

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 (lieft 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.