

AFLEVERING XL 2

Verover het kasteel!

Naar: Raad van Europa, Compasito: Manual on Human Rights Education for Children

Leeftijd: 9-12 jaar

Duur: 120 min.

- Doelen**
- Kinderen krijgen empathie met verschillende kampen in een conflict.
 - Kinderen werken samen.
 - Kinderen worden zich bewust van emoties in een conflict.
 - Kinderen leren om strategisch te denken en om te plannen.
- Kinderrechten** Recht op veiligheid en bescherming, recht om samen te komen, recht om te spelen
<http://www.kinderrechten.be>
- Kinderrechten-waarden** Respect voor elke mens, respect voor verschillen, verantwoordelijkheid nemen, iedereen is gelijkwaardig, solidariteit en verbondenheid
- Kinderrechten-vaardigheden** Opkomen voor eigen mening, goed luisteren naar anderen, zich inleven in iemand anders, zelf problemen oplossen, een eigen standpunt innemen, het standpunt van iemand anders durven in te nemen, initiatief nemen, praten over gebeurtenissen, verantwoordelijkheid opnemen, om hulp vragen en hulp bieden, opkomen voor de rechten van anderen
- Materialen**
- Generatie K aflevering XL 2 candid "Voorkruiper":
https://youtu.be/UASAYCN8s_w
 - Een grote ruimte waar kinderen kunnen rondlopen en zich verstoppen
 - 6 denkbeeldige 'strijdplannen', elk op papier van een andere kleur, elk in 10 stukken geknipt
 - 3 verschillende kentekens om de 3 verschillende groepen van elkaar te onderscheiden (bv. kleuren, gezichtsverf, onderscheidende lintjes)

- Drankje voor na het spel

Vooraf

- Maak de link met Generatie K: kan je zonder geweld te gebruiken reageren op voorkruipers?
- Indien erbuiten wordt gespeeld, maak dan duidelijke grenzen voor het speelveld. Zoek naar mogelijk gevaarlijke plekken en waarschuw de kinderen en de begeleiders hiervoor.
- Maak denkbeeldige 'strijdplannen', elk op papier van een andere kleur. Snij dat papier in tien stukken en steek elk plan in een andere envelop.

Verloop

Instructies

- Leg uit dat er een mooie stad is met in het centrum een kasteel. De stad is in handen van de Parse Groep, maar er zijn twee vijandige groepen die willen binnenvallen en het kasteel veroveren, de Blauwe Groep in het zuiden en de Oranje Groep in het noorden.
- Verdeel de kinderen in 3 groepen: 50% Paars, 25% Blauw en 25% Oranje. Toon hen de grenzen van het speelveld. Geef de Blauwe Groep en de Oranje Groep elk 3 'strijdplannen'.
- Leg de activiteit goed uit zodat alle kinderen het begrijpen:
 - Iedereen moet binnen de grenzen van het speelveld blijven.
 - Elke groep maakt een kamp binnen de grenzen van het speelveld, niemand mag het kamp van een andere groep binnengaan. De stad die in handen is van de Parse Groep moet in het midden van het speelveld gelegen zijn, met aan de ene zijde het Blauwe kamp en aan de andere zijde het Oranje kamp.
 - Om het Kasteel te veroveren moeten de twee vijandige kampen proberen om hun 'strijdplannen' met elkaar uit te wisselen. Elk van de twee groepen heeft drie plannen op papieren van verschillende kleur, elk in 10 stukken geknipt. Elk stuk moet apart van het ene vijandige kamp naar het andere worden gebracht. Er mag maar één stuk per keer meegenomen worden. Iemand van het Blauwe kamp mag geen stukken van het Oranje kamp meenemen en vice versa. Stukken mogen enkel afgegeven worden als een Blauwe of Oranje 'koerier' het andere kamp bereikt.

- Om het Kasteel te verdedigen moet het Paarse kamp verhinderen dat het Blauwe en Oranje kamp hun plannen uitwisselen. Ze moeten de vijanden proberen te vangen en de stukken van hun plannen af te nemen. 'Vangen' betekent dat ze zachtjes hun schouder of arm moeten tikken.
- Wanneer hij of zij gevangen is, heeft de Blauwe of Oranje speler twee keuzes: 1) het stuk van het plan afgeven aan de Paarse groep om vrij te worden gelaten en terug deel te nemen aan het spel; 2) weigeren om het stuk af te geven en als 'gevangene' in de stad te blijven totdat het spel gedaan is of totdat het stuk is afgegeven aan de Paarse groep. Het Blauwe en Oranje kamp kunnen elkaar helpen.
- Alle stukken van het plan moeten duidelijk zichtbaar zijn als men ze draagt.
- De twee of drie begeleiders nemen niet deel aan het spel maar letten erop dat de regels nageleefd worden.
- Zodra het Blauwe of Oranje kamp alle tien stukken van een strijdplan verzameld heeft, mogen ze alle stukken die het Paarse kamp heeft afnemen en winnen ze! Als het Paarse kamp alle tien stukken van ofwel de Blauwe of Oranje groep te pakken krijgt, is één van die groepen uit het spel. Toch kan de overgebleven groep nog winnen: als ze alle stukken van een plan naar het andere kamp krijgen, winnen zij en het eerder uitgeschakelde kamp alsnog.
- Het spel is uit als één van de kampen gewonnen heeft of als de tijdslimiet die door de begeleiders vooraf werd afgesproken wordt overschreden.

Nabespreking

- Debrief door vragen te stellen als:
 - Hoe voel je je?
 - Wat is er gebeurd met je strijdplannen?
 - Ben je erin geslaagd om een volledig strijdplan te verzamelen? Welke strategie hanteerde je? Hoe heb je beslissingen genomen?
 - Nam iedereen deel aan het spel? Waren er verschillende rollen?
 - Wat vond je van de andere twee kampen?

- Werkten de Blauwe en Oranje groep samen of werkten ze elkaar net tegen? Had hun samenwerking een invloed op het resultaat van de activiteit?
- Hebben de Blauwe en Oranje groepen gestreden tegen de Parse groep en vice versa? Zoja, waarom? Vanwaar dit conflict?
- Was de situatie realistisch? Heb je weet van gelijkaardige situaties in het echte leven? Wat kan een oorzaak zijn van zulke conflicten in het echte leven?
- Hoe kan er iets aan deze situatie veranderd worden, denk je? Hoe kunnen zulke conflicten worden voorkomen?
- Ken je nog andere conflicten in je leven? Wat doe je om ze eventueel op te lossen? Wat kan er gedaan worden om deze situaties te veranderen?
- Hoe ontstaan conflicten? Wat kunnen we doen om ze te voorkomen, oplossen, ermee om te gaan en/of de vrede te bewaren (afhankelijk van de besproken voorbeelden)?
- Leg verbanden tussen de activiteit en mensenrechten door vragen te stellen als:
 - Welke kinderrechten kunnen geschonden worden bij conflicten tussen mensen? In een gewapend conflict?
 - Wat zijn de gevolgen voor verschillende partijen in conflict wanneer hun rechten geschonden worden? Welke gevolgen heeft dit voor hun toekomst?
 - Welke invloed heeft dit op kinderen? Wat zijn de gevolgen voor hun toekomst?
 - Wat kan er worden gedaan om zulke conflicten en schendingen van de kinderrechten te voorkomen?

Kunnen alle conflicten opgelost worden? Zo niet, hoe kunnen kinderrechten ons helpen om met onze conflicten om te gaan?

Tips voor begeleiders

- Niemand hoeft ergens voor te vechten in deze activiteit. Kinderen met een zwakkere lichaamsbouw kunnen veel meer bereiken met strategie, snelheid en samenwerking dan zij die op agressie en kracht terugvallen.
- Zorg dat de volwassen begeleiders of helpers voorbereid zijn. Zorg dat ze de regels, grenzen en het speelveld goed kennen.
- Leg aan de Blauwe en Oranje groep uit dat het belangrijk is om

- een strategie te hebben om niet van elk plan stukjes te verliezen waardoor je geen enkel plan kan vervolledigen.
- Benadruk dat 'vangen' gewoon tikken betekent. Zie bij de variaties onderaan om het aan te passen aan groepen met kinderen met een handicap.
 - De tijdsduur van het spel hangt sterk af van de groep. Wees voorbereid op het feit dat het spel korter of langer duurt dan verwacht.
 - Maak bij de nabespreking een duidelijk onderscheid tussen enerzijds gewapend conflict en vrede, en anderzijds conflicten in het algemeen, zoals kinderen die in het dagelijks leven ervaren. Beide zijn belangrijk maar hebben elk een verschillende aanpak nodig.

Variaties

- Als één groep of een enkel kind zwakker is dan de anderen, zorg dan voor enkele strategische tips (bv. ga na hoeveel stukjes van het plan het andere kamp al bereikt hebben; riskeer het verlies van enkele stukjes om er andere te redden; stuur geen stukjes van elk plan bij het begin van het spel maar hou er enkele bij totdat je kan inschatten hoe het spel precies verloopt).

In plaats van iemand gewoon te 'vangen' kan je nadat iemand van het Paarse kamp iemand van het Blauwe of Oranje kamp getikt heeft een extra spel laten spelen (bv. als iemand getikt is, kunnen ze een spelletje 'schaar, steen, papier' spelen, als Paars wint moet Blauw of Oranje het stuk afgeven, als Blauw of Oranje wint mag hij of zij verder). Deze variant is handig wanneer kinderen in leeftijd en lichaamsbouw verschillen, omdat dit de jongere of zwakkere kinderen een gelijke kans geeft.

Eindtermen

Mens en maatschappij

Mens: 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7

Maatschappij: 2.7, 2.13

SoVa

Domein relatiewijzen: 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.8

Domein samenwerking: 2

Domein samenwerking: 3