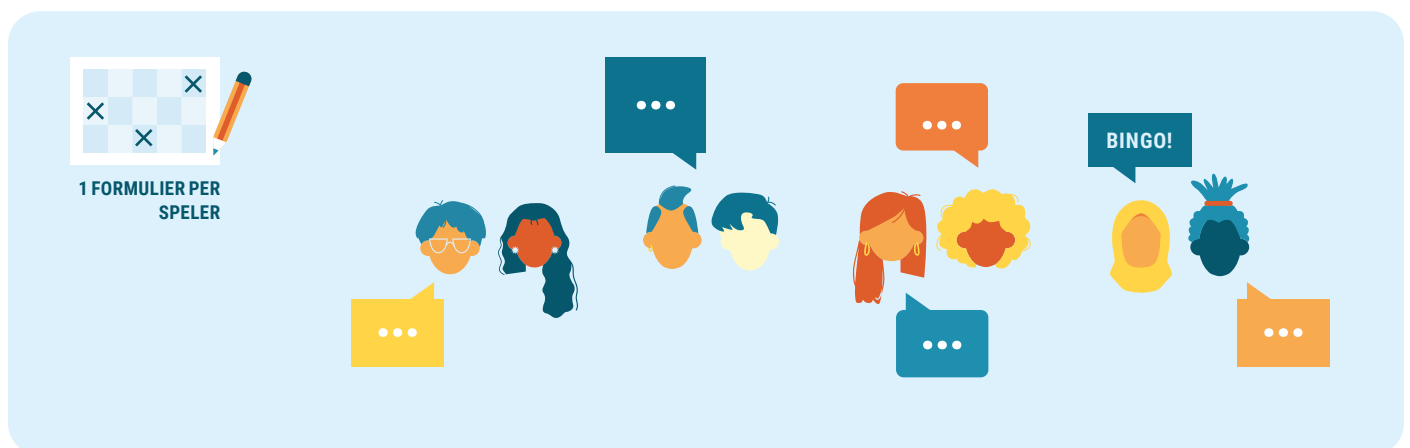
Het doel van dit spel is om je bingoformulier vol te krijgen. Dat doe je door telkens van een verschillende persoon een antwoord te krijgen op een andere vraag.

Diegene die als eerste een vol formulier heeft, roept: "Bingo!"

Overloop de verschillende vragen en vraag de deelnemers de antwoorden die ze verkregen hebben te delen. Vat deze in kernwoorden samen op een bord of een groot papier.

Ga per vraag ook dieper in gesprek met de deelnemers over de gegeven antwoorden:

- Wat werd er exact bedoeld?
- Heeft iemand een aanvulling?
- Heeft iemand een concreet voorbeeld?



Nabespreking

- Welke mensenrechten herkende je?
- Welke vragen waren de moeilijkste om te beantwoorden? Waarom?
- Over welke vragen ontstond er discussie of waren jullie het oneens? Waarom?
- Vanwaar haalde je je kennis rond mensenrechten en mensenrechtenschendingen?
- Welke informatiebronnen vertrouw je hierin?
- Op welke manier kunnen mensenrechten geschonden worden in het jeugdwerk?
- Hoe kan jeugdwerk bijdragen tot mensenrechten?

Alternatieven



Als bijlage vind je verschillende bingoformulieren die bruikbaar zijn voor verschillende contexten en met verschillende doelgroepen. Je kan deze werkvorm gebruiken om deelnemers te laten kennismaken met elkaar of als introductie in het thema mensenrechten.

Als je mensenrechten verder wil verkennen door middel van beelden, kan je de activiteit '[Flower Power](#)' gebruiken. Deze kan heel wat gespreksstof bieden rond stereotypen en discriminatie en hoe we ons beeld van de wereld opbouwen.

Suggesties voor follow-up en actie



Selecteer samen met de groep 1 of 2 thema's uit de discussie en bekijk hoe jullie hiermee aan de slag willen in jullie organisatie.

Achtergrond-informatie



Op de hoogte zijn van mensenrechten is belangrijk voor ieder van ons. Mensenrechten zijn ook voortdurend in ontwikkeling en ieders mening is belangrijk om betekenis te kunnen geven aan de rechten. Hoe mensenrechten geïnterpreteerd en toegepast kunnen worden, staat niet voor eens en voor altijd in steen gebeiteld. Daarom is het belangrijk dat we kritisch kijken naar het kader van mensenrechten en dit ook in vraag stellen.

Bron



<https://www.coe.int/en/web/compass/rights-bingo->

https://www.globallearningni.com/uploads/resources/human_rights_bingo.pdf

Bingo voor beginners

BINGO!



BIJLAGE 1

...EEN MENSENRECHT KAN NOEMEN.	...EEN FILM/BOEK/ LIED KAN NOEMEN DAT VERBAND HOUDT MET MENSENRECHTEN.	...EEN MENSEN- RECHTENORGANISATIE KENT.	...BUITEN BELGIË GEWEEST IS HET VOORBIJE JAAR.	...NIET IN BELGIË GEBOREN IS.
...OOIT DEELGENOMEN HEEFT AAN EEN ACTIE ROND MENSENRECHTEN.	...IEMAND KAN NOEMEN DIE ACTIEF GEWEEST IS ROND VREDE, RECHT- VAARDIGHEID OF GELIJKHEID.	...EEN TOERISTISCHE ACTIVITEIT HEEFT BELEEFD WAARBIJ DIEREN BETROKKEN WAREN.	...HET LAATSTE JAAR VERHUUSD IS.	...MINSTENS 2 VERSCHILLENDE VRIJETIJDSDACTIVITEITEN HEEFT.
...WEL EENS GESPIJBELD HEEFT.	...AL EENS EEN PROCES IN DE RECHTBANK MEEMAAKTE.	...MINSTENS 4 VERSCHILLENDE TALEN SPREEKT.	...WEL EENS OPGEKOMEN IS VOOR HET RECHT VAN IEMAND ANDERS.	...ZICH WEL EENS ONVEILIG HEEFT GEVOELD.

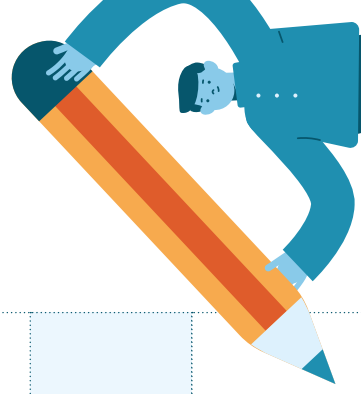
Bingo voor gevorderden

BIJLAGE 2

KEN JIJ EEN DOCUMENT WAARIN MENSENRECHTEN VERMELD WORDEN?	WELK RECHT Zouden ALLE KINDEREN MOETEN HEBBEN?	WELK RECHT Zouden ALLE KINDEREN MOETEN HEBBEN?	WELK MENSENRECHT WERD BIJ JOU PERSOONLIJK ALS EENS GESCHONDEN OF ONTKEND?	WELK MENSENRECHT WORDT JONGEREN VAAK ONTNOMEN?
WELK MENSENRECHT WORDT IN BELGIË GESCHONDEN?	WELKE Plicht HEBBEN WE ALLEMAAL IN RELATIE TOT MENSENRECHTEN?	KEN JIJ EEN VOORBEELD VAN DISCRIMINATIE?	WAT IS VOLGENS JOU EEN SCHENDING VAN HET RECHT OP LEVEN?	KEN JIJ EEN VOORBEELD VAN HOE IEMANDS RECHT OP PRIVACY GESCHONDEN KAN WORDEN?
WELK MENSENRECHT WORDT VROUWEN SOMS WEL EENS ONTNOMEN?	WELKE ORGANISATIE KEN JIJ DIE VECHT VOOR MENSENRECHTEN?	KEN JIJ EEN PERSOON DIE VOOR MENSENRECHTEN VECHT?	WELKE GROEP OF GEMEENSCHAP WORDT WEL EENS GEDISCRIMINEERD IN BELGIË?	KEN JIJ EEN VOORBEELD VAN DE SCHENDING VAN HET RECHT OP EEN VEILIGE OMGEVING IN JOUW BUURT?



Broodje mensenrechten



BIJLAGE 3

<p>Onbewoond eiland ontdekt! Jullie zijn geselecteerd om daar een nieuwe beschaving te starten. Stap 1 is een grondwet installeren voor het eiland. Welk basisrecht moet voor iedereen op het eiland gegarandeerd zijn?</p>	<p>Geoff vluchtte uit Somalië waar hij vrienden en familie achterliet. Hij woont nu al een tijdje in het opvangcentrum in je gemeente. Hij wil graag bij jouw organisatie komen. Wat zou hier en nu voor deze persoon de grootste mensenrechtenuitdaging kunnen zijn?</p>	<p>Welk mensenrecht wordt volgens jou het meest geschonden bij kinderen en jongeren?</p>	<p>Wie kan 3 mensenrechten opsommen? Waarom kies je net deze rechten?</p>
<p>Wat is jouw grootste kritiek op mensenrechten?</p>	<p>Heb jij ooit deelgenomen aan een mensenrechtendemonstratie? Waarom wel/niet?</p>	<p>Wie kan blindelings het woord 'mensenrecht' van achter naar voor spellen? Doe dat ook.</p>	<p>Zijn er grenzen aan het recht op vrije meningsuiting? Zo ja, welke?</p>
<p>Wat vind je moeilijk aan mensenrechten?</p>	<p>Ken jij een mensenrecht dat heel belangrijk is voor kinderen en jongeren?</p>	<p>Wat wil je graag bijleren over mensenrechten?</p>	<p>Ken jij een goede film over mensenrechten?</p>

Privileges te Koop

Een werkvorm om bloot te leggen wie (on)bewust veel macht heeft

30 MIN

BINNEN OF BUITEN

Deze werkvorm maakt deel uit van de SONAR toolkit uit de JINT Sherpa reeks.

De SONAR toolkit omvat:

- een inleidend boekje over jeugdwerk en mensenrechten
- 12 kant-en-klare werkvormen
- een mensenrechtenposter
- 24 mensenrechtenkaarten

De complete toolkit is te vinden op jint.be/sonar



Thema's

DIVERSITEIT

DEMOCRATIE

UITSLUITING

Groepsgrootte

Maximaal 100 deelnemers

Aantal begeleiders

2 begeleiders

Rechten die aan bod komen

MENSENRECHTEN
ALGEMEEN



VERBOD OP
DISCRIMINATIE

Doelstellingen

**BEGRIJPEN WAT HET
VERSCHIL IS TUSSEN
MENSENRECHTEN
EN PRIVILEGES
(VOORRECHTEN)**

**ERVAREN WELKE
PRIVILEGES BESTAAN
EN HOE ZE ALS
VANZELFSPREKEND
WORDEN BESCHOUWD**

**INZICHT KRIJGEN
IN HOE PRIVILEGES
INVLOED HEBBEN OP DE
KEUZEMOGELIJKHEDEN
EN KANSEN IN HET
LEVEN**

Materiaal (checklist)

- Een overzichtsblad met alle privileges per groep (zie bijlage)
- Schrijfgierief (optioneel)
- Kladpapier om geldbriefjes voor groepen te maken
- Grote papieren

Begeleidingstips

- Als voorbereiding op deze werkvorm kan je het best eerst een andere activiteit doen om mensenrechten in het algemeen beter te leren kennen.
- Voel je vrij om enkele van de thema's die je in de discussie hebt opgemerkt, met de groep te delen.
- Wees je bewust van je eigen vooroordelen en privileges als begeleider. Ze kunnen een impact hebben op hoe je deze activiteit invult.

Vorbereiding

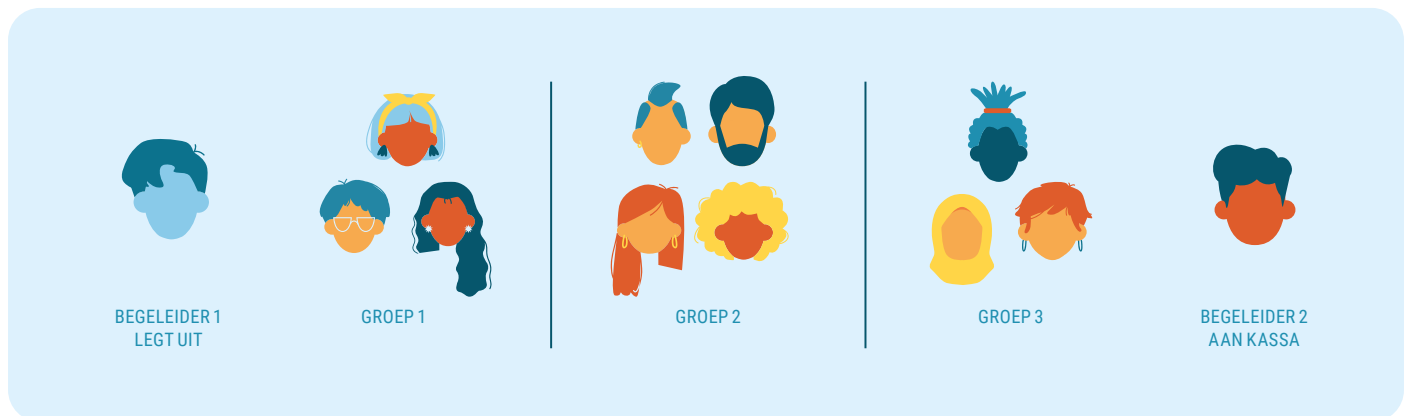
- Maak geldbriefjes voor de verschillende groepen door bedragen op kladpapier te schrijven. De bedragen moeten verschillen per groep (300, 500, 700, 900, 1100) en zijn liefst niet deelbaar door het aantal personen in de groep.
- Schrijf de verschillende privileges op grote vellen papier die je verspreidt op de vloer of grond.

Verloop activiteit

Verdeel de deelnemers in groepen van 3 tot 5 personen. Eenmaal de groepen verdeeld zijn, leg je de activiteit uit.

“Tijdens deze activiteit bezit je geen enkel privilege. Elke groep krijgt een bedrag, waarmee je gezamenlijk moet beslissen welke privileges je wil kopen. Op de grond liggen alle privileges verspreid. Elk privilege kost 100 euro. Je krijgt een lijst van alle privileges die te koop zijn. Je moet snel zijn, want voor je het weet, is het privilege gekocht door een andere groep.”

Deel de overzichtsbladen met privileges en het geld uit. Ga nog eens na of de groep vragen heeft over de activiteit. Geef de deelnemers ongeveer 10 minuten om privileges te kiezen en aan te kopen. Ze kunnen een privilege kopen bij 1 begeleider die aan de kassa zit. 1 deelnemer gaat met het geld naar de kassa en eens gekocht mag de groep het privilege bijhouden. Dan kiezen ze een volgend privilege. Ze kunnen maar 1 privilege per keer kopen. Deel mee wanneer er nog 2 minuten van de tijd over zijn. Afhankelijk van het aantal privileges dat er zijn, kan je de groep nog meer tijd geven om de privileges te kiezen.



Nabespreking

Na de activiteit kan je de deelnemers samenbrengen om dit te bespreken:

- Welke privileges hebben jullie gekocht? Waarom? Wat zouden jullie doen met de privileges die jullie hebben aangekocht?
- Hoe was het om als groep te beslissen? Wat verliep makkelijk/moeilijk als groep bij het nemen van de beslissing?
- Wat viel je op aan de lijst? Welke thema's zijn opgevallen in de lijst?
- Zijn sommige privileges in de lijst mensenrechten? Wat is het verschil tussen mensenrechten en privileges? Zijn het twee andere dingen? Of zijn ze toch verbonden met elkaar?
- Wat neem je mee uit deze activiteit? Heb je iets (nieuws) geleerd?

Alternatieven



Het Netwerk Antiracisme en -Discriminatie verzamelde verschillende tools rond privileges op hun website: <https://jeugdwerktegenracisme.be/toolbox/>

Suggesties voor follow-up en actie



Deze werkvorm maakt duidelijk dat privileges overal leven, zowel binnen als buiten je jeugdwerking. Daarom kan deze activiteit het begin zijn van een ruimere oefening om na te denken over privileges in je jeugdwerking. Hoe beïnvloeden ze je denken en doen? Welke dingen kunnen anders?

Bron



Privilege for Sale: <http://www.socialjusticetoolbox.com/activity/privilege-for-sale/>

Overzicht privileges

1. Als ik moet verhuizen, kan ik een woning huren of kopen op de plek die ik graag wil.
2. Ik voel me veilig om overdag en 's nachts in de stad te wandelen.
3. Ik word eerlijk behandeld door de politie.
4. Ik kan een openbaar toilet of een toilet op het werk gebruiken zonder angst voor verbaal geweld, fysieke intimidatie of arrestatie.
5. Ik kan elk jaar op zomervakantie gaan.
6. Ik kan mijn huwelijk vieren met mijn familie, vrienden en collega's.
7. Ik kan gebruikmaken van faciliteiten zoals een (gym)kleedkamer zonder angst voor de blikken van anderen.
8. Ik kan gemakkelijk medische zorg, inclusief spoedeisende medische zorg, krijgen zonder dat mijn identiteit van invloed is op de kwaliteit van de zorg.
9. Ik heb meerdere positieve tv-rolmodellen.
10. Ik lees boeken of kijk films met personages met dezelfde identiteit als ikzelf.
11. Ik ben in staat om kleding te kopen zonder aarzeling, zonder angst om bespot te worden, zonder vragen te moeten beantwoorden of mezelf ongemakkelijk te voelen.
12. Ik kan kussen, knuffelen of aanhankelijk zijn in het openbaar zonder ongemak, bedreiging of straf.
13. Ik kan open en vrij discussiëren over mijn relatie(s) met anderen.
14. Ik krijg bevestiging van en word aanvaard door mijn (religieuze of spirituele) gemeenschap.
15. Ik kan leven met de partner(s) die ik kies.
16. Ik word aanvaard door burens, collega's en nieuwe vrienden.
17. Ik kan sociale diensten contacteren of ermee een afspraak hebben zonder angst voor discriminatie omwille van mijn geslacht en/of seksuele geaardheid.
18. Ik kan er zeker van zijn dat leerkrachten en jeugdwerkers mij eerlijk zullen behandelen, gelijk aan jongeren met een andere huidskleur.
19. Ik kan kritisch zijn tegenover de overheid of instanties zonder als ondankbaar te worden gezien of veel te moeten uitleggen.
20. Ik word nooit uitgelachen of belachelijk gemaakt om iets wat ik niet kan veranderen.
21. Ik mag kiezen welke taal ik spreek in mijn jeugdwerking.
22. Ik ervaar geen druk om me als jongen jongensachtig of als meisje meisjesachtig te gedragen.
23. Ik voel me goed over hoe mijn religie wordt weergegeven in de media.
24. Ik kan alle kledij dragen die ik wil, zonder me zorgen te moeten maken over opmerkingen.
25. Ik kan overal naartoe en mag overal binnen. Alles is toegankelijk.

Tussen Vier Muren

Mensenrechten en ik?!

UITLEG + SPEL: 45 MIN

NABESPREKING: 15 MIN

ELKE LOCATIE IS MOGELIJK

Deze werkvorm maakt deel uit van de SONAR toolkit uit de JINT Sherpa reeks.

De SONAR toolkit omvat:

- een inleidend boekje over jeugdwerk en mensenrechten
- 12 kant-en-klare werkvormen
- een mensenrechtenposter
- 24 mensenrechtenkaarten

De complete toolkit is te vinden op jint.be/sonar



Thema's

MENSENRECHTEN

Groepsgrootte

Minimaal 4 en
maximaal 24 deelnemers

Aantal begeleiders

2 begeleiders

Rechten die aan bod komen

MENSENRECHTEN
ALGEMEEN



Doelstellingen

**LEREN OVER DE
PLAATS VAN
MENSENRECHTEN IN
IEDERS LEVEN**

**NADENKEN OVER
GEMEENSCHAPPELIJKE
UITDAGINGEN VAN
MENSENRECHTEN EN
DE VERSCHILLEN IN
KAART BRENGEN**

**NAGAAN HOE
DEELNEMERS
HANDELEN WANNEER
ZE WORDEN
GECONFRONTEERD
MET MENSENRECHTEN-
VRAAGSTUKKEN**

Begeleiderstips

- Bij deze werkvorm vertrek je als begeleider vanuit de leefwereld van jongeren en de thema's waarmee zij in aanraking komen.
- Schat op voorhand in hoe deze oefening kan binnenkomen voor de deelnemers van jouw jeugdwerking. Bij de start van de oefening benadruk je dat, hoewel dit voor sommige deelnemers geen confronterende oefening is, dit voor andere deelnemers heel zwaar kan zijn. Benadruk ook dat niemand verplicht is om iets op te schrijven op het blad en dat niemand verplicht is om een persoonlijk verhaal te delen.
- Tijdens deze oefening kan het zijn dat jongeren met vragen komen over wat mensenrechten zijn. Om je in te lezen kan je 'SONAR', het inleidend boekje over jeugdwerk en mensenrechten lezen. Maar het is zeker niet nodig om als begeleider een expert in mensenrechten te zijn. Weet je het antwoord zelf niet? Ga dan samen met de jongere op zoek. Waar denkt de jongere een antwoord te vinden? Wie kan je hiervoor contacteren?

Locatie

Elke locatie is mogelijk.


Materiaal (checklist)

- Bijlage 1 - Sjabloon Mensenrechten en ik (1 exemplaar per deelnemer)
- Grote papieren om op te schrijven (minstens A3)
- Bijlage 2 - Reflectievragen nabespreking (1 exemplaar per groep)
- Schrijfmateriaal
- Mensenrechtenposter

Vorbereiding

- Print de bijlagen 1 en 2 in het juiste aantal.
- De groep zal in kleinere groepjes werken, je kan ervoor kiezen om de groepsverdeling vooraf al te maken.

Verloop activiteit

 5 MIN Leg de activiteit uit:

"Iedereen krijgt straks een blad met 4 vragen. Je geeft antwoord op deze vragen en dat doe je alleen. Je bent niet verplicht om je antwoorden letterlijk neer te schrijven of om jouw persoonlijke antwoorden nadien te delen met de groep. Je bent dus vrij om te kiezen wat je wil delen. Je kan altijd aangeven dat je met de activiteit wil stoppen of nood hebt aan een pauze."

 10 MIN Geef elke deelnemer bijlage 1 en geef tijd om hierover na te denken en eventueel in te vullen.

 30 MIN Je maakt groepjes van 3 à 4 personen. In een eerste stap bespreekt elk groepje de 4 vragen en de antwoorden.

Na 15 minuten krijgt elke groep 2 van onderstaande vragen om te bespreken:

1. Hoe heb je besloten dat iets een mensenrecht was?
2. Wanneer spreken jullie van een schending?
3. Was het gemakkelijk of moeilijk om antwoorden te vinden? Welke vraag was de moeilijkste en waarom?
4. Hoe kunnen we reageren op mensenrechtenschendingen?
5. Welk gevoel krijg je als je toeschouwer bent?
6. Wat heb je nodig om te kunnen reageren op mensenrechtenschendingen?
7. Komt iedereen in aanraking met de 4 soorten situaties? Of zijn er situaties die jij niet herkent?



BEGELEIDERS



GROEP 1



GROEP 2



GROEP 3

Verzamel de inzichten en schrijf ze op een groot papier. Ga samen met de groep na welke vragen nog onbeantwoord zijn en welke inzichten hen het meeste hebben verrast.

Alternatieven



Wil je de werkvorm meer competitief, speels en actief maken? Dat kan vanaf 16 spelers. Verdeel de ruimte dan in 4 delen met touw, krijt of plakband.

Elk vak heeft een kleur:

- Zwart: als je het gevoel had dat je mensenrechten werden geschonden
- Geel: als je het gevoel had dat je de mensenrechten van een ander hebt geschonden
- Rood: als je getuige was van een mensenrechtenschending en je niets hebt gedaan
- Wit: als je getuige was van een mensenrechtenschending en je gereageerd hebt

Alle deelnemers staan buiten het speelveld en even ver van alle vakken. De begeleider blaast op een fluitje. Alle deelnemers moeten proberen zo snel mogelijk in een vlak komen te staan waar ze nog niet geweest zijn. Na 10 minuten blaast de begeleider opnieuw op het fluitje. Alle deelnemers gaan buiten het speelveld staan. Wanneer het fluitje voor de tweede keer gaat, zoeken deelnemers opnieuw een vak op waar ze nog niet gestaan hebben. Er is een maximumaantal spelers per vlak. Speel je met 16 spelers? Dan is het maximumaantal spelers per veld 4 spelers. Speel je met 20 spelers? Dan is het maximumaantal 5, enzovoort.

Komt een speler terecht op een vak waar die al eerder stond? Dan doet die daar opnieuw mee aan de discussie. Het spel eindigt wanneer de eerste persoon alle vlakken heeft bezocht.

Suggesties voor follow-up en actie



Bekijk hoe je als organisatie aan de slag kan gaan met de uitdagingen en straffe uitspraken. Bevraag dit ook op het einde van de activiteit.

Sjabloon Mensenrechten en ik

Denk na over een gebeurtenis of situatie in je leven waarbij je:

**...HET GEVOEL HAD DAT JE
MENSENRECHTEN WERDEN GESCHONDEN.**

**...HET GEVOEL HAD DAT JE DE
MENSENRECHTEN VAN EEN ANDER HEBT
GESCHONDEN.**

**...GETUIGE WAS VAN EEN
MENSENRECHTENSCHENDING EN JE NIETS
HEBT GEDAAN.**

**...GETUIGE WAS VAN EEN
MENSENRECHTENSCHENDING EN JE
GEREAGEERD HEBT.**

Reflectievragen nabespreking

1. Hoe heb je besloten dat iets een mensenrecht was?
2. Wanneer spreken jullie van een schending?
3. Was het gemakkelijk of moeilijk om antwoorden te vinden? Welke vraag was de moeilijkste en waarom?
4. Hoe kunnen we reageren op mensenrechtenschendingen?
5. Welk gevoel krijg je als je toeschouwer bent?
6. Wat heb je nodig om te kunnen reageren op mensenrechtenschendingen?
7. Komt iedereen in aanraking met de 4 soorten situaties? Of zijn er situaties die jij niet herkent?

Advocaat van de Duivel

Verschillende perspectieven op mensenrechtenthema's

30 MIN PER STELLING

ELKE LOCATIE IS MOGELIJK

Deze werkvorm maakt deel uit van de SONAR toolkit uit de JINT Sherpa reeks. De SONAR toolkit omvat:

- een inleidend boekje over jeugdwerk en mensenrechten
- 12 kant-en-klare werkvormen
- een mensenrechtenposter
- 24 mensenrechtenkaarten

De complete toolkit is te vinden op jint.be/sonar



Thema's

MENSENRECHTEN ALGEMEEN

Groepsgrootte

Minimaal 8 deelnemers

Aantal begeleiders

Vanaf 1 begeleider

Rechten die aan bod komen

MENSENRECHTEN
ALGEMEEN



Doelstellingen

ERVAREN HOE VRIJE MENINGSUITING BIJDRAAGT AAN HET FUNCTIONEREN VAN EEN DEMOCRATISCHE SAMENLEVING.

LEREN HOE HET IS OM ANDERE PERSPECTIEVEN IN TE NEMEN OP VLAK VAN MENSENRECHTEN.

BEGRIJPEN WAAROM DIALOOG EN LUISTEREN NOODZAKELIJK ZIJN ALS WE PRATEN OVER MENSENRECHTEN.

NADENKEN OVER HOE HET KOMT DAT MENSENRECHTEN WEL OF NIET GEREALISEERD WORDEN.

Begeleiderstips

- Zorg ervoor dat deelnemers in hun rol blijven.
- Je kan ervoor kiezen om stellingen of dilemma's uit de bijlage te gebruiken, maar je kan ook onderwerpen nemen die jouw jongeren al eerder naar voor brachten tijdens activiteiten. Zet die dan zelf om naar stellingen en dilemma's. Zo werk je helemaal op maat van je groep.
- Opstelling: zorg dat de groep voorstanders en tegenstanders tegenover elkaar kunnen zitten.

Materiaal (checklist)

- Eventueel pen en papier voor de deelnemers om zich voor te bereiden.
- Kaarten voor de jury met de debatthema's.

Vorbereiding

Geen specifieke voorbereiding nodig.

Uitleg en groepsverdeling

5 MIN Verdeel de groepen.

Er zijn 2 groepen die tegen elkaar in debat zullen gaan. De ene groep is voorstander en de andere is tegenstander van de vraag of stelling die voorligt. Ze verzamelen zoveel mogelijk argumenten om de andere groep te overtuigen van hun idee. Er is 1 groepsjury. Zij zullen na elk debat vragen stellen aan de groepen en beslissen wie het meest overtuigend was. Na elk debat kan je de groep opnieuw samenstellen. Zo kan iedereen eens elke rol spelen.

5 MIN De jury leest een vraag of stelling voor van de lijst in bijlage.

Als begeleider kan je de stellingen op aparte kaartjes noteren. Je maakt duidelijk welke groep voorstander en welke tegenstander is. Je benadrukt dat ze niet hun eigen mening vertolken, maar dat ze in een rol kruipen. Wat zou iemand zeggen als die voorstander is? Wat zou iemand zeggen die tegenstander is? Het is belangrijk dat iedereen in de rol blijft om het spel te doen slagen.

10 MIN Elke groep krijgt 3 minuten om hun argumenten voor of tegen uit te spreken.

10 MIN De jury stelt bijkomende vragen aan de 2 groepen en kiest de meest overtuigende groep. De jury licht ook toe waarom.

Na elke debatronde kan je de groepen opnieuw samenstellen, zodat iedereen eens voorstander, tegenstander of groepsjury is geweest. Je kan zoveel stellingen voorleggen als je wil.



Alternatieven



Een alternatieve manier om deze werkvorm te doen is via een visbokaal-discussie (Fish in a Bowl). Voorzie een aantal stoelen die in een cirkel staan, maar er mogen niet te veel stoelen staan of zeker niet evenveel stoelen als er deelnemers zijn. Afhankelijk van het aantal deelnemers bepaal je dus het aantal stoelen. Je vraagt aan een aantal mensen om op de stoelen in de cirkel te gaan zitten. Je leest als begeleider de stelling voor. Enkel de personen in de cirkel mogen iets zeggen over de stelling. Weten ze niet wat te zeggen of zijn ze uitgepraat? Dan stappen ze uit de cirkel. Als er een vrije stoel is, kan iemand van buiten de cirkel erin stappen en zich op een stoel zetten. Deelnemers praten vanuit hun eigen mening. Er mogen ook vrije stoelen zijn als niemand in de cirkel wil stappen. Als er weinig nieuwe antwoorden of discussie is, dan stop je. Je zegt tegen de groep dat er een nieuwe stelling aankomt en vraagt wie in de cirkel wil komen zitten.

Dilemma's mensenrechten

- Er zijn geen grenzen aan het recht op vrije meningsuiting.
- Abortus gaat in tegen het recht op leven en zou daarom verboden moeten zijn.
- Afval op straat gooien moet beboet worden.
- De overheid mag geen toegang hebben tot mijn digitale gegevens.
- Het zou in de samenleving altijd mogelijk moeten zijn om straat te komen en te protesteren.
- Het recht op gezondheid is belangrijker dan het recht op cultuur en vrije tijd.
- Iedereen moet kunnen geloven wat die wil, zonder dat iemand daar iets over te zeggen heeft.
- Het is goed dat de doodstraf in België niet langer is toegestaan.
- Het is belangrijk om kleding te kopen die duurzaam is en ook op een eerlijke manier gemaakt is.
- Ook mensen die veroordeeld zijn hebben recht op een eerlijk proces en een goede behandeling in de gevangenis.

30 Minuten

Een chaospel waarin je ontdekt wat opkomen voor je rechten betekent

1 UUR

1 LEGE RUIJTE, MET MATERIALENTAFEL OF -HOEK

Deze werkvorm maakt deel uit van de SONAR toolkit uit de JINT Sherpa reeks.

De SONAR toolkit omvat:

- een inleidend boekje over jeugdwerk en mensenrechten
- 12 kant-en-klare werkvormen
- een mensenrechtenposter
- 24 mensenrechtenkaarten

De complete toolkit is te vinden op jint.be/sonar



Thema's

MENSENRECHTEN ALGEMEEN

Groepsgrootte

Minimaal 10 deelnemers,
maximaal 25 deelnemers

Aantal begeleiders

2 begeleiders

Rechten die aan bod komen

MENSENRECHTEN
ALGEMEEN



Doelstellingen

**KENNISMAKEN MET
DE UNIVERSELE
VERKLARING VOOR
DE RECHTEN VAN DE
MENS**

**SAMENWERKING IN DE GROEP EN CREATIEF DENKEN
AANMOEDIGEN**

Begeleiderstips

- Kies 1 ruimte en baken deze af (bijvoorbeeld 1 lokaal). Alle deelnemers blijven in deze ruimte.
- Voorzie het materiaal voor de opdrachten (zie bijlagen 1 en 2) en leg dit gestructureerd, liefst op een aparte materialentafel, in de spelruimte. Je kan dit sorteren per speler: speler 1, speler 2, ... Op die manier vinden de deelnemers heel snel hun materiaal terug.
- Als begeleider kan je aan de hand van de bijlagen een overzicht bewaren van welke speler op welke minuut wat aan het doen is. Op die manier kan je het verhaal wat volgen. Sommige opdrachten zullen de deelnemers allemaal tegelijk op hetzelfde moment doen.
- Er zal heel wat chaos zijn, maar dat is oké. Probeer in geen geval zelf orde in de chaos te brengen of deelnemers aan te sturen. Komt er een deelnemer alsnog met een vraag, dan kan je uiteraard wel (snel) een aanzet geven, maar stimuleer vooral om zelf te reageren. Er zijn tenslotte (vaak) maar 60 seconden.

Locatie

1 lege ruimte, met een materialentafel of -hoek

Materiaal (checklist)

- Groot blad papier of een online antwoordtool zoals [Mentimeter](#)
- Lijst met thema's en opdrachten (bijlage 1).
- Spelersoverzicht voor de begeleider (bijlage 2) en de spelersfiches met alle opdrachten (bijlage 3).
- Materiaal dat vermeld wordt in het spelersoverzicht (bijlage 2).

Vorbereiding

- Bepaal het aantal deelnemers. Je houdt je best aan het aantal zoals op de eerste pagina weergegeven.
- Als je het aantal spelers toch wil aanpassen, dan kan het spelersoverzicht je helpen om te bepalen welke opdrachtenlijsten je kan laten vallen of toevoegen.
- Gaat het om slechts 1 à 2 deelnemers meer of minder, dan kan je ervoor kiezen om:
 - enkele deelnemers twee fiches te geven,
 - zelf de opdrachten van 1 fiche te doen, of toch deze die zeker nodig zijn om de opdrachten van andere deelnemers niet te blokkeren (zie gele fluo in bijlage 1).
 - enkele fiches te kopiëren en het spelerscijfer aan te passen (zorg dan ook dat je de opdracht in gele fluo correct aanpast waar nodig).

Omschrijving werkvorm

Fase 1: Speluitleg 10 MIN

Laat alle deelnemers samenkomen in de ruimte.

Laat hen eerst afzonderlijk nadenken over de vraag:

“Waarom denk jij bij het woord “mensenrechten”? Schrijf de vraag op een groot blad papier of laat hen het antwoord ingeven in een Mentimeter.

Ga hier nog niet dieper op in.

Geef de deelnemers daarna de volgende instructie:

“Je zal zo dadelijk elk individueel een opdrachtenlijst krijgen. Lees eerst de opdrachten door. De opdrachten spreken voor zich. Twijfel je? Voer dan de opdracht uit zoals jij denkt dat dit het beste is. De cijfers voor de opdracht staan voor 1 minuut. Straks, bij de start zal ik roepen: “Minuut 1”, vanaf dan heb je 60 seconden de tijd om de eerste opdracht op je blad uit te voeren. Je voert de opdracht pas uit van zodra ik ook effectief “Minuut 1” roep. Zo gaan we verder tot de hele lijst afgewerkt is.

Roep ik bijvoorbeeld “Minuut 10”, dan voer je de opdracht uit die naast het cijfer 10 staat. Heb je geen cijfer 10 op je blad, dan blijf je de vorige opdracht uitvoeren tot ik een minuut roep die wél op je blad staat.

Het is héél belangrijk om de opdracht uit te voeren die op je blad staat. Doe je dit niet, dan kan het vervolg wel eens in de soep draaien.”

Elke opdracht past in het kader:

- Overzicht en betekenis mensenrechten
- Opkomen voor wat mensenrechten betekent

Fase 2: spel 30 minuten 30 MIN

Geef het startschot door “Minuut 0” te roepen.

Alle deelnemers lezen nu nog eens grondig wat ze tijdens minuut 1 moeten doen en bereiden zich voor.

Roep: “Minuut 1”.

Alle deelnemers starten met wat er bij minuut 1 op hun blad geschreven staat.

Ga zo door tot minuut 30.

Nabespreking

- Hoe was het?
- Wat is er allemaal gebeurd? Wat heb je gezien?
- Je kan samen een tijdlijn maken of overlopen welke opdrachten zijn uitgevoerd. Zo krijgt iedereen een zicht op welke opdrachten er gedaan zijn.
- Elke opdracht stond in het teken van “opkomen voor mensenrechten” of “mensenrechten” in het algemeen. Welke stelling is bij jou blijven hangen?
- In welke van de stellingen herken je je absoluut (niet)?
- Wat zou je anders doen moest je nog eens spelen?
- Waar kunnen wij als groep op inzetten?

Achtergrond- informatie



Deze activiteit werkt ook aan groepsdynamiek, er moet veel samengewerkt en onderling afgestemd worden. Wellicht zijn bepaalde dingen niet volgens plan verlopen. Mensenrechten realiseren, dat betekent ook samenwerken.

Bron



Werkvorm ontwikkeld door Anne Peeters.

Opkomen voor mensenrechten betekent...

- 1 ... een eigen identiteit hebben.
Deel de cijfers 1 tot en met 25 uit aan de respectievelijke spelers, speler 1 krijgt sticker 1, enzovoort. Speler x zal je hierbij helpen. Jullie hebben hier 2 minuten de tijd voor. Ben je eerder klaar, dan speel je mee tikkertje.
- 1 ... het vuur verspreiden.
Speel tikkertje. Jij start als tikker.
- 1 ... het vuur verder verspreiden.
Speel tikkertje, het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
- 2 ... doorzettingsvermogen hebben.
Hou een bal in de lucht gedurende 30 minuten, zonder hem langer dan 1 seconde vast te houden. Je mag hiervoor enkel de handen gebruiken. Jij start, maar je mag de bal wel doorgeven.
- 2 ... een extra handje helpen.
Jij wordt een extra tikker.
- 3... soms afhankelijk zijn van anderen.
Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
- 3 ... soms ongeduldig zijn tot je daadwerkelijk kan starten.
Spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... dit alles ter plaatse.
- 4 ... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft.
Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
- 4 ... anderen overtuigen.
Overtuig diegenen op de stoelen om er weer af te komen. Je mag hen hiervoor niet aanraken. Je kan dit maar speler per speler doen.
- 5 ... doorzettingsvermogen hebben.
De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht gedurende 55 seconden. Daarna mag je de bal aan iemand anders geven.
- 5 ... gehoord worden.
Maak een irritant geluid.
- 5 ... de juiste toon zetten.
Zet leuke polonaisemuziek op. Je hebt 1 minuut om dit te regelen. Zorg dat je op "Start" kan drukken zodra de spelbegeleider "Minuut 6" roept.
- 5 ... initiatief nemen.
Neem een flipchart en schrijf erop: "Ik kom op voor mensenrechten, want ...". Zet de flipchart met een aantal stiften in het midden van het lokaal. Je hebt hiervoor 2 minuten. Sluit daarna aan bij de polonaise.
- 5 ... anderen kritisch laten nadenken.
Ga naar 1 of meerdere spelers naar keuze en vraag: "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
- 5 ... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen.
Loop zeer gefrustreerd rond en roep: "Ik ben te laat ... ik ben te laat ..."
- 5 ... iets dat je waardeert.
Geef een ingebeeld cadeautje aan speler x.
- 5 ... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan.
Praat gedurende 1 minuut tegen een stoel.
Praat gedurende 1 minuut tegen een muur.
Praat gedurende 1 minuut tegen een tafel.
Praat gedurende 1 minuut tegen een raam.
Praat gedurende 1 minuut tegen de vloer.
- 5 ... af en toe de tijd nemen voor jezelf
Je mag gaan zitten en helemaal niets doen.
- 5 ... de talenten van anderen erkennen.
Ga naar speler x en zeg luidop wat deze aan het doen is. Bekrchtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
- 5 ... lobbyen voor je goede ideeën.
Verzamel zoveel mogelijk handtekeningen.
- 6... groepsgevoel.
Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
- 6 ... bruggen bouwen.
Bouw een brug voor de polonaise samen met speler x. De brug kan zich uiteraard verplaatsen.
- 7,9,10 ... nadenken over wat jou motiveert.
Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
- 8... er gewoon voor durven gaan, wat de ander ook denkt.
Boots een dolgedraaide bulldozer na.
- 10... recht op onderwijs.
Roep willekeurige nummers tussen 1 en 30. Wacht telkens enkele seconden vooraleer je een nieuw nummer roept.

- 10... recht op onderwijs.
Voorzie een bingoformulier en luister goed naar de afgeroepen nummers. Doorstreep het nummer dat je hoorde. 5 op een rij? Roep dan luid: "Bingo!"
- 11... het beste van jezelf geven.
Vraag iedereen om 2 kledingstukken op een hoop te leggen. Blijf dit vragen tot iedereen dit ook echt doet. Doe dit zelf ook.
- 11 ... helpen waar mogelijk.
Leg de 2 kledingstukken op een hoop, zoals gevraagd. Help daarna speler 6 de anderen te vragen om dit ook echt te doen.
- 11 ... doen wat afgesproken is.
Iemand zal je vragen om 2 kledingstukken op een hoop te leggen. Doe dit.
- 11 ... er een andere mening op nahouden.
Geef maar 1 kledingstuk in plaats van 2 wanneer hiernaar gevraagd wordt.
- 11 ... soms tegen de stroom ingaan.
Weiger om kleding te geven. Wat er ook gebeurt, geef niets.
- 12 ... de tijd nemen om alles op een rijtje te zetten.
Organiseer alle kleding in een winkel. Wanneer er klanten komen, probeer je hen je beste stukken te verkopen.
- 12 ... openstaan voor nieuwe ideeën
Benader de berg kledingstukken alsof het allemaal nieuwe onbekende zaken zijn. Bekijk, besnuffel of betast ze nieuwsgierig.
- 12... de dingen verstaanbaar uitleggen.
Beeld zoveel mogelijk rechten uit, geluiden zijn niet toegestaan. Anderen zullen raden.
- 12 ... de ander proberen te begrijpen.
Speler 11 zal verschillende rechten uitbeelden. Probeer er zoveel mogelijk te raden.
- 13 ... anderen in nood helpen.
Ga naar de kledingwinkel en help bij de verkoop.
- 13 ... kritisch zijn.
Ga naar de kledingwinkel en zoek naar het meest geschikte kledingstuk. Wees kritisch.
- 14/15 ... je van je eigen rechten bewust zijn.
Vorm met de hele groep het woord 'RECHT' met jullie lichamen.
- 16... is niet altijd gemakkelijk.
Zit met de groep samen en bespreek waarom opkomen voor mensenrechten moeilijk kan zijn.
- 16 ... is niet altijd gemakkelijk.
Zit met de groep samen en bespreek waarom opkomen voor mensenrechten moeilijk kan zijn. Jij neemt notities.
- 18... ook voor jezelf zorgen.
Zorg ervoor dat je je kledingstukken weer bemachtigt en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
- 18... ook voor jezelf zorgen.
Zoek naar innerlijke rust.
- 19/24 ... netwerken.
Maak een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
- 19/24 ... netwerken.
Maak een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien. Jij haalt de bol touw en start.
- 19... de dingen verstaanbaar uitleggen.
Beeld zoveel mogelijk rechten uit, geluiden zijn niet toegestaan. Anderen zullen raden.
- 19 ... de ander proberen te begrijpen.
Speler 2 zal verschillende rechten uitbeelden. Probeer er zoveel mogelijk te raden.
- 20... het belang van mensenrechten inzien.
Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
- 21... recht op onderwijs.
Roep willekeurig nummers tussen 1 en 30. Wacht telkens enkele seconden vooraleer je een nieuw nummer roept.
- 21... recht op onderwijs.
Neem een bingoformulier en luister goed naar de afgeroepen nummers. Doorstreep het nummer dat je hoorde. 5 op een rij? Roep dan luid: "Bingo!"
- 21... een soms onzichtbaar zaadje planten.
Plant de (onzichtbare) zaadjes zorgvuldig in de grond.
- 21... het harde werk van een ander mee ondersteunen.
Geef (onzichtbaar) water aan de zaadjes die geplant worden.
- 21 ... hard werk om trots op te zijn.
Loop trots tussen de (onzichtbare) zaadjes die geplant worden.
- 22 ... recht op onderwijs
Roep willekeurige letters. Andere spelers zullen zoveel mogelijk woorden roepen die met die letter beginnen. Lanceer om de 10 seconden een andere letter

- 22 ... recht op onderwijs
Speler 12 zal willekeurige letters roepen. Roep zoveel mogelijk woorden die starten met die letter.
- 23 ... geconfronteerd worden met tegenstanders.
tegen de mensenrechten.
- 23 ... geconfronteerd worden met tegenstanders.
Protesteer tegen de mensenrechten.
- 23 ... verbinden.
Probeer te bemiddelen tussen de 2 manifestaties of protesten.
- 26 ... het recht hebben om te zijn wie je bent.
Je bent een flamingo. Toon dit trots.
Je bent een krokodil. Toon dit trots.
Je bent een dinosaurus. Toon dit trots.
Je bent een olifant. Toon dit trots.
Je bent een vogel. Toon dit trots.
Je bent een leeuw. Toon dit trots.
Je bent een aap. Toon dit trots.
Je bent een kikker. Toon dit trots.
Je bent een vlinder. Toon dit trots.
Je bent een pinguïn. Toon dit trots.
- 26 ... recht op vrijheid.
Een hele vreemde boel hier. Vorm een kooi rond alle wezens, samen met spelers 12 en 20.
- 26 ... recht op vrijheid.
Drijf de vreemde wezens in de kooi die gevormd wordt.
- 27 ... orde op zaken stellen.
Wat een chaos! Stel wat orde op zaken in de materialen die rondslingeren.
- 28 ... doorzettingsvermogen hebben.

Zoek naar iemand die een bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht gedurende 55 seconden. Daarna mag je hem wegleggen.

29 ... verandering veroorzaken door iets kleins te doen met grote impact. Start een Mexican wave.

29 ... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican wave.

30 ... de ander appreciëren en omarmen.
Neem de tijd voor een groepsknuffel.

Spelersoverzicht per minuut

BIJLAGE 2
1/6

MINUUT	ACTIES	DOOR	MATERIAAL
1	Identiteitsstickers	1, 10	<input type="checkbox"/> Stickers met nummers 1-25
	Tikker	2, 13, 21	
	Tikkertje	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25 (1, 10)	
2	Bal in de lucht	3, 14	<input type="checkbox"/> 2 ballen
	Extra tikker	7, 19	
3	Op stoel	1, 2, 3, 4, 5, 11, 12, 13, 14, 15, 21, 22, 23	<input type="checkbox"/> Stoelen
	Springen ter plaatse	6, 7, 8, 9, 10, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25	
4	Op stoel springen	1, 2, 3, 4, 5, 11, 12, 13, 14, 15, 21, 22, 23	
	Overtuigen van stoel komen	6, 7, 8, 9, 10, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25	
5	Te laat	1, 14, 24, 25	
	Gesprek muur & tafel & raam	2, 5, 9	<input type="checkbox"/> tafel
	Irritant geluid	3, 17	
	Polonaise muziek opzetten	4	<input type="checkbox"/> Polonaise muziek & laptop
	Waarom	5, 10, 13, 16, 21	
	Bal overnemen	6, 15	
	Flipchart "opkomen voor MR"	7, 11, 18	<input type="checkbox"/> Flipchart & stiften
	Ingebeeld cadeautje	12, (13), 22, (23)	
	Niets doen	19	
	Handtekeningen verzamelen	20	<input type="checkbox"/> Papier & pen
	Talenten erkennen	23, (25)	
6	Polonaise	1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 19, 20, 21, 24, 25 (7, 11, 18)	
	Brug polonaise	5, 6, 15, 16, 22, 23	

7	Wat motiveert	1, 3, 5, 8, 12, 17, 20, 24, 25	
	Bal overnemen	2, 16	
	Irritant geluid	4, 18	
	Te laat	6, 19	
	Gesprek muur & vloer	7, 13, 10	
	Niets doen	9, 14, 21	
	Waarom	11, 15	
	Talenten erkennen	22, (24)	
	Ingebeeld cadeautje	23, (22)	
8	Dolgedraaide bulldozer	Iedereen	
9	Waarom	1, 12, 14, 25	
	Wat motiveert	2, 4, 7, 9, 13, 15, 18, 19, 21	
	Te laat	3, 16	
	Irritant geluid	5, 22	
	Gesprek stoel & muur	6, 9	<input type="checkbox"/> Stoel
	Ingebeeld cadeautje	8, (2), 11, (12), 24, (25)	
	Bal overnemen	10, 17	
	Niets doen	23	
10	Nummer roeper	8	
	Bingospeler	1, 2, 4, 5, 9	<input type="checkbox"/> Bingoformulieren & Pen
	Gesprek tafel & stoel & vloer	3, 12, 17	<input type="checkbox"/> Tafel, stoel
	Wat motiveert	6, 10, 11, 14, 16, 22, 23	
	Bal overnemen	7, 19	
	Irritant geluid	13	
	Te laat	15	
	Ingebeeld cadeautje	18, (19), 25, (24)	
	Niets doen	20	
	Talenten erkennen	21, (23)	
	Waarom	24	

11	vragen 2 kledij op hoop	6	
	2 kledij op hoop & helpen vragen	7, 15, 23	
	2 kledij op hoop	1, 2, 5, 10, 12, 14, 16, 17, 20, 21	
	1 kledingstuk	3, 8, 13, 19, 22, 25	
	Geen kledij	4, 9, 17, 24	
12	Bal overnemen	1, 18	
	Waarom	2	
	Ingebeeld cadeautje	3, (4), 5, (6)	
	Nieuwe ideeën, kledij onderzoeken	4, 6, 12, 17, 21, 23, 24	
	Niets doen	7, 22	
	Kledij in winkel	8, 10, 19	
	Talenten erkennen	9, (1)	
	Rechten uitbeelden	11	
	Rechten raden	13, 14, 16, 20, 25	
	Gesprek raam	15	
13	Kledij kopen	1, 7, 9, 13, 18, 22, 23	
	Ingebeeld cadeautje	2, (3)	
	Helpen kledingwinkel	3, 11, 15, 24	
	Gesprek raam & tafel	4, 14, 21	☐ tafel
	Bal overnemen	5, 20	
	Irritant geluid	6, 16	
	Talenten erkennen	17, (19), 25, (22)	
	Niets doen	12	
14 -15	Het woord 'recht' uitbeelden	iedereen	
16-17	Waarom opkomen voor MR moeilijk	iedereen	
	Notities	5	☐ Stift & flipchart
18	Kledij terug en innerlijke rust	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 25	
	Innerlijke rust	4, 9, 17, 19, 24	

19	Irritant geluid	1, 7	
	Rechten uitbeelden	2	
	Rechten raden	3, 5, 6, 12	
	Ingebeeld cadeautje	4, (5), 10, (1), 15, (11)	
	Bal overnemen	8	
	Te laat	9, 20, 21	
	Handtekeningen verzamelen	11	<input type="checkbox"/> pen & papier
	Niets doen	13, 16	
	Spinnenweb start	14	<input type="checkbox"/> Bol touw
	Spinnenweb	17, 19, 22, 23	
	Talenten erkennen	18, (20), 24, (21)	
	Gesprek stoel	25	<input type="checkbox"/> stoel
	20	MR belangrijk of niet	iedereen
21	Zaadje planten	1, 7, 11, 20	
	Water geven	2, 5, 9, 10, 15, 22	
	Trots tussen zaadjes	6, 8, 16, 25	
	Niets doen	3	
	Bal overnemen	4, 21	
	Nummer roeper	13	
	Bingospeler	12, 17, 18, 19, 23, 24	<input type="checkbox"/> Bingoformulier & Pen
	Irritant geluid	14	
22	Gesprek stoel & vloer	1, 24	<input type="checkbox"/> Stoel
	Niets doen	2, 8	
	Waarom	3, 23	
	Talenten erkennen	4, (6), 7, (9)	
	Te laat	5, 18	
	Ingebeeld cadeautje	6, (7)	
	Bal overnemen	9, 22	
	Irritant geluid	10	
	Letters roepen	12	
	Associëren op letters	11, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 25	

23	Voor mensenrechten	Alle oneven spelers	
	Tegen mensenrechten	Alle even spelers	
	Bemiddelen	9, 13, 20	
24	Spinnenweb	1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 16, 18, 21, 25	
	Start spinnenweb	8	<input type="checkbox"/> Bol touw
	Niets doen	6, 15	
	Bal overnemen	11, 23	
	Irritant geluid	12, 24	
	Waarom	17	
	Ingebeeld cadeautje	13, (14), 19, (18)	
	Talenten erkennen	14, (11), 20, (17)	
	Handtekeningen verzamelen	22	<input type="checkbox"/> pen en papier
	25	Ingebeeld cadeautje	1, (2), 7, (8), 14, (15)
Te laat		2, 8, 17, 22	
Talenten erkennen		3, (5), 11, (13), 15, (12), 19, (16)	
Waarom		4, 6, 20	
Gesprek vloer		5	
Irritant geluid		9, 21, 25	
Niets doen		10, 18	
Bal overnemen		12, 24	
Handtekeningen verzamelen		13, 16, 25	<input type="checkbox"/> Pen en papier
26	Flamingo	1, 13	
	Krokodil	2, 14	
	Dinosauris	3, 15	
	Olifant	4, 16	
	Vogel	5, 17	
	Leeuw	6, 18	
	Aap	7, 19	
	Kooi vormen	8, 12, 20	
	Kikker	9, 21	
	Vlinder	10, 22	
	Pinguïn	11, 23	
	Dierenhoeder	24, 25	

27	Niets doen	1, 4, 17	
	Talenten erkennen	2, (4), 5, (7), 8, (10), 10, (2), 12, (14)	
	Orde	3, 6, 14, 15, 21, 24	
	Waarom	7, 19	
	Ingebeeld cadeautje	9, (10), 16, (17), 20, (21)	
	Irritant geluid	11, 23	
	Bal overnemen	13, 25	
	Handtekeningen verzamelen	18	<input type="checkbox"/> pen en papier
	Gesprek raam	22	
28	Talenten erkennen	1, (3), 6, (8), 13, (15), 16, (18)	
	Irritant geluid	2, 15, 20	
	Bal overnemen & wegleggen	3, 14	
	Te laat	4, 7, 10, 23	
	Niets doen	5, 11, 24, 25	
	Waarom	8, 9, 18, 22	
	Ingebeeld cadeautje	17, (16), 21, (20)	
	Handtekeningen verzamelen	12	<input type="checkbox"/> pen en papier
	Gesprek stoel	19	
29	Start mexican wave	7	
	Mexican Wave	iedereen	
30	Groepsknuffel	iedereen	

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... een eigen identiteit hebben! Deel de cijfers 1 tem 25 uit aan de respectievelijke spelers, speler 1 krijgt sticker 1, enzovoort. Speler 10 zal je hierbij helpen. Jullie hebben hier 2 minuten de tijd voor, ben je eerder klaar, dan speel je mee tikkertje.
3	... soms afhankelijk zijn van anderen. Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
4	... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft. Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
5	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
10	... recht op onderwijs. Neem een bingoformulier en luister goed naar de afgeroepen nummers. Doorstreep het nummer dat je hoorde. 5 op een rij? Roep dan luid "Bingo!".
11	... doen wat afgesproken is. Iemand zal je vragen om 2 kledingstukken op een hoop te leggen. Doe dit.
12	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
13	... kritisch zijn. Ga naar de kledingwinkel en zoek naar het meest geschikte kledingstuk. Wees kritisch.

14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... een soms onzichtbaar zaadje planten. Plant de (onzichtbare) zaadjes zorgvuldig in de grond.
22	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een stoel.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer voor de mensenrechten.
24	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
25	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 2.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een flamingo. Toon dit trots.
27	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten gaan zitten en helemaal niets doen.
28	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 3 en benoemzeg luidop wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon endoor te zeggen dat die goed bezig is.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT **OPDRACHT**
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verspreiden. Speel tikkertje. Jij start als tikker.
3	... soms afhankelijk zijn van anderen. Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
4	... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft. Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
5	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een muur.
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
10	... recht op onderwijs. Neem een bingoformulier en luister goed naar de afgeroepen nummers. Doorstreep het nummer dat je hoorde. 5 op een rij? Roep dan luid "Bingo!".
11	... doen wat afgesproken is. Iemand zal je vragen om 2 kledingstukken op een hoop te leggen. Doe dit
12	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
13	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 3.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.

16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... de dingen verstaanbaar uitleggen. Beeld zoveel mogelijk rechten uit, geen geluiden toegestaan. Anderen zullen raden..
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... het harde werk van een ander mee ondersteunen. Geef (onzichtbaar) water aan de zaadjes die geplant worden.
22	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer tegen mensenrechten.
24	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
25	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een krokodil. Toen dit trots.
27	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 4 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
28	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
2	... doorzettingsvermogen hebben. Hou een bal in de lucht gedurende 30 minuten. Enkel de handen mogen hiervoor gebruikt worden. Jij start, maar mag hem wel doorgeven.
3	... soms afhankelijk zijn van anderen. Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
4	... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft. Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
5	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ...Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
10	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een tafel.
11	... er een lichtelijk andere mening op nahouden. Geef maar 1 kledingstuk in plaats van 2 wanneer hiernaar gevraagd wordt.
12	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 4.
13	... anderen in nood helpen. Ga naar de kledingwinkel en help bij de verkoop.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.

16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... de ander proberen begrijpen. Speler 2 zal verschillende rechten uitbeelden. Probeer er zoveel mogelijk te raden.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
22	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer voor de mensenrechten.
24	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
25	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 5 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een dinosaur. Toon dit trots.
27	... orde op zaken stellen. Wat een chaos! Stel wat orde op zaken in de materialen die rondslingeren.
28	... doorzettingsvermogen hebben. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 seconden. Daarna mag je hem wegleggen.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms afhankelijk zijn van anderen. Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
4	... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft. Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
5	... de juiste toon zetten. Zet leuke polonaise muziek op. Je hebt 1 minuut om dit te regelen. Zorg dat je op "start" kan duwen vanaf de spelbegeleider "minuut 6" roept.
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
10	... recht op onderwijs. Neem een bingoformulier en luister goed naar de afgeroepen nummers. Doorstreep het nummer dat je hoorde. 5 op een rij? Roep dan luid "Bingo!".
11	... soms tegen de stroom ingaan. Weiger om kledij te geven. Wat er ook gebeurt, geef ze niet..
12	... openstaan voor nieuwe ideeën. Benader de berg kledij alsof het allemaal nieuwe onbekende zaken zijn. Bekijk/besnuffel/betast ... ze nieuwsgierig.
13	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een raam.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.

16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Zoek naar innerlijke rust.
19	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 5.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
22	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 6 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrchtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer tegen mensenrechten.
24	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
25	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een olifant. Toon dit trots.
27	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
28	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms afhankelijk zijn van anderen. Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
4	... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft. Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
5	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
6	... bruggen bouwen. Bouw een brug voor de polonaise samen met speler 6. De brug kan zich uiteraard verplaatsen.
7	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
10	... recht op onderwijs. Neem een bingoformulier en luister goed naar de afgeroepen nummers. Doorstreep het nummer dat je hoorde. 5 op een rij? Roep dan luid "Bingo!".
11	... doen wat afgesproken is. Iemand zal je vragen om 2 kledingstukken op een hoop te leggen. Doe dit.
12	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 6.
13	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.

14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn. Jij neemt notities
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... de ander proberen begrijpen. Speler 2 zal verschillende rechten uitbeelden. Probeer er zoveel mogelijk te raden.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... het harde werk van een ander mee ondersteunen. Geef (onzichtbaar) water aan de zaadjes die geplant worden.
22	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer voor de mensenrechten.
24	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
25	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen de vloer.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een vogel. Toon dit trots.
27	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 7 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
28	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT **OPDRACHT**
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms ongeduldig zijn tot je effectief kan starten. Spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen ... dit alles ter plaatse.
4	... anderen overtuigen. Overtuig diegenen op de stoelen om er terug af te komen. Je mag hen hiervoor niet aanraken. Je kan dit maar speler per speler doen.
5	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
6	... bruggen bouwen. Bouw een brug voor de polonaise samen met speler 5. De brug kan zich uiteraard verplaatsen.
7	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een stoel.
10	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
11	... het beste van jezelf geven. Vraag iedereen twee kledingstukken op een hoop te leggen. Blijf dit vragen tot ze dit effectief doen. Doe dit zelf ook.
12	... openstaan voor nieuwe ideeën. Benader de berg kledij alsof het allemaal nieuwe onbekende zaken zijn. Bekijk/besnuffel/betast ... ze nieuwsgierig.
13	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.

14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... de ander proberen begrijpen. Speler 2 zal verschillende rechten uitbeelden. Probeer er zoveel mogelijk te raden.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... hard werk om trots op te zijn. Loop trots tussen de (onzichtbare) zaadjes die geplant worden.
22	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 7.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer tegen mensenrechten.
24	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
25	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een leeuw. Toon dit trots.
27	... orde op zaken stellen. Wat een chaos! Stel wat orde op zaken in de materialen die rondslingeren.
28	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 8 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT **OPDRACHT**
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
2	... een extra handje helpen. Jij wordt een extra tikker.
3	... soms ongeduldig zijn tot je effectief kan starten. Spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen ... dit alles ter plaatse.
4	... anderen overtuigen. Overtuig diegenen op de stoelen om er terug af te komen. Je mag hen hiervoor niet aanraken. Je kan dit maar speler per speler doen.
5	... initiatief nemen. Neem een flipchart en schrijf erop "Ik kom op voor mensenrechten, want ...", leg deze met een aantal stiften in het midden van het lokaal. Je hebt hiervoor 2 minuten. Sluit daarna aan bij de polonaise.
7	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een muur.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
10	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
11	... helpen waar mogelijk. Leg de 2 kledingstukken, zoals gevraagd, op een hoop. Help daarna speler 6 de anderen te vragen dit ook effectief te doen.
12	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
13	... kritisch zijn. Ga naar de kledingwinkel en zoek naar het meest geschikte kledingstuk. Wees kritisch.

14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... een soms onzichtbaar zaadje planten. Plant de (onzichtbare) zaadjes zorgvuldig in de grond..
22	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 9 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer voor de mensenrechten.
24	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
25	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 8.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een aap. Toon dit trots.
27	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
28	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
29	... verandering veroorzaken door iets kleins te doen met grote impact. Start de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT **OPDRACHT**
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms ongeduldig zijn tot je effectief kan starten. Spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen ... dit alles ter plaatse.
4	... anderen overtuigen. Overtuig diegenen op de stoelen om er terug af te komen. Je mag hen hiervoor niet aanraken. Je kan dit maar speler per speler doen.
5	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een tafel.
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 2.
10	... recht op onderwijs. Roep random nummers tussen 1 en 30. Wacht telkens enkele seconden vooraleer je een nieuw nummer roept.
11	... er een lichtelijk andere mening op nahouden. Geef maar 1 kledingstuk in plaats van 2 wanneer hiernaar gevraagd wordt.
12	... de tijd nemen om alles op een rijtje te zetten. Organiseer alle kledij in een winkel. Wanneer er klanten komen, probeer je hen je beste kledij te verkopen.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.

16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... hard werk om trots op te zijn. Loop trots tussen de (onzichtbare) zaadjes die geplant worden.
22	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer tegen mensenrechten.
24	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien. Jij haalt de bol touw en start.
25	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
26	... recht op vrijheid. Een hele vreemde boel hier. Vorm een kooi rond alle wezens, samen met spelers 12 en 20.
27	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 10 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
28	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
2	... soms ongeduldig zijn tot je effectief kan starten. Spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen ... dit alles ter plaatse.
3	... anderen overtuigen. Overtuig diegenen op de stoelen om er terug af te komen. Je mag hen hiervoor niet aanraken. Je kan dit maar speler per speler doen.
4	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een raam.
5	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
10	... recht op onderwijs. Neem een bingoformulier en luister goed naar de afgeroepen nummers. Doorstreep het nummer dat je hoorde. 5 op een rij? Roep dan luid "Bingo!".
11	... soms tegen de stroom ingaan. Weiger om kledij te geven. Wat er ook gebeurt, geef ze niet..
12	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 1 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
13	... kritisch zijn. Ga naar de kledingwinkel en zoek naar het meest geschikte kledingstuk. Wees kritisch.

14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Zoek naar innerlijke rust.
19	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... het harde werk van een ander mee ondersteunen. Geef (onzichtbaar) water aan de zaadjes die geplant worden.
22	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
23	... verbinden. Probeer te bemiddelen tussen de twee protesten.
24	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
25	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een kikker. Toon dit trots.
27	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 10.
28	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT **OPDRACHT**
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... een eigen identiteit hebben! Deel de cijfers 1 tem 25 uit aan de respectievelijke spelers, speler 1 krijgt sticker 1, enzovoort. Speler 1 zal je hierbij helpen. Jullie hebben hier 2 minuten de tijd voor, ben je eerder klaar, dan speel je mee tikkertje.
3	... soms ongeduldig zijn tot je effectief kan starten. Spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen ... dit alles ter plaatse.
4	... anderen overtuigen. Overtuig diegenen op de stoelen om er terug af te komen. Je mag hen hiervoor niet aanraken. Je kan dit maar speler per speler doen.
5	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen de vloer.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
10	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
11	... doen wat afgesproken is. Iemand zal je vragen om 2 kledingstukken op een hoop te leggen. Doe dit.
12	... de tijd nemen om alles op een rijtje te zetten. Organiseer alle kledij in een winkel. Wanneer er klanten komen, probeer je hen je beste kledij te verkopen.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.

18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 1.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... het harde werk van een ander mee ondersteunen. Geef (onzichtbaar) water aan de zaadjes die geplant worden.
22	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer tegen mensenrechten.
24	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
25	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een vlinder. Toon dit trots.
27	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 2 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
28	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms afhankelijk zijn van anderen. Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
4	... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft. Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
5	... initiatief nemen. Neem een flipchart en schrijf erop "Ik kom op voor mensenrechten, want ...", leg deze met een aantal stiften in het midden van het lokaal. Je hebt hiervoor 2 minuten. Sluit daarna aan bij de polonaise.
7	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 12.
10	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
11	... doen wat afgesproken is. Iemand zal je vragen om 2 kledingstukken op een hoop te leggen. Doe dit
12	... de dingen verstaanbaar uitleggen. Beeld zoveel mogelijk rechten uit, geen geluiden toegestaan. Anderen zullen raden.
13	... anderen in nood helpen. Ga naar de kledingwinkel en help bij de verkoop.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... lobbyen voor je goede ideeën. Verzamel zoveel mogelijk handtekeningen.

20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... een soms onzichtbaar zaadje planten. Plant de (onzichtbare) zaadjes zorgvuldig in de grond..
22	... recht op onderwijs. Speler 12 zal willekeurige letters roepen, roep zoveel mogelijk woorden die starten met die letter.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer voor de mensenrechten.
24	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
25	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 13 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een pinguïn. Toon dit trots.
27	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
28	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms afhankelijk zijn van anderen. Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
4	... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft. Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
5	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 13.
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
10	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een stoel.
11	... doen wat afgesproken is. Iemand zal je vragen om 2 kledingstukken op een hoop te leggen. Doe dit
12	... openstaan voor nieuwe ideeën. Benader de berg kledij alsof het allemaal nieuwe onbekende zaken zijn. Bekijk/besnuffel/betast ... ze nieuwsgierig.
13	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.

19	... de ander proberen begrijpen. Speler 2 zal verschillende rechten uitbeelden. Probeer er zoveel mogelijk te raden.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... recht op onderwijs. Neem een bingoformulier en luister goed naar de afgeroepen nummers. Doorstreep het nummer dat je hoorde. 5 op een rij? Roep dan luid "Bingo!".
22	... recht op onderwijs. Roep willekeurige letters, andere spelers zullen zoveel mogelijk woorden roepen die met die letter beginnen. Lanceer om de 10 seconden een andere letter.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer tegen mensenrechten.
24	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
25	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
26	... recht op vrijheid. Een hele vreemde boel hier. Vorm een kooi rond alle wezens, samen met spelers 8 en 20.
27	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 14 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
28	... lobbyen voor je goede ideeën. Verzamel zoveel mogelijk handtekeningen.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verspreiden. Speel tikkertje. Jij start als tikker.
3	... soms afhankelijk zijn van anderen. Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
4	... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft. Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
5	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een muur.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
10	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
11	... er een lichtelijk andere mening op nahouden. Geef maar 1 kledingstuk in plaats van 2 wanneer hiernaar gevraagd wordt.
12	... de ander proberen begrijpen. Speler 11 zal verschillende rechten uitbeelden. Probeer er zoveel mogelijk te raden.
13	... kritisch zijn. Ga naar de kledingwinkel en zoek naar het meest geschikte kledingstuk. Wees kritisch.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.

20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... recht op onderwijs. Roep random nummers tussen 1 en 30. Wacht telkens enkele seconden vooraleer je een nieuw nummer roept.
22	... recht op onderwijs. Speler 12 zal willekeurige letters roepen, roep zoveel mogelijk woorden die starten met die letter.
23	... verbinden. Probeer te bemiddelen tussen de twee protesten.
24	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 14.
25	... lobbyen voor je goede ideeën. Verzamel zoveel mogelijk handtekeningen.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een flamingo. Toon dit trots.
27	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
28	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 15 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
2	... doorzettingsvermogen hebben. Hou een bal in de lucht gedurende 30 minuten. Enkel de handen mogen hiervoor gebruikt worden. Jij start, maar mag hem wel doorgeven.
3	... soms afhankelijk zijn van anderen. Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
4	... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft. Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
5	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
10	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
11	... doen wat afgesproken is. Iemand zal je vragen om 2 kledingstukken op een hoop te leggen. Doe dit.
12	... de ander proberen begrijpen. Speler 11 zal verschillende rechten uitbeelden. Probeer er zoveel mogelijk te raden.
13	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een tafel.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.

18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien. Jij haalt de bol touw en start.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
22	... recht op onderwijs. Speler 12 zal willekeurige letters roepen, roep zoveel mogelijk woorden die starten met die letter.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer tegen mensenrechten.
24	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 11 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
25	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 15.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een krokodil. Toen dit trots.
27	... orde op zaken stellen. Wat een chaos! Stel wat orde op zaken in de materialen die rondslingeren.
28	... doorzettingsvermogen hebben. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 seconden. Daarna mag je hem wegleggen.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms afhankelijk zijn van anderen. Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
4	... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft. Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
5	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
6	... bruggen bouwen. Bouw een brug voor de polonaise samen met speler 16. De brug kan zich uiteraard verplaatsen.
7	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
10	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
11	... helpen waar mogelijk. Leg de 2 kledingstukken, zoals gevraagd, op een hoop. Help daarna speler 6 de anderen te vragen dit ook effectief te doen.
12	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een raam.
13	... anderen in nood helpen. Ga naar de kledingwinkel en help bij de verkoop.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.

18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 11.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... het harde werk van een ander mee ondersteunen. Geef (onzichtbaar) water aan de zaadjes die geplant worden.
22	... recht op onderwijs. Speler 12 zal willekeurige letters roepen, roep zoveel mogelijk woorden die starten met die letter.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer voor de mensenrechten.
24	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
25	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 12 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een dinosaur. Toon dit trots.
27	... orde op zaken stellen. Wat een chaos! Stel wat orde op zaken in de materialen die rondslingeren.
28	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms ongeduldig zijn tot je effectief kan starten. Spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen ... dit alles ter plaatse.
4	... anderen overtuigen. Overtuig diegenen op de stoelen om er terug af te komen. Je mag hen hiervoor niet aanraken. Je kan dit maar speler per speler doen.
5	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
6	... bruggen bouwen. Bouw een brug voor de polonaise samen met speler 15. De brug kan zich uiteraard verplaatsen.
7	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
10	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
11	... doen wat afgesproken is. Iemand zal je vragen om 2 kledingstukken op een hoop te leggen. Doe dit
12	... de ander proberen begrijpen. Speler 11 zal verschillende rechten uitbeelden. Probeer er zoveel mogelijk te raden.
13	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.

18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... hard werk om trots op te zijn. Loop trots tussen de (onzichtbare) zaadjes die geplant worden.
22	... recht op onderwijs. Speler 12 zal willekeurige letters roepen, roep zoveel mogelijk woorden die starten met die letter.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer tegen mensenrechten.
24	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
25	... lobbyen voor je goede ideeën. Verzamel zoveel mogelijk handtekeningen.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een olifant. Toon dit trots.
27	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 17.
28	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 18 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms ongeduldig zijn tot je effectief kan starten. Spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen ... dit alles ter plaatse.
4	... anderen overtuigen. Overtuig diegenen op de stoelen om er terug af te komen. Je mag hen hiervoor niet aanraken. Je kan dit maar speler per speler doen.
5	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
10	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen de vloer.
11	... soms tegen de stroom ingaan. Weiger om kledij te geven. Wat er ook gebeurt, geef ze niet..
12	... openstaan voor nieuwe ideeën. Benader de berg kledij alsof het allemaal nieuwe onbekende zaken zijn. Bekijk/besnuffel/betast ... ze nieuwsgierig.
13	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 19 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Zoek naar innerlijke rust.
19	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.

20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... recht op onderwijs. Neem een bingoformulier en luister goed naar de afgeroepen nummers. Doorstreep het nummer dat je hoorde. 5 op een rij? Roep dan luid "Bingo!".
22	... recht op onderwijs. Speler 12 zal willekeurige letters roepen, roep zoveel mogelijk woorden die starten met die letter.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer voor de mensenrechten.
24	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
25	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een vogel. Toon dit trots.
27	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
28	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 16.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms ongeduldig zijn tot je effectief kan starten. Spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen ... dit alles ter plaatse.
4	... anderen overtuigen. Overtuig diegenen op de stoelen om er terug af te komen. Je mag hen hiervoor niet aanraken. Je kan dit maar speler per speler doen.
5	... initiatief nemen. Neem een flipchart en schrijf erop "Ik kom op voor mensenrechten, want ...", leg deze met een aantal stiften in het midden van het lokaal. Je hebt hiervoor 2 minuten. Sluit daarna aan bij de polonaise.
7	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
10	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 19.
11	... doen wat afgesproken is. Iemand zal je vragen om 2 kledingstukken op een hoop te leggen. Doe dit.
12	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
13	... kritisch zijn. Ga naar de kledingwinkel en zoek naar het meest geschikte kledingstuk. Wees kritisch.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.

19	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 20 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... recht op onderwijs. Neem een bingoformulier en luister goed naar de afgeroepen nummers. Doorstreep het nummer dat je hoorde. 5 op een rij? Roep dan luid "Bingo!"
22	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer tegen mensenrechten.
24	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
25	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een leeuw. Toon dit trots.
27	... lobbyen voor je goede ideeën. Verzamel zoveel mogelijk handtekeningen.
28	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
2	... een extra handje helpen. Jij wordt een extra tikker.
3	... soms ongeduldig zijn tot je effectief kan starten. Spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen ... dit alles ter plaatse.
4	... anderen overtuigen. Overtuig diegenen op de stoelen om er terug af te komen. Je mag hen hiervoor niet aanraken. Je kan dit maar speler per speler doen.
5	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
10	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
11	... er een lichtelijk andere mening op nahouden. Geef maar 1 kledingstuk in plaats van 2 wanneer hiernaar gevraagd wordt.
12	... de tijd nemen om alles op een rijtje te zetten. Organiseer alle kledij in een winkel. Wanneer er klanten komen, probeer je hen je beste kledij te verkopen.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.

18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... recht op onderwijs. Neem een bingoformulier en luister goed naar de afgeroepen nummers. Doorstreep het nummer dat je hoorde. 5 op een rij? Roep dan luid "Bingo!".
22	... recht op onderwijs. Speler 12 zal willekeurige letters roepen, roep zoveel mogelijk woorden die starten met die letter.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer voor de mensenrechten.
24	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 18.
25	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 16 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een aap. Toon dit trots.
27	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
28	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een stoel.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms ongeduldig zijn tot je effectief kan starten. Spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen ... dit alles ter plaatse.
4	... anderen overtuigen. Overtuig diegenen op de stoelen om er terug af te komen. Je mag hen hiervoor niet aanraken. Je kan dit maar speler per speler doen.
5	... lobbyen voor je goede ideeën. Verzamel zoveel mogelijk handtekeningen.
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een muur.
10	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
11	... doen wat afgesproken is. Iemand zal je vragen om 2 kledingstukken op een hoop te leggen. Doe dit
12	... de ander proberen begrijpen. Speler 11 zal verschillende rechten uitbeelden. Probeer er zoveel mogelijk te raden.
13	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.

19	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... een soms onzichtbaar zaadje planten. Plant de (onzichtbare) zaadjes zorgvuldig in de grond..
22	... recht op onderwijs. Speler 12 zal willekeurige letters roepen, roep zoveel mogelijk woorden die starten met die letter.
23	... verbinden. Probeer te bemiddelen tussen de twee protesten.
24	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 17 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
25	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
26	... recht op vrijheid. Een hele vreemde boel hier. Vorm een kooi rond alle wezens, samen met spelers 12 en 8.
27	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 21.
28	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verspreiden. Speel tikkertje. Jij start als tikker.
3	... soms afhankelijk zijn van anderen. Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
4	... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft. Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
5	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
10	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 23 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
11	... doen wat afgesproken is. Iemand zal je vragen om 2 kledingstukken op een hoop te leggen. Doe dit.
12	... openstaan voor nieuwe ideeën. Benader de berg kledij alsof het allemaal nieuwe onbekende zaken zijn. Bekijk/besnuffel/betast ... ze nieuwsgierig.
13	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een tafel.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.

19	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
22	... recht op onderwijs. Speler 12 zal willekeurige letters roepen, roep zoveel mogelijk woorden die starten met die letter.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer voor de mensenrechten.
24	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
25	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een kikker. Toon dit trots.
27	... orde op zaken stellen. Wat een chaos! Stel wat orde op zaken in de materialen die rondslingeren.
28	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 20.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms afhankelijk zijn van anderen. Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
4	... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft. Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
5	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 23.
6	... bruggen bouwen. Bouw een brug voor de polonaise samen met speler 23. De brug kan zich uiteraard verplaatsen.
7	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 24 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
10	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
11	... er een lichtelijk andere mening op nahouden. Geef maar 1 kledingstuk in plaats van 2 wanneer hiernaar gevraagd wordt.
12	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
13	... kritisch zijn. Ga naar de kledingwinkel en zoek naar het meest geschikte kledingstuk. Wees kritisch.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.
19	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.

20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... het harde werk van een ander mee ondersteunen. Geef (onzichtbaar) water aan de zaadjes die geplant worden.
22	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer tegen mensenrechten.
24	... lobbyen voor je goede ideeën. Verzamel zoveel mogelijk handtekeningen.
25	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een vlinder. Toon dit trots.
27	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een raam.
28	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT **OPDRACHT**
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms afhankelijk zijn van anderen. Ga op een stoel staan en wacht tot er iemand naar jou komt.
4	... soms ongeduldig wachten tot je actie effect heeft. Blijf op je stoel staan en spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen... terwijl je wacht op iemand die je komt helpen.
5	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 25 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
6	... bruggen bouwen. Bouw een brug voor de polonaise samen met speler 22. De brug kan zich uiteraard verplaatsen.
7	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 22.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
10	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
11	... helpen waar mogelijk. Leg de 2 kledingstukken, zoals gevraagd, op een hoop. Help daarna speler 6 de anderen te vragen dit ook effectief te doen.
12	... openstaan voor nieuwe ideeën. Benader de berg kledij alsof het allemaal nieuwe onbekende zaken zijn. Bekijk/besnuffel/betast ... ze nieuwsgierig.
13	... kritisch zijn. Ga naar de kledingwinkel en zoek naar het meest geschikte kledingstuk. Wees kritisch.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.

19	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... recht op onderwijs. Neem een bingoformulier en luister goed naar de afgeroepen nummers. Doorstreep het nummer dat je hoorde. 5 op een rij? Roep dan luid "Bingo!".
22	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer voor de mensenrechten.
24	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
25	... lobbyen voor je goede ideeën. Verzamel zoveel mogelijk handtekeningen.
26	... het recht hebben om te zijn wie je bent. Je bent een pinguïn. Toon dit trots.
27	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
28	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT **OPDRACHT**
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms ongeduldig zijn tot je effectief kan starten. Spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen ... dit alles ter plaatse.
4	... anderen overtuigen. Overtuig diegenen op de stoelen om er terug af te komen. Je mag hen hiervoor niet aanraken. Je kan dit maar speler per speler doen.
5	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 25.
10	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
11	... soms tegen de stroom ingaan. Weiger om kledij te geven. Wat er ook gebeurt, geef ze niet..
12	... openstaan voor nieuwe ideeën. Benader de berg kledij alsof het allemaal nieuwe onbekende zaken zijn. Bekijk/besnuffel/betast ... ze nieuwsgierig.
13	... anderen in nood helpen. Ga naar de kledingwinkel en help bij de verkoop.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Zoek naar innerlijke rust.

19	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 21 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... recht op onderwijs. Neem een bingoformulier en luister goed naar de afgeroepen nummers. Doorstreep het nummer dat je hoorde. 5 op een rij? Roep dan luid "Bingo!".
22	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen de vloer.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer tegen mensenrechten.
24	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
25	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
26	... recht op vrijheid. Drijf de vreemde wezen in de kooi die gevormd wordt.
27	... orde op zaken stellen. Wat een chaos! Stel wat orde op zaken in de materialen die rondslingeren.
28	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

MINUUT **OPDRACHT**
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

1	... het vuur verder spreiden. Speel tikkertje. Het wordt vanzelf wel duidelijk wie de tikker is.
3	... soms ongeduldig zijn tot je effectief kan starten. Spring op en neer, wieg heen en weer, wrijf ongeduldig in je handen ... dit alles ter plaatse.
4	... anderen overtuigen. Overtuig diegenen op de stoelen om er terug af te komen. Je mag hen hiervoor niet aanraken. Je kan dit maar speler per speler doen.
5	... jammer genoeg wel eens te laat in actie komen. Loop zeer gefrustreerd rond en roep "ik ben te laat ... ik ben te laat ...".
6	... groepsgevoel. Wandel samen met enkele andere spelers door de ruimte in polonaise.
7	... nadenken over wat jou motiveert. Vul de flipchart met "Ik kom op voor mensenrechten, want..." verder aan met alles wat er in je opkomt.
8	... er gewoon voor durven gaan. Wat de ander ook denkt ... Boots een dolgedraaide bulldozer na.
9	... anderen kritisch laten nadenken. Ga naar één of meerdere spelers naar keuze en vraag "Waarom doe jij dit?" Blijf op elk antwoord opnieuw "Waarom?" vragen.
10	... iets dat je waardeert. Geef een ingebeeld cadeautje aan speler 24.
11	... er een lichtelijk andere mening op nahouden. Geef maar 1 kledingstuk in plaats van 2 wanneer hiernaar gevraagd wordt.
12	... de ander proberen begrijpen. Speler 11 zal verschillende rechten uitbeelden. Probeer er zoveel mogelijk te raden.
13	... de ander erkennen in z'n talenten. Ga naar speler 22 en benoem wat deze aan het doen is. Bekrachtig deze persoon en zeg dat die goed bezig is.
14	... je van je eigen rechten bewust zijn. Vorm met de hele groep het woord "RECHT" met jullie lichamen.
16	... is niet altijd gemakkelijk. Zit met de groep samen en bespreek waarom 'opkomen voor mensenrechten' moeilijk kan zijn.
18	... ook voor jezelf zorgen. Neem je kledij terug en ga dan op zoek naar innerlijke rust.

19	... een moeilijk gesprek niet uit de weg gaan. Praat gedurende 1 minuut tegen een stoel.
20	... het belang van mensenrechten inzien. Toon hoe belangrijk je 'mensenrechten' vindt door jezelf heel klein of net heel groot te maken. Neus tegen de grond = belachelijk. Het plafond aanraken = heel belangrijk.
21	... hard werk om trots op te zijn. Loop trots tussen de (onzichtbare) zaadjes die geplant worden.
22	... recht op onderwijs. Speler 12 zal willekeurige letters roepen, roep zoveel mogelijk woorden die starten met die letter.
23	... geconfronteerd worden met tegenstanders. Protesteer voor de mensenrechten.
24	... netwerken. Creëer een spinnenweb door een bol touw naar elkaar te gooien.
25	... gehoord worden. Maak een irritant geluid.
26	... recht op vrijheid. Drijf de vreemde wezen in de kooi die gevormd wordt.
27	... doorzettingsvermogen hebben. De bal(len) blijven 30 minuten in de lucht. Zoek naar iemand die de bal in de lucht houdt. Neem hem over en hou hem zelf in de lucht voor 55 sec. Daarna mag je hem aan iemand anders geven.
28	... af en toe tijd nemen voor jezelf. Je mag je even neerzetten en helemaal niets doen.
29	... deel uitmaken van een kleine actie met grote impact. Neem deel aan de Mexican Wave.
30	... de ander appreciëren en omarmen. Neem de tijd voor een groepsknuffel.

Spelersfiches

LEGE FICHE

BIJLAGE 3

MINUUT OPDRACHT
(OPKOMEN VOOR) MENSENRECHTEN, BETEKENT ...

In Beeld

Iedereen ontwerper van eigen rechten!

1 UUR 30 MINUTEN

1 RUIMTE MET TAFELS EN STOELN IN QUIZOPSTELLING

Deze werkvorm maakt deel uit van de SONAR toolkit uit de JINT Sherpa reeks.

De SONAR toolkit omvat:

- een inleidend boekje over jeugdwerk en mensenrechten
- 12 kant-en-klare werkvormen
- een mensenrechtenposter
- 24 mensenrechtenkaarten

De complete toolkit is te vinden op jint.be/sonar



Thema's

MENSENRECHTEN ALGEMEEN

STEREOTYPEN

GELIJKWAARDIGHEID

Groepsgrootte

15 deelnemers

Aantal begeleiders

1 à 2 begeleiders

Rechten die aan bod komen

RECHT OP VRIJE
MENINGSUITING

MENSENRECHTEN
ALGEMEEN



Doelstellingen

**KENNISMAKEN MET
DE UNIVERSELE
VERKLARING VAN
DE RECHTEN VAN DE
MENS (UVRM)**

**SAMENWERKING
IN GROEP
STIMULEREN
EN CREATIEF
DENKEN**

**BEWUSTZIJN CREËREN OVER
HET GEBRUIK VAN BEELDEN**

**SOLIDARITEIT EN RESPECT
VOOR DIVERSITEIT
PROMOTEN**

Begeleiderstips

- Probeer het niveau van je groep in te schatten.
- Hebben ze weinig kennis over mensenrechten? Toon je groep dan de mensenrechtenkaarten, zodat ze inspiratie krijgen om te tekenen.
- Hebben ze meer kennis? Dan kan je de kaarten achteraf tonen om de discussie vorm te geven.
- "Tekenen" kan sommige jongeren afschrikken. Stimuleer hen toch om actief deel te nemen. Geef aan dat het niet draait om de beste tekening. Je kan hen anderzijds ook laten uitbeelden. Tijdens de nabespreking kan je hier nog verder eens op terugkomen door te verwijzen naar interpretaties van concepten.

Materiaal (checklist)

- Mensenrechtenkaarten of overzicht mensenrechten op pagina XX in 'SONAR'.
- Pen en papier om de scores bij te houden.
- Papier en stiften voor de tekeningen.
- Plakband, duimspijkers, magneten om de tekeningen op te hangen.
- 1 of 2 dobbelstenen.
- Per 3 à 4 deelnemers heb je 1 tafel nodig.
- Een uurwerk, gsm of stopwatch om te tijd te meten.

Vorbereiding

- Bereid een groot scorebord voor.
- Maak een rad om het 'soort ronde' te bepalen: je kan dit zelf in elkaar knutselen met een ronde draaischijf, een pijl en splitpen of je kan een online-rad maken via <https://wheelofnames.com/nl/>. Zorg ervoor dat "groepsronde" in verhouding meer voorkomt dan de andere soorten rondes. Bijvoorbeeld 5 x groepsronde versus 1 of 2 x de andere soorten rondes.
- Maak kaartjes met woorden om te tekenen of uit te beelden. Je kan je hiervoor baseren op de mensenrechtenkaarten.

Omschrijving werkvorm

Fase 1: Opwarmer en groepsverdeling



20 MIN



GEEN VOORKEUR

Opwarmertje: De Snelle Groepsfoto's

Stel jezelf voor als iemand van de pers die niet veel tijd heeft en de groep snel in beeld wil brengen. Je hebt 5 beelden nodig en hebt maar 15 minuten de tijd.

- De thema's werden je opgelegd door je baas.
- De groepsfoto's moeten een verhaal brengen dat samenhangt.
- Je geeft de groep telkens maximaal 3 minuten voor het maken van 1 beeld.
- Per beeld is er een bepaald aantal deelnemers dat op de foto moet staan, dat staat telkens aangegeven tussen haakjes.

Jongeren
(2 groepen)

Onderwijs
(per 2)

Werken
(per 5)

Ontspanning
(1 grote groep)

Rechten
(groepjes van 3 of 4)

- Neem de foto's ook écht, dit zorgt voor een leuke herinnering aan de activiteit.

Nadat de laatste foto's met als thema 'rechten' gemaakt zijn, zeg je de deelnemers dat dit hun groepjes zullen zijn voor het vervolg van de activiteit.

- Laat elk groepje plaatsnemen aan een tafel.
- Laat hen een groepsnaam bedenken.
- Verzamel de groepsnamen en teken of schrijf ze op een groot en goed zichtbaar scorebord.

Fase 2: In beeld!



40 MIN








GEEN VOORKEUR

Wie start?

Beeld, als spelbegeleider, het begrip 'universeel' uit. Het team dat dit als eerste kan raden mag starten.

Stap 1: de regels bepalen

Het team dat aan de beurt is, gooit eerst met een dobbelsteen om te bepalen of er een speciale regel wordt opgelegd.

- Gooit de speler    dan zijn er geen speciale regels. Er wordt gewoon getekend waarbij binnen de 60 seconden geraden moet worden.
- Gooit de speler    dan gooit deze nogmaals met de dobbelsteen om een speciale regel in te voeren:



1 = normaal tekenen, maar je krijgt slecht 40 in plaats van 60 seconden tijd.



2 = normaal tekenen, maar je hebt geluk, je krijgt 80 in plaats van 60 seconden tijd.



3 = tekenen in de lucht in plaats van op papier, 60 seconden tijd.



4 = uitbeelden zonder woorden of geluiden in plaats van tekenen, 60 seconden tijd.



5 = normaal tekenen, maar er mag maar 3 keer geraden worden, 60 seconden tijd.



6 = normaal tekenen, 60 seconden tijd.

Stap 2: het soort ronde bepalen

De speler die aan de beurt is, draait daarna aan het rad om het soort ronde te bepalen. Je kan er naargelang de leeftijd van je deelnemers voor kiezen om bepaalde varianten weg te laten.

Verschillende soorten rondes:

GROEPSRONDE 1 persoon van de groep die aan zet is 'tekent', de rest van de groep mag raden. Raden ze de tekening, dan krijgt deze groep 1 punt.	TEAMCHALLENGE 1 persoon van de groep die aan zet is 'tekent', de andere groepen (verschillend van deze van de tekenaar) moeten raden. Kan een andere groep de tekening raden, dan winnen dit team én het team van de tekenaar een punt.	CLASH 1 persoon van de groep die aan zet is tekent. Alle groepen mogen raden.
CLASH 2.0 Per groep wordt 1 tekenaar gekozen en iedereen tekent hetzelfde voor de eigen groep. De groep die als eerste de tekening raadt, wint 3 punten, de volgende 2, de volgende 1.	ULTIMATE TEAM Iedereen van de groep die aan de beurt is 'tekent samen, zonder overleggen. De andere groepen mogen raden. Kan een andere groep de tekening raden, dan winnen dit team én het team van de tekenaars een punt.	ULTIMATE TEAM 2.0 Per groep wordt 1 tekenaar gekozen. Deze personen tekenen allen samen, zonder te overleggen. De groep die de tekening raadt, wint een punt.

Stap 3: tekenen

De deelnemer die aan de beurt is, trekt 3 briefjes uit de doos en kiest er eentje uit. De andere briefjes mogen terug in de doos.

Het 'tekenen' kan beginnen. Wie tekent en wat of hoe er getekend wordt, werd bepaald via de dobbelsteen en het rad. Deelnemers mogen enkel tekeningen gebruiken, dus geen woorden of nummers. Ook spreken is niet toegestaan, behalve om het juiste antwoord te bevestigen.

Stel het aantal seconden in, zoals bepaald door de dobbelsteen.

Klaar, start!

De woorden die je kan tekenen of uitbeelden, kan je vinden op de volgende pagina.

Documentatie

Zorg ervoor dat je alle tekeningen kan bijhouden. Werk dus niet met een whiteboard. Vraag de tekenaar om na het tekenen op de achterkant van het papier te schrijven wat het te raden woord was. Het maakt niet uit dat de tekening nog niet afgerond was.

Tentoonstelling

Gropeer na het tekenen alle afbeeldingen per thema of op een andere manier en organiseer een tentoonstelling.

Laat de deelnemers even rondlopen in de tentoonstelling.





Mensenrechten schenden	Vrijheid van vereniging of verenigen	Kinderrechtencommissaris
Universele Verklaring van de Rechten van de Mens	Vrijheid van uitdrukking of spreken	Participatie
Kinderrechtenverdrag	(Recht op) vrije meningsuiting	Universeel
(Recht op) leven	(Recht op) een nationaliteit	Kunnen niet afgenomen worden
(Recht op) vrijheid	Vrijheid van denken en religie	Opkomen voor iemand's rechten
(Recht op) veiligheid	(Recht om te) stemmen	Kinderen een stem geven
Vrijheid van marteling of marteling	(Recht op) arbeid of arbeid	Waardigheid
Recht op een eerlijk proces en rechtszaak	(Recht op) gezondheid of gezondheid	Individen beschermen
Vrijheid van discriminatie of discriminatie	(Recht om te) trouwen en een familie te stichten & familie	Groepen beschermen

- Hoe was het?
- Was het moeilijk of makkelijk om mensenrechten te tekenen?
- Hoe heb je bepaald hoe je een bepaald recht zou tekenen? Waarop heb je je gebaseerd?
- Vergelijk de verschillende tekeningen van eenzelfde recht. Welke verschillen zie je?
- Zie je een verschil tussen een op zichzelf staand begrip (bijvoorbeeld leven) en een 'recht op' of 'vrijheid van' dat begrip (bijvoorbeeld recht op leven)? Wat verandert er om bijvoorbeeld van 'vrije tijd' naar 'recht op vrije tijd' te gaan?
- Wat leert deze oefening je over jouw kennis van mensenrechten? Hoeveel (of hoe weinig) wist je al?

Alternatieven



Om het extra moeilijk te maken:

- Lukt het ook om de tekening te maken zonder je stift op te heffen? Dit is de '1-lijn-challenge'.
- Lukt het ook om met de ogen dicht te tekenen?

Online:

Op <https://skribbl.io/> kan je zelf een game room aanmaken voor maximaal 12 deelnemers (jezelf als begeleider inbegrepen).

- Je kan hier ook zelf woorden toevoegen.
- De deelnemer heeft ook keuze uit 3 woorden, waarvan die er eentje kan tekenen.

Bron



<https://www.coe.int/en/web/compass/57>

De drijvende stad

Wat als we opnieuw zouden kunnen beginnen?

120 MIN

BINNEN OF BUITEN

Deze werkvorm maakt deel uit van de SONAR toolkit uit de JINT Sherpa reeks.

De SONAR toolkit omvat:

- een inleidend boekje over jeugdwerk en mensenrechten
- 12 kant-en-klare werkvormen
- een mensenrechtenposter
- 24 mensenrechtenkaarten

De complete toolkit is te vinden op jint.be/sonar



Thema's

MENSENRECHTEN ALGEMEEN

DEMOCRATIE

MIGRATIE

Groepsgrootte

8 tot 30 deelnemers

Aantal begeleiders

2 begeleiders

Rechten die aan bod komen

MENSENRECHTEN ALGEMEEN



Doelstellingen

**HET BELANG VAN
MENSENRECHTEN
ERVAREN**

**ZELF BETEKENIS
GEVEN AAN
MENSENRECHTEN**

Materiaal (checklist)

- Tape (binnen) of krijt (buiten) om het eiland te tekenen
- Mensenrechtenkaarten
- Grote flappen
- Stiften


Vorbereiding

- Verdeel de groep zodat er per eiland een groepje van minstens 4 deelnemers is. Je kan hiervoor een 'teaser' gebruiken.

Uitleg 5 MIN

Je kan starten met het uitdelen van het krantenartikel in bijlage 1 (telkens 1 exemplaar per eiland) of je kan het zo vertellen:

“Een drijvende stad moet de wereld veranderen. Jullie zijn allemaal geselecteerd om aan dit project mee te doen. Er zijn verschillende eilanden. Jullie ontwerpen straks zelf jullie eiland en kiezen hoe jullie op het eiland zullen samenleven. Jullie kiezen ook welke wetten belangrijk zijn en welke rechten iedereen op het eiland zou moeten hebben.”

Verloop activiteit  60 MIN Verdeel de deelnemers over de verschillende eilanden of drijvende steden. Zorg dat er minstens 2 deelnemers per eiland of drijvende stad zijn. Deze eilanden zijn niet verbonden. Ieder eiland doet de oefening afzonderlijk. Op het einde van de werkvorm kunnen de eilanden of drijvende steden vergeleken worden.

Fase 1: Geef jullie drijvende stad een naam en teken de vorm van de drijvende stad op de grond. Voeg letterlijk een aantal belangrijke zaken al toe, bijvoorbeeld een gebouw of een voorwerp.

Fase 2: Hoe gaan jullie straks beslissingen nemen? Zal er iemand op het eiland deze bevoegdheid krijgen of kan iedereen beslissen? Hebben jullie elk een bepaalde functie in de drijvende stad? Hoe gaan jullie met elkaar communiceren?

Fase 3: Kies als eilandbewoners 10 mensenrechten die volgens jullie moeten gerespecteerd worden in jullie drijvende stad. Maak een mensenrechtenverklaring en geef die een naam.

Fase 4: Eens de drijvende stad gevormd is, wordt er een “drenkeling” naar de drijvende stad gebracht. De “drenkeling” hoeft geen echt persoon te zijn. Als je met voldoende begeleiders bent, kan iemand van de begeleiders vanaf nu drenkeling zijn. Bespreek op voorhand welke eigenschappen deze persoon heeft. Ben je niet met genoeg personen? Teken of beschrijf dan deze persoon, inclusief enkele specifieke noden, op een kaartje: een persoon in een rolstoel, een moeder, een persoon die een andere taal spreekt, een persoon die een ander geloof heeft, een ziek persoon, enzovoort.

Fase 5: Stel als originele bewoners de drijvende stad voor aan de “drenkeling”. Is er discussie of net niet? Bekijk of jullie de mensenrechtenverklaring aanpassen of niet? Waarom wel of waarom niet?

Nabespreking

Iedere groep stelt heel kort hun drijvende stad voor, de manier van beslissen en de mensenrechtenverklaring. Afhankelijk van de grootte van de drijvende stad, kan je op wandel gaan door het eiland.

- Zijn er grote verschillen en/of gelijkenissen tussen de eilanden?
- Was het gemakkelijk of moeilijk om de mensenrechten te bepalen?
- Wat gebeurde er toen de “drenkeling” op het eiland kwam? Wie paste de mensenrechtenverklaring aan? Waarom?

Daarna geef je aan de deelnemers een kopie van de Universele Verklaring voor de Rechten van de Mens of een kopie van de mensenrechtenkaarten. (ga naar jint.be/sonar) Welke mensenrechten kwamen weinig of niet aan bod tijdens het maken van hun drijvende stad. Vraag aan de deelnemers hoe dat komt:

- Zijn het mensenrechten die een minder rechtstreeks impact hebben op jullie leven?
- Zijn het mensenrechten waarvan jullie nog nooit gehoord hebben?

Drijvende stad moet de wereld veranderen

TAHITI Het Californische bedrijf Seasteading Institute heeft een overeenkomst getekend met Frans-Polynesië. Het bedrijf mag een drijvende stad bouwen voor de kust van Tahiti.

Het plan van het bedrijf uit San Francisco is ambitieus. Het doel is een soort van Utopia te creëren, een kunstmatig eiland met zelfbestuur waar nieuwe samenlevingsvormen uitgeprobeerd kunnen worden.

LIBERTAIR

Volgens BBC zijn veel aanhangers van het idee gewonnen voor een libertaire samenleving op zee, zonder belastingen en regels, maar de directeur van het bedrijf zegt veel verder te willen gaan. «Ons ultieme doel is ruimte te maken voor eerder welk experiment, niet enkel libertarisme.» Zo zouden bijvoorbeeld nieuwe vormen van democratie uitgeprobeerd kunnen worden.

VOORWAARDEN

In eerste instantie hebben de regering van Frans-Polynesië en die van Seasteading een me-



Foto Seasteading

morandum van overeenkomst getekend waarin de voorwaarden staan opgenomen waaraan het bedrijf moet voldoen voor het mag beginnen met de bouw. Die start is voorlopig gepland voor 2019. Op termijn zouden er overal ter wereld autonome drijvende steden moeten ontstaan.

Volgens de initiatiefnemers moet het project ook duurzaam worden, zonder fossiele brandstoffen en met respect voor de oceaan. Veel toekomstige platformen zouden ook in internationale wateren komen te liggen, waar ze niet gebonden zijn door de wetten van een bepaald land.

Mensenrechtenpuzzel

Zoek het ontbrekende stuk van de mensenrechtenpuzzel.

3 UUR

RUIM LOKAAL EN APARTE RUIIMTES + MUREN

Deze werkvorm maakt deel uit van de SONAR toolkit uit de JINT Sherpa reeks.

De SONAR toolkit omvat:

- een inleidend boekje over jeugdwerk en mensenrechten
- 12 kant-en-klare werkvormen
- een mensenrechtenposter
- 24 mensenrechtenkaarten



De complete toolkit is te vinden op jint.be/sonar

Thema's

MENSENRECHTEN ALGEMEEN

Groepsgrootte

Minimaal 16 deelnemers (per veelvoud van 4)

Aantal begeleiders

Vanaf 1 begeleider (je kan ook telkens een begeleider voorzien per groep)

Rechten die aan bod komen

MENSENRECHTEN ALGEMEEN



Doelstellingen

**BEGRIJPEN WELKE
MENSENRECHTEN JE HEBT EN WAT
ZE INHOUDEN**

**MENSENRECHTEN AAN
ANDEREN KUNNEN
UITLEGGEN**

Begeleiderstips

- Voorzie materiaal dat gepast is voor jouw groep. Misschien zijn sommige deelnemers niet gewend om te lezen of spreken ze een andere taal. Voor hen zijn posters, afbeeldingen of video's misschien meer geschikt.
- Ga voor deze opdracht als begeleider zelf op zoek naar teksten, posters, video's, geluidsfragmenten of ander materiaal over mensenrechten.

Locatie

Ruim lokaal en aparte ruimtes waar de groepjes kunnen samenkomen.

Materiaal (checklist)

- Teksten, posters, video's, geluidsfragmenten of ander materiaal over mensenrechten.
- Grote witte papieren
- Knutselmateriaal
- Attributen

Vorbereiding

- Zorg voor teksten, posters, video's, geluidsfragmenten of ander materiaal over mensenrechten.

Omschrijving werkvorm

Fase 1: Uitleg en groepsverdeling



10 MIN



GEEN VOORKEUR

Verdeel de groep in 4 groepjes (of meer) van 4 personen. Om de groep te verdelen kan je gebruikmaken van een activiteit in de werkvorm 'Teasers'. Elke groep krijgt vervolgens een tekst, video of geluidsfragment, die ze tot een presentatie voor de andere groepjes moeten verwerken. De deelnemers kunnen de presentatie schrijven of tekenen op een groot wit papier. Er zijn knutselmateriaal en attributen voorzien voor wie wil. Vertel dat alle personen in het groepje de presentatie moeten kunnen doen. En dat ze na de voorbereidingstijd om beurten hun presentaties zullen doen. Daarvoor krijgt elke groepje 10 minuten tijd.

Fase 2:



80 MIN



GEEN VOORKEUR

Vorbereiding van de presentaties in de groepjes.

De begeleiders gaan bij elk groepje langs om te zien of de deelnemers de tekst, video of ander materiaal dat ze hebben gekregen voldoende begrijpen.

Fase 3:



15 MIN



GEEN VOORKEUR

Verzamel in de centrale ruimte en zet alles klaar voor de presentaties. Geef de deelnemers een korte pauze.

Fase 4:



45 MIN



GEEN VOORKEUR

Het is nu tijd voor de presentaties. Er worden nieuwe groepen samengesteld, waarbij telkens iemand aansluit van elke presentatie. Je voorziet 10 minuten per presentatie per groepje en 5 minuten extra tijd voor het doorschuiven tussen de presentaties.

Leg bijvoorbeeld de verschillende presentaties samen zoals een echte puzzel en kijk waar de verschillen en gelijkenissen zitten.

Startvragen:

- Wat was nieuw?
- Wat ga je zeker onthouden?
- Wat begrijp je nog niet zo goed?
- Waarom zijn mensenrechten belangrijk?

We hadden nog veel meer onderwerpen en invalshoeken in deze werkvorm kunnen steken, maar we hebben een poging gedaan om er de meest relevante voor jullie uit te kiezen.

Maar waarom eigenlijk deze kennismaking met het mensenrechtenkader? Met deze werkvorm willen we jullie bewust maken van jullie mensenrechten en hoe je deze kan verdedigen. Want we kunnen niet alles aan onze overheden overlaten, we hebben zelf ook een rol te spelen.

En waarom vinden we het nu zo belangrijk dat jullie kennis en bewustzijn van het mensenrechtenkader toeneemt? Mensenrechten zijn geen simpel verhaal, ze zijn niet zwart of wit. De realisatie van mensenrechten is een voortdurende evenwichtsoefening. Daarbij stel je vragen zoals:

- Waar eindigen mijn rechten en beginnen die van jou?
- Hoe gaan we om met rechten van de toekomstige generaties (dus mensen die nog niet geboren zijn)?
- Hoe verhouden mensenrechten zich onderling? Zijn bepaalde rechten belangrijker dan andere of niet?

Door in discussie te gaan over maatschappelijke en soms gevoelige thema's, leren we nadenken over deze evenwichtsoefening.

Levende Bingo

Verzamel jouw mensenrechtenvoorwerpen!

30 MIN

LOCATIE NAAR KEUZE

Deze werkvorm maakt deel uit van de SONAR toolkit uit de JINT Sherpa reeks. De SONAR toolkit omvat:

- een inleidend boekje over jeugdwerk en mensenrechten
- 12 kant-en-klare werkvormen
- een mensenrechtenposter
- 24 mensenrechtenkaarten

De complete toolkit is te vinden op jint.be/sonar



Thema's

MENSENRECHTEN

Materiaal (checklist)

- Grote bingokaarten (evenveel kaarten als er groepjes zijn)
- Bingo-rad (zo mogelijk) of briefjes met de bingonummers erop
- Mensenrechtenkaarten

Groepsgrootte

15 à 20 deelnemers

Aantal begeleiders

Minimaal 2 begeleiders

Rechten die aan bod komen

MENSENRECHTEN ALGEMEEN



BIJLEREN OVER MENSENRECHTEN EN WAAROM ZE BELANGRIJK ZIJN

Omschrijving werkvorm



Spelverloop

Verdeel de deelnemers in groepjes van 4 à 5 personen.

Iedere groep krijgt een bingokaart met daarop 20 getallen tussen 0 en 60.

De spelleider start met het bingospel. Je kan hiervoor willekeurige getallen afroepen, maar het is leuker om met een echt bingo-rad te werken of om nummertjes te trekken.

Aan elk getal is een voorwerp verbonden dat de spelleider ook afroept, bijvoorbeeld "12, boek". Zie de voorwerpenlijst in bijlage. De spelleider bepaalt op voorhand welk voorwerp bij welk getal hoort.

Heeft het groepje een 12 op het bingoformulier, dan moet 1 van de spelers zo snel mogelijk het vermelde voorwerp (hier een boek) gaan halen en dat op nummer 12 van het bingoformulier leggen.

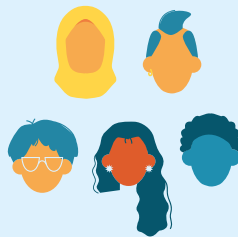
De spelleider wacht niet en gaat gewoon door met getallen afroepen, zodat uiteindelijk bijna iedereen van de groep onderweg is om voorwerpen te gaan halen.

Er mag maar 1 voorwerp per keer en per speler opgehaald worden. Pas als de speler terug is, kan die opnieuw een getal opnemen.

De groep die als eerste de volledige kaart vol heeft, wint.



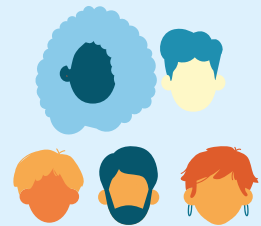
BEGELEIDERS



GROEP 1



GROEP 2



GROEP 3

Nabespreking

Welke mensenrechten herken jij?

In de nabespreking gaan de deelnemers de voorwerpen linken met mensenrechten. De spelleider legt daarvoor de mensenrechtenkaarten in de ruimte en vraagt aan de groepjes om telkens een kaart te kiezen die past bij een van de voorwerpen die ze verzamelden. Nadat een groepje de voorwerpen en bijhorende rechten voorgesteld heeft, vraagt de spelleider aan de andere groepjes of zij dezelfde linken of associaties zouden maken of misschien nog aan andere zaken denken.

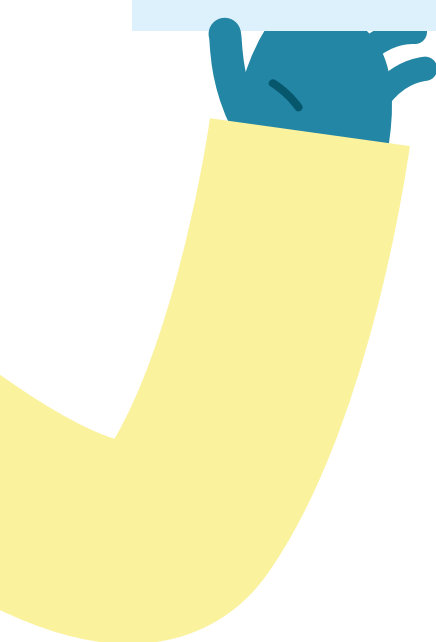
Alternatieven



Laat de groepjes of de spelleider, of beiden, zelf in eerste instantie voorwerpen in het midden leggen en aan nummers toevoegen. Ze kunnen spullen van zichzelf leggen (bijvoorbeeld kledingstukken) of voorwerpen die verzameld zijn in het lokaal. Je kan als spelleider het voorbeeld geven: "Ik leg dit boek in het midden, want ik vind het recht op onderwijs belangrijk." Laat tijdens deze voorbereiding iedereen aan de beurt. Afhankelijk van de voorkennis kan je de mensenrechtenkaarten klaarleggen ter inspiratie.

Mogelijke voorwerpen zijn:

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Theelepels | <input type="checkbox"/> Appel | <input type="checkbox"/> Megafoon |
| <input type="checkbox"/> Suikerklontje | <input type="checkbox"/> Snoepzakje | <input type="checkbox"/> Computer |
| <input type="checkbox"/> Onderbroek | <input type="checkbox"/> Stripboek | <input type="checkbox"/> Informatiebrochure |
| <input type="checkbox"/> Boek | <input type="checkbox"/> Ring | <input type="checkbox"/> Touwtrektouw |
| <input type="checkbox"/> Theezakje | <input type="checkbox"/> Zeep | <input type="checkbox"/> Dobbelsteen |
| <input type="checkbox"/> Schoen | <input type="checkbox"/> Bal | <input type="checkbox"/> Krijt |
| <input type="checkbox"/> Handdoek | <input type="checkbox"/> Naamkaartje | <input type="checkbox"/> Vingerafdruk |
| <input type="checkbox"/> Pen | <input type="checkbox"/> Steentje | <input type="checkbox"/> Speelgoedgeweer |
| <input type="checkbox"/> Trui | <input type="checkbox"/> Stift | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Zaklamp | <input type="checkbox"/> Veegborstel | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Zonnebril | <input type="checkbox"/> Emmer | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Hoofddeksel | <input type="checkbox"/> Beker water | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Tandborstel | <input type="checkbox"/> Fiets | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Washandje | <input type="checkbox"/> Identiteitskaart | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Rechtersok | <input type="checkbox"/> Belgische vlag | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Horloge | <input type="checkbox"/> Microfoon | <input type="checkbox"/> |



De Vlam erin!

Meet de mensenrechtentemperatuur van jouw jeugdwerkorganisatie

30 MIN

LOCATIE NAAR KEUZE

Deze werkvorm maakt deel uit van de SONAR toolkit uit de JINT Sherpa reeks. De SONAR toolkit omvat:

- een inleidend boekje over jeugdwerk en mensenrechten
- 12 kant-en-klare werkvormen
- een mensenrechtenposter
- 24 mensenrechtenkaarten

De complete toolkit is te vinden op jint.be/sonar



Thema's

MENSENRECHTEN

Materiaal (checklist)

- Stellingenlijst per persoon (bijlage)

Groepsgrootte

Minimaal 5 deelnemers

Aantal begeleiders

Minimaal 2 begeleiders

Rechten die aan bod komen

MENSENRECHTEN ALGEMEEN



Doelstellingen

**NADENKEN EN IN DISCUSSIE GAAN
OVER MENSENRECHTEN IN JOUW
JEUGDWERKING**

**NADENKEN OVER
GEMEENSCHAPPELIJKE UITDAGINGEN
VAN MENSENRECHTEN EN DE
VERSCHILLEN IN KAART BRENGEN**

Omschrijving werkvorm



Spelverloop

Je kan deze werkvorm spelen met jeugdwerkers en met jongeren. Indien je deze werkvorm met jongeren doet, pas je best de uitspraken of stellingen nog aan.

Start

Lees als deelnemer de uitspraken op de stellingenlijst (bijlage) en beoordeel of ze jouw jeugdwerking beschrijven. Je kan deze ook als begeleider voorlezen en als groep beoordelen.

Hou alle betrokkenen mee in het achterhoofd: jongeren, vrijwilligers, professionals, leidinggevendenden, bestuurders, enzovoort.

Als deelnemer antwoord je zo eerlijk mogelijk en tel je aan het eind jouw scores bij elkaar. Laat de vragen door verschillende personen in de organisatie beantwoorden en ga na of er grote verschillen zijn.

Nabespreking

Bespreek de resultaten van de deelnemers in groep:

- Wat vinden jullie van de resultaten?
- Hoe verhouden jouw antwoorden zich tot die van de anderen?
- Wat zou de verklaring kunnen zijn voor eventuele verschillen?

Bespreek als begeleider volgende vragen met de groep:

OP WELKE VLAKKEN LIJKT ONZE JEUGDWERKING MENSENRECHTEN TE RESPECTEREN? OP WELKE GEBIEDEN LIJKEN ER MENSENRECHTENPROBLEMEN TE ZIJN? WELKE VAN DEZE PROBLEMEN ZIJN VAN BIJZONDER BELANG VOOR JOU? BENOEM DIT MET VOORBEELDEN.

HOE KOMT HET, DENK JE, DAT ER MENSENRECHTENPROBLEMEN IN JOUW JEUGDWERKING ZIJN? HEEFT DIT TE MAKEN MET ETNISCHE ACHTERGROND, HUIDSKLEUR, KLASSE, GESLACHT, BEPERKING, LEEFTIJD OF SEKSUELE GEAARDHEID? ZIJN ER PROBLEMEN MET DEELNAME AAN DE BESLUITVORMING? WIE WORDT BIJ BESLISSINGEN BETROKKEN EN WIE NIET?

WAT MOET ER GEDAAN WORDEN OM HET MENSENRECHTENKLIMAAT IN JOUW JEUGDWERKING TE VERBETEREN? WELKE ACTIE(S) KUNNEN JIJ EN JE GROEP ONDERNEMEN OM EEN MEER HUMANE EN RECHTVAARDIGE OMGEVING TE CREËREN WAAR MENSENRECHTEN WORDEN BEVORDERD? WANNEER JE BEPAALT WELKE MENSENRECHTENPROBLEMEN AANGEPAKT MOETEN WORDEN EN HOE DAT MOET GEBEUREN, HOE ZAL JE ER DAN ZEKER VAN ZIJN DAT JE REKENING HOUDT MET DE PERSPECTIEVEN EN ERVARINGEN VAN VERSCHILLENDE MENSEN?

WIE PROFITEERT EN WIE VERLIEST OF LIJDT ALS GEVOLG VAN BESTAANDE MENSENRECHTENSCHENDINGEN?

HEBBEN JIJ OF EEN VAN DE ANDERE LEDEN VAN DE JEUGDWERKING OP ENIGE MANIER BIJGEDRAGEN AAN DE BESTAANDE GROEPSDYNAMIEK, BIJVOORBEELD DOOR TE HANDELEN OF NIET TE HANDELEN OP EEN BEPAALDE MANIER, DOOR MISBRUIK TE NEGEREN OF INCIDENTEN NIET TE MELDEN?

WAREN DEGENEN DIE DE VRAGENLIJST INVULDEN REPRESENTATIEF VOOR DE SAMENSTELLING VAN DE JEUGDWERKING? ZOU JE ANDERE RESULTATEN VERWACHTEN VAN EEN ANDERE GROEP MENSEN? IN WELK OPZICHT ZOUDEN DE ANTWOORDEN VAN EEN ANDERE GROEP KUNNEN VERSCHILLEN EN WAAROM?



Alternatieven



Noteer de verschillende antwoordmogelijkheden op kaartjes en leg deze op de grond in de vorm van een thermometer. Je leest vervolgens de verschillende stellingen voor en vraagt aan deelnemers om zich bij hun antwoord te plaatsen. Als veel mensen samen op een antwoord staan, of iemand staat aan een uiteinde, dan peil je naar het waarom.

Suggesties voor follow-up en actie



Probeer met je jeugdwerking een korte lijst van actiemogelijkheden op te stellen, met doelen, strategieën en verantwoordelijkheden.

Bron



Gebaseerd op: 'Taking the human rights temperature Of your school' in 'The Human Rights Education Handbook'.

<http://hrlibrary.umn.edu/edumat/pdf/hreh.pdf>

THERMOMETER

1 nee/nooit	2 zelden	3 vaak	4 ja/altijd	/ weet ik niet	
.....					1. Mijn jeugdwerking is een plaats waar iedereen veilig en geborgen is. (Art. 3, 5)
.....					2. Alle jongeren krijgen gelijke informatie en aanmoediging om aan onze jeugdwerking deel te nemen. (Art. 2)
.....					3. Niemand van de jeugdwerking wordt gediscrimineerd omwille van keuzes in levensstijl, zoals de manier van kleden of omgang met bepaalde mensen. (Art. 2, 16)
.....					4. Er is gelijke toegang tot middelen en activiteiten voor alle personen in mijn jeugdwerking. (Art. 2, 7)
.....					5. Alle leden van mijn jeugdwerking zullen zich actief verzetten tegen discriminerende of vernederende handelingen, materialen of laster in de werking. (Art. 2, 3, 7, 28, 29)
.....					6. Wie iemand vernedert of de rechten van een ander schendt, wordt als schender geholpen om het gedrag te veranderen. (Art. 26)
.....					7. De leden van mijn jeugdwerking geven om mijn ontwikkeling en proberen mij te helpen als ik in nood ben. (Art. 3, 22, 26, 29)
.....					8. Als er conflicten ontstaan, proberen we die op te lossen op een geweldloze manier. (Art. 3, 28)
.....					9. Er bestaat een beleid en procedures voor klachten van intimidatie of discriminatie. (Art. 3, 7)
.....					10. Als er moet opgetreden worden omwille van een conflict, krijgen alle jongeren een eerlijke, onpartijdige behandeling bij het vaststellen van de situatie en het bepalen van de actie die er opvolgt. (Art. 6, 7, 8, 9, 10)
.....					11. Niemand in mijn jeugdwerking wordt onderworpen aan vernederende behandeling of bestraffing. (Art. 5)
.....					12. Iemand die ten onrechte van iets wordt beschuldigd, wordt voor onschuldig gehouden totdat de schuld is bewezen. (Art. 11)
.....					13. Mijn persoonlijke ruimte en bezittingen worden gerespecteerd. (Art. 12, 17)
.....					14. Mijn jeugdwerking verwelkomt jongeren, (vrijwillige en professionele) jeugdwerkers en ander personeel van verschillende achtergronden en culturen. (Art. 2, 6, 13, 14, 15)
.....					15. Ik heb de vrijheid om mijn overtuigingen en ideeën te uiten (politiek, religieus, cultureel, of andere) zonder vrees voor discriminatie. (Art. 19)
.....					16. Leden van onze jeugdwerking kunnen publicaties produceren en verspreiden zonder angst voor censuur of straf. (Art. 19)
.....					17. Verschillende stemmen en perspectieven (bijvoorbeeld in termen van seksuele geaardheid, geslacht, huidskleur, etniciteit, ideologie) zijn vertegenwoordigd in cursussen, vergaderingen en besturen. (Art. 2, 19, 27)
.....					18. De leden van mijn jeugdwerking hebben de mogelijkheid om hun cultuur uit te drukken door middel van muziek, kunst en schrijven. (Art. 19, 27, 28)

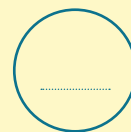
RATING SCALE

1 nee/nooit	2 zelden	3 vaak	4 ja/altijd	/ weet ik niet
.....	19. De leden van mijn jeugdwerking hebben de mogelijkheid om (individueel en of via de jeugdwerking) deel te nemen aan democratische besluitvormingsprocessen om beleid en regels te bepalen.			(Art. 20, 21, 23)
.....	20. De leden van mijn jeugdwerking hebben het recht zich binnen de jeugdwerking te verenigen om op te komen voor hun rechten of de rechten van anderen.			(Art. 19, 20, 23)
.....	21. De leden van mijn jeugdwerking moedigen elkaar aan om te leren over maatschappelijke en mondiale problemen in verband met rechtvaardigheid, ecologie, armoede en vrede.			(Preambule & Art. 26, 29)
.....	22. Leden van mijn jeugdwerking moedigen elkaar aan om zich te organiseren en actie te ondernemen om maatschappelijke en mondiale problemen aan te pakken in verband met rechtvaardigheid, ecologie, armoede en vrede.			(Preambule & Art. 20, 29)
.....	23. De leden van mijn jeugdwerking zijn in staat om voldoende rust en tijd te nemen en redelijke uren te werken onder billijke arbeidsvoorwaarden.			(Art. 23, 24)
.....	24. Werknemers in mijn jeugdwerking worden voldoende betaald om een levensstandaard te hebben die voldoende is voor de gezondheid en het welzijn van henzelf en hun gezin. Dit houdt in huisvesting, voedsel, noodzakelijke sociale voorzieningen en sociale verzekering bij werkloosheid, ziekte en ouderdom.			(Art. 22, 25)
.....	25. Ik neem in mijn jeugdwerking de verantwoordelijkheid om ervoor te zorgen dat andere personen niet discrimineren en dat zij zich gedragen op een manier die de veiligheid en het welzijn garandeert.			(Art. 1, 29)

RESULTAAT

Per stelling waar je 'ja/akkoord' hebt aangeduid, ontvang je 4 punten.

Hoogste temperatuur =
100 mensenrechtengraden



De temperatuur van
jouw jeugdwerking