

# DIVERSITEIT IS ER ALTIJD

## SPELUITLEG BEGELEIDERS

Hallo,

De komende twee uur zullen de deelnemers helemaal ondergedompeld worden in de wereld van diversiteit in het jeugdwerk. Eerst zullen ze in groepjes een spel spelen waarbij ze expert worden in een bepaalde zorgnood waar ze in het jeugdwerk regelmatig mee in aanraking komen. Na het spel zal elk groepje een presentatie geven over de zorgnood waarin ze expert geworden zijn, een soort van speelse flip-the-classroom dus. De timing in deze sessie zit heel strak, hou dus je klok zeer goed in de gaten.

### *Vorbereiding*

- Een centrale post maken waar de spelbegeleiders (2) zullen staan en de score zullen bijhouden. Hier ligt:
  - Het scorebord en de punten om erop te plakken
  - Plastic “trivial pursuit” taartpuntjes om uit te delen aan de groepjes
  - Een time timer, deze heb je echt nodig om de tijd van de verschillende delen van de sessie af te bakenen, maar geeft ook een mooi voorbeeld van hoe je tijd kan visualiseren voor deelnemers met een zorgnood.
- Vijf speelplekken inrichten, voor elk groepje 1. Op elke speelplek ligt:
  - Een spelbord
  - Een taartvormige pion van “trivial pursuit”, kleur maakt niet uit.
  - Een dobbelsteen
  - De speluitleg voor deelnemers (voorkant spelregels, achterkant info personages)
- Zes opdrachtenfiches ophangen in (de omgeving van) de speelruimte. Dit mag op voor de hand liggende plaatsen (bv fiche over hygiëne bij de douches), maar dat hoeft niet.
- De fiches met extra inhoudelijke info over elke zorgnood hou je nog achterwege, die hebben deelnemers pas later in de sessie nodig.

### *Start van de activiteit (10 min)*

Verwelkom de deelnemers en verdeel hen (eventueel met een leuke groepsverdeler) in vijf groepjes. Het is een spel voor 15 tot 25 deelnemers, dus elk groepje heeft 3 tot 5 deelnemers. Elk groepje gaat naar de eigen speelplek met spelbord.

Op hun speelplek ligt de speluitleg, dus ze kunnen die zelf lezen. Maar het helpt zeker ook om die even in groep uit te leggen, zorg dus dat je de regels hieronder goed onder de knie hebt.

Maak de deelnemers ook duidelijk dat ze 30 min zullen mogen spelen. En dat het de bedoeling is om zo veel mogelijk taartpunten in hun pion te hebben tegen het einde van het spel. Zet zeker een time timer om de 30 minuten aan te tonen, dat is meteen in thema van de inclusiematerialen.

## Het spel (30 min)

Elk groepje zal tijdens het spel moeten nadenken over de zorgnood van hun eigen personage, maar soms ook over die van andere groepjes.

Ze starten met hun pion in het midden van het spelbord en gooien met de dobbelsteen om hun pion te verzetten, ze mogen natuurlijk overleggen over waar ze heen gaan.

Er zijn verschillende soorten vakjes:

- **Gekleurde vakjes (blauw, bruin, geel, groen, oranje, roze):** Op deze vakjes kunnen ze punten verdienen. Komen ze op een gekleurd vakje, dan gaan ze in (de omgeving van) de speelruimte op zoek naar het opdrachtenblad in die kleur. Op dat blad zullen ze een opdracht vinden om samen over na te denken, telkens in relatie tot het eigen personage. Als ze hier als groep een antwoord op hebben bedacht gaan ze dit voorleggen aan de spelbegeleider bij de centrale post. Voor een goed bedacht antwoord krijgen ze een "trivial pursuit" taartpunt voor in hun pion, het taartpunt is natuurlijk in de kleur van de opdracht die ze net hebben uitgevoerd. De spelbegeleider op de centrale post plakt ook een taartpunt van dezelfde kleur op het scorebord, zodat de groepen van elkaar kunnen zien welke punten elke groep al verzameld heeft.
- **Witte vakjes:** Op deze vakjes denken de deelnemers zelfstandig na over talenten van kinderen met zorgnoden, vooroordelen waarmee ze geconfronteerd worden en drempels die ze ervaren tijdens het spelen van een spel. De vraag die bij het witte vakje hoort vinden ze op het spelbord zelf. Ze moeten hier kritisch over nadenken en pas opnieuw gooien met de dobbelsteen wanneer ze zelf tevreden zijn over hun antwoord. Spelbegeleiders die niet op de centrale post staan kunnen vrij rondlopen, luisteren naar wat deelnemers hier bedenken en hen impulsen geven om verder na te denken.

Komen deelnemers op een vakje waar ze al eens gestopt zijn, dan mogen ze nogmaals gooien.

De vijf personages waarmee de groepjes spelen zijn de volgende:

**Emma** is 11 jaar oud en geboren in een jongenslichaam, maar voelde zich al altijd een meisje.

- Ze kleedt zich als en speelt met de meisjes. De andere kinderen vragen soms "ben jij nu een meisje of een jongen?" of lachen haar uit omdat ze meisjeskleren draagt.
- Ze wil op de meisjeskamer slapen.
- Ze plast op de eerste dag in haar broek omdat ze niet naar het meisjestoilet durfde te gaan.
- Ze vindt het niet fijn vindt als een spel meisjes tegen jongens moet gespeeld worden. Of wanneer de begeleiders enkel "sterke jongens" vragen om de tafels te verzetten!

**Francesco** is 7 jaar oud en heeft ADHD.

- Hij is enorm creatief en enthousiast, maar overweldigt de groep soms waardoor ze niet altijd met hem willen spelen.
- Hij kan zijn energie moeilijk doseren. Vaak kan hij alles geven, maar haalt dan de laatste activiteit van de dag niet. Dan valt hij in slaap of wordt hij erg lastig door vermoeidheid.
- Hij kan zich moeilijk concentreren en wordt snel afgeleid door wat er rondom hem gebeurt, daardoor mist hij vaak de speluitleg.
- Hij roept vaak heel luid. Zo krijgt hij vaak negatieve aandacht van de begeleiding.

**Joachim** is 10 jaar oud en heeft een autismespectrumstoornis (ASS).

- Hij heeft veel structuur nodig.
- Hij kan soms plots heel boos worden, bv wanneer iemand vals speelt tijdens een spel. Als hij boos wordt loopt hij af en toe weg, soms wordt hij ook agressief.
- Hij houdt niet van veel lawaai en drukte, zeker niet in gesloten ruimtes zoals de refter.
- Hij wil geen groene dingen eten.
- Hij wordt kwaad als we de verrassing van de avond niet willen zeggen.

**Kelly** is 9 jaar oud en brak vorige week haar been.

- Ze zit in een rolstoel en kan daar nog niet zo goed mee rijden
- Ze heeft een gips aan die niet nat mag worden.
- Ze heeft het gevoel dat ze allerlei leuke activiteiten niet kan meedoen.
- Iedereen wil Kelly heel hard helpen. Kelly wordt boos: "ik kan dat wel zelf hé!"

**Nour** is 12 jaar oud en is een jaar geleden vanuit Pakistan naar België gevlucht.

- Zij woont in een vluchtelingencentrum. Ze deelt een studio met haar ouders en twee broers.
- Ze gaat naar een onthaalklas voor anderstalige nieuwkomers (OKAN), maar Nederlands is nog moeilijk. Ze begrijpt dus niet alles van de speluitleg.
- Ze is bang van honden, door slechte ervaringen met honden tijdens haar tocht naar België.
- Ze vindt moeilijk aansluiting in de groep want niemand anders spreekt Farsi.
- Wanneer de leiding roept: "We spelen verstopperje: start" begint iedereen te spelen, maar zij begrijpt niet wat de bedoeling is. Ze kent niet alle spelletjes.
- Ze heeft de extra witte T-shirt die elke deelnemer moest meebrengen niet bij.
- Ze eet Halal en wil geen snoepsatés eten omdat er misschien gelatine in de snoepjes zit.

## Verwerking

Nadat de deelnemers in groepjes expertise rond één zorgnood hebben opgebouwd is het aan hen om deze te delen met de andere deelnemers. Dat kan natuurlijk via allerlei methodieken, hieronder twee voorstellen.

### Kringgesprekjes

Er worden nieuwe groepjes gemaakt, met 1 of 2 expert(en) per zorgnood. Elke expert leest eerst de infofiche van de eigen zorgnood nog eens na. Onder begeleiding van een instructeur worden de verschillende topics (onthaal, activiteiten, slapengaan...) uit het spel en de infofiches besproken. Iedereen praat vanuit de expertise over de eigen zorgnood. De instructeur kan input doen uit eigen ervaring, de nadruk leggen op de grote meerwaarde van inclusief werken en aantonen hoe drempelverlagend werken goed kan zijn voor elk kind (zie topics nabespreking).

- Voordelen: je kan als instructeur veel input doen en impulsen geven waardoor de kernboodschap van de sessie misschien beter zal blijven hangen.

- Nadelen: je hebt veel instructeurs nodig om dit te begeleiden, anders worden het grote groepjes.

## **Voorstellingen**

Ieder groepje stelt de zorgnood waarover ze iets geleerd hebben voor aan de andere groepjes:

- Voordelen: je kan dit met weinig instructeurs begeleiden en de deelnemers nemen de leiding.
- Nadelen: je kan als instructeur weinig input doen, bv over de grote meerwaarde van inclusief werken, pas bij de nabespreking kom je als instructeur even aan het woord.

### **Voorstellingen voorbereiden (20 min)**

De groepjes krijgen 20 minuten de tijd om hun voorstelling voor te bereiden. Toon dit opnieuw aan met een time timer.

Ze kunnen bij hun voorbereiding alles wat ze net geleerd hebben tijdens het spel gebruiken, maar als extra handvat geven we hen ook nog een infofiche met meer theoretische achtergrond over hun zorgnood.

Geef hen deze **presentatie-opdracht**:

- Je voorstelling duurt maximaal 10 minuten, de vorm mag je zelf kiezen, laat je creativiteit de vrije loop. Het moet zeker geen schoolse presentatie zijn. Je mag de infofiches gebruiken als inspiratie, maar het is zeker niet de bedoeling dat je alle info daarin gaat aframmelen. Gebruik zeker ook de voorbeelden die jullie zelf verzonnen hebben tijdens het spel.
- Je presentatie gaat over de zorgnood in het algemeen, niet specifiek over het personage dat jullie tijdens het spel als voorbeeld gebruikten (je mede-cursisten willen graag iets bijleren over ASS, niet over Joachim).
- Tijdens de presentatie kunnen we iets bijleren over wat jullie zorgnood inhoudt, welke drempels kinderen met deze zorgnood ervaren en hoe we die drempels kunnen verlagen.
- Je presentatie bevat eventueel een leuke energizer waarbij deelnemers met jullie zorgnood zich beter voelen in de groep, deze energizer hebben jullie al bedacht indien jullie het blauwe taartpunt verzameld hebben.
- Toon in je presentatie gerust een item uit de inclusiekoffer dat deelnemers met jullie zorgnood kan helpen.

### **Presentaties (50 min)**

Elk groepje krijgt 10 minuten om hun presentatie te geven aan de rest van de groep. Wees hier een goede timekeeper als begeleider!

## Nabespreking (min 10 min)

Aan het einde van de sessie geef je als instructeur nog wat conclusies.

Probeer tijdens de nabespreking te verwijzen naar voorbeelden die de deelnemers in hun voorstellingen of kringgesprekjes zelf aanhaalden. En als je een deelnemer met een bepaalde zorgnood in de groep hebt is het natuurlijk een grote meerwaarde om deze ook aan het woord te laten hierover.

Enkele topics die je kan bespreken:

- Drempelverlagend werken in het jeugdwerk is niet enkel voor deelnemers met een zorgnood relevant. Probeer in de eerste plaats **drempels te verlagen waardoor iedereen samen een leuke week kan hebben**. Een gestructureerde dagindeling helpt alle kinderen, niet enkel kinderen met ASS. Een kind met ADHD dat zijn energie niet kan doseren, heeft af en toe nood aan gestructureerde rustmomenten of een rustige plek om af te koelen, maar dit geldt in principe voor de meeste kinderen. Toch is extra maatwerk voor een individueel kind soms nodig. Hou dan in je achterhoofd dat een drempel die voor het ene kind weggewerkt moet worden voor een ander kind net nodig kan zijn. Ook niet alle drempels zijn zichtbaar of geweten, niet elk kind heeft een 'label' dat op voorhand doorgegeven wordt. Door hier bewust van te zijn ga je sowieso al anders kijken naar drempels op speelweek of kamp.
- Vermijd een oordeel, **creëer een open sfeer en normaliseer**. Hiermee bedoelen we dat je drempels niet moet opblazen, noch wegpraten. Je kan er op luchtige, normale manier over praten zodat je kinderen weten dat alles bespreekbaar is, maar ook dat verschillen en gelijkenissen deel uitmaken van onze maatschappij. Dat iemand in een rolstoel zit of transgender is, hoeft niets uitzonderlijk of raar te zijn. Door open gesprekken over gelijkenissen en verschillen te hebben, kan je je kinderen ook doen inzien dat zij meer verschillen of overeenkomen met elkaar dan ze denken.
- Werk aan de **groepsfeer**. Een sterke, gebonden groep waarin iedereen zich veilig voelt, is cruciaal om drempels weg te werken. Hier kan je aan werken door groepsbindende bouwen-aan-vertrouwen-activiteiten of oefeningen in je planning te steken. Afhankelijk van wat je groep nodig heeft, kan je hier rekening mee houden.
- Wees je bewust van **je eigen referentiekader en je begeleidershouding**. Pas dan kan je ermee aan de slag. Zo kan je je referentiekader op subtiele wijze wegwerken door in je speluitleg geen stereotiepen te bevestigen (geen "Ik heb een stoere jongen nodig!" maar "ik heb iemand stoer nodig" en meisje kiezen bv) of vooroordelen ongewild te bevestigen. Wees je hier ook van bewust bij het maken van je spel. Natuurlijk kan de stoere ridder Koen de brave prinses redden, maar als *Brave* ons iets geleerd heeft, is het dat stoere prinsessen en nerdy prinsen ook leuk zijn! Er is geen reden waarom je ridder trouwens niet Mohammed of Ali kan heten. Stereotypen en clichés vermijden maakt je spelen origineler, maar dragen ook bij tot een breder referentiekader.
- **Leer je deelnemer kennen!** Een kennismakingsgesprek met de deelnemer en/of ouders voor de activiteit of aan het begin ervan doet wonderen. **Koppel je ideeën en gedachten ook altijd terug** met de persoon waarvoor je een oplossing/ondersteuning/...bedenkt. Heel vaak wordt er een idee uitgewerkt wat in praktijk helemaal niet werkt. Om dit te voorkomen is het belangrijk om goed samen te werken en te overleggen met de persoon en/of diens netwerk. Zo kan het woord 'structuur' een totaal andere betekenis hebben voor het ene kind met ASS dan voor het andere. Misschien heeft een bepaald kind helemaal geen dag structuur nodig, maar een goede ochtend structuur waar de kleren klaargelegd worden met de tandenborstel links en de tandpasta rechts.
- Het is normaal dat je zelf niet altijd weet hoe je drempels kunt wegwerken of hierin slaagt. Zelfs ouders van kinderen met een ondersteuningsvraag weten soms ven niet hoe ze moeten reageren. Het helpt wel om hier wat meer info over te krijgen, zoals via deze sessie.
- **Je staat er niet alleen voor!** Werk samen met je team. Vaak hebben je hoofdanimator (of een Begeleider Extra Zorg) hier meer ervaring in en kunnen zij jou goed ondersteunen.

- Maak **duidelijke afspraken** op voorhand met je team. Bij Jonge Helden kom je vaak op voorhand al te weten welke kinderen bepaalde drempels zullen ervaren. Stel je flexibel op in je planning, en houd zoveel mogelijk rekening met drempels. Een kind met ASS zal het misschien moeilijk hebben met een spel waarin de regels constant veranderen. Maar wie weet ontdek je een interesse van deze persoon waar je doorheen de week op kan inspelen.
- **Bespreek elke ingreep** die je ter plekke beslist ook met de rest van het team. Als jij een bepaald kind even een rustmoment gunt op de kamer, zorg dan dat je team dit weet (zo kunnen er geen miscommunicaties gebeuren).
- Bespreek elke avond met je team **wat je die dag hebt uitprobeerd**, en hoe dat werkt. Zo kan je blijven evalueren en ad rem inspelen op de noden van de groep. Is de afgesproken rustplek toch te druk? Merk je pestgedrag en is er nood aan een betere groepsdynamiek? Bespreek in je team hoe je dit aanpakt.
- **Bedenk praktische oplossingen.**
  - Je hoeft geen expert, sociaal werker of therapeut te zijn om drempels weg te werken. Vaak schuilt de oplossing in een **kleine praktische ingreep** die wat creatief denkwerk vergt en goed teamoverleg. In je raamprogramma zit een avondspel in het bos, maar je moet het toegankelijk maken voor een kind met een rolstoel? Wie weet is de rolstoel het ultieme wapen om het andere kamp te verslaan!
  - Je bent geen sociaal werker. Als animator is je doel om kinderen de week van hun leven te bezorgen, of ze nu een drempel ervaren of niet. Het beste wat we kunnen proberen is de **drempel op kamp zo klein mogelijk te maken**, zonder dat je een groot maatschappelijk probleem moet oplossen.