



VOORWOORD

Beste leerkracht

Als leerkracht heeft u een onmisbare sleutelfunctie om kinderen te laten opgroeien tot zelfstandige, ruimdenkende jongeren. Elke dag zet u hun recht op onderwijs om in boeiende lessen. Onderwijs is een basisrecht, net als recht op spel, dat net zo essentieel is voor een goede opvoeding.

Spelen mag. Spelen kan. Spelen móét! Of je nu in België of in het Afrikaanse Togo woont, jongen of meisje, rijk of arm bent. Jammer genoeg is dit, zowel bij ons als voor kinderen in minder ontwikkelde landen, niet altijd even vanzelfsprekend. Voor honderdduizenden kinderen uit Afrika, Azië en Latijns-Amerika is spelplezier ook anno 2016 nog altijd een ongekennde luxe. Dat was het fundament voor Project Speelvogel, een gezamenlijk initiatief van Speelgoedmuseum Mechelen en Plan België, een ngo voor ontwikkelingssamenwerking.

Een speelvogel koestert het spelplezier. Hij laat zich geen GAS-boetes opleggen, noemt zijn gesnater alles behalve geluidsoverlast en vraagt tijd en aandacht voor het spel. Niet alleen omdat hij er plezier uit haalt, maar ook omdat hij via het spel veel leert. Al spelend krijgt hij meer zelfvertrouwen, ontwikkelt hij sociale vaardigheden, laat hij zijn verbeelding werken, ... Kortom; geeft hij vorm aan zijn identiteit.

Een speelvogel vliegt over alle continenten heen en heeft vanuit zijn luchtpositie een prima zicht op hoe kinderen overal ter wereld spelen. Zo stelt de vogel vast dat er, naast verschillen, veel gelijkenissen in het spel zijn. Hij vliegt voorbij stereotypes en ziet meisjes voetballen en jongens met poppen spelen. Het valt hem op hoe creatief kinderen zijn, met en zonder speelgoed. Wereldwijd stelt hij bovendien vast dat jongens en meisjes zich zowel met moderne als traditionele spelvormen amuseren.

Vanaf september 2015 tot oktober 2016 ontvingen we in het Mechelse Speelgoedmuseum meer dan 1600 speelvogels. Jongens en meisjes uit het 4^e, 5^e en 6^e leerjaar van basisscholen uit heel Vlaanderen bezochten er de tentoonstelling 'Toy stories: multicultureel spelerfgoed'. In deze tentoonstelling bewonderden ze spel en speelgoed uit alle hoeken van de wereld. Nadien gingen ze met hun indrukken aan de slag tijdens een interactieve workshop. Het bezoek was bovendien goed voorbereid aan de hand van een pakket met kant-en-klaar educatief materiaal.

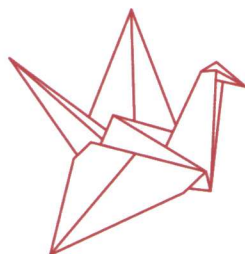
Om alle informatie die we tijdens het traject verzamelden niet verloren te laten gaan, stelde Plan België de Leuvense organisatie De Aanstokerij de vraag om een spel te ontwikkelen waarmee leerkrachten en leerlingen ook na deelname aan het project, of zelfs volledig los ervan, rond het thema 'het wereldwijde recht op spel' in de klas aan de slag kunnen. Vandaag presenteren wij u het resultaat: 'Iedereen Speelvogel!', een leerrijk klasspel waarbij vooral spelplezier belangrijk is.

Wij hopen u hiermee te mogen inspireren om blijvend aandacht te besteden aan kinderrechten in de klas. Alle leerlingen en leerkrachten van de deelnemende scholen bedanken wij voor hun bijdrage.

Alvast veel leer- én spelplezier gewenst!



**IEDEREEN
SPEELVOGEL!**



INHOUDSOPGAVE

1. EINDTERMEN	5
2. SPELKENMERKEN	7
3. MATERIAAL	7
4. VOORBEREIDING	9
4.1 OPSTELLING LOKAAL	9
4.2 BORDSCHEMA	9
4.3 ZOEKTOCHT	10
4.4 TEAMINDELING	11
5. SPELUITLEG	12
5.1. VERWELKOMING	12
5.2 SPELDOEL	13
5.3 VOORAF	13
5.4 SPELVERLOOP	14
5.5 DE 5 RONDES	16
5.6 EINDE VAN HET SPEL	21
6. NABESPREKING	21
7. ACHTERGRONDINFORMATIE	23
WORD KINDERRECHTENSCHOOL	23
SPELUITLEG IN 10 STAPPEN	24



1. EINDTERMEN

Tijdens het spelen van het spel werk je aan het bereiken van heel wat eindtermen. Deze lijst is niet volledig.

LEERGEBIED WERELDORIËNTATIE

Wereldoriëntatie – Maatschappij

Sociaal - economische verschijnselen

De leerlingen

- 4.4 kunnen illustreren dat welvaart zowel over de verschillende landen in de wereld als in België ongelijk verdeeld is.

Politieke en juridische verschijnselen

De leerlingen

- 4.13 kunnen het belang illustreren van de fundamentele Rechten van de Mens en de Rechten van het Kind. Ze zien daarbij in dat de rechten en plichten complementair zijn.
- 4.15 kunnen illustreren op welke wijze internationale organisaties ernaar streven om het welzijn en/of de vrede in de wereld te bevorderen.

LEERGEBIED MUZISCHE VORMING

Muzische vorming – Attitudes

De leerlingen kunnen

- 6.1* blijvend nieuwe dingen uit hun omgeving ontdekken.
- 6.2* zonder vooroordelen naar kunst kijken en luisteren.
- 6.3* genieten van het muzisch handelen waardoor hun expressiemogelijkheden verruimen.
- 6.4* vertrouwen op hun eigen expressiemogelijkheden en durven hun creatieve uitingen tonen.
- 6.5* respect betonen voor uitingen van leeftijdsgenoten, behorend tot eigen en andere culturen.

LEERGEBIED NEDERLANDS

Nederlands – Luisteren

De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beschrijven) de informatie achterhalen in

- 1.1 een voor hen bestemde mededeling met betrekking tot het school- en klasgebeuren;
- 1.3 een uiteenzetting of instructie van een medeleerling, bestemd voor de leerkracht;

De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beoordelen) op basis van, hetzij de eigen mening, hetzij informatie uit andere bronnen, de informatie beoordelen die voorkomt in:

- 1.8 een discussie met bekende leeftijdsgenoten;
- 1.9 een gesprek met bekende leeftijdsgenoten

Nederlands – Spreken

De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) het gepaste taalregister hanteren als ze:

- 2.5 vragen van de leerkracht in verband met een behandeld onderwerp beantwoorden;
- 2.6 van een behandeld onderwerp of een beleefd voorval een verbale/non-verbale interpretatie brengen, die begrepen wordt door leeftijdgenoten;
- 2.7 bij een behandeld onderwerp vragen stellen die begrepen en beantwoord kunnen worden door leeftijdgenoten;
- 2.8 een instructie geven zodat iemand die vertrouwd is met de situatie ze kan uitvoeren.

De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beoordelen) het gepaste taalregister hanteren als ze op basis van vergelijking, hetzij met hun eigen mening, hetzij met andere bronnen:

- 2.9* in een gesprek kritisch reageren op de vragen en opmerkingen van bekende volwassenen;
- 2.10* tijdens een discussie met bekende volwassenen over een behandeld onderwerp passende argumenten naar voren brengen.

Nederlands – Lezen

De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) de informatie ordenen die voorkomt in:

- 3.4 voor hen bestemde school- en studieteksten en instructies bij schoolopdrachten;

SOCIALE VAARDIGHEDEN

Sociale vaardigheden – domein relatiewijzen

- 1.2 De leerlingen kunnen in omgang met anderen respect en waardering opbrengen.
- 1.3 De leerlingen kunnen zorg opbrengen voor iets of iemand anders.
- 1.4 De leerlingen kunnen hulp vragen en zich laten helpen.
- 1.5 De leerlingen kunnen bij groepstaken leiding geven en onder leiding van een medeleerling meewerken.
- 1.6 De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.

Sociale vaardigheden – domein gespreksconventies

- 2. De leerlingen kunnen in functionele situaties een aantal verbale en niet-verbale gespreksconventies naleven.

Sociale vaardigheden – domein samenwerking

- 3. De leerlingen kunnen samenwerken met anderen, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.

De attitudes worden met een * aangeduid.





2. SPELKENMERKEN

Thema: Het wereldwijde recht op spel.

Doel: Leerlingen tussen 9 en 12 jaar:

- leren opkomen voor het wereldwijde recht op spel, dat jammer genoeg niet altijd gerespecteerd wordt,
- staan stil bij spelstereotypes (op sociaal-cultureel vlak en wat betreft gender),
- krijgen een realistisch beeld van spel en speelgoed uit alle hoeken van de wereld.

Spelomschrijving: De speelvogel verdedigt het recht op spel voor alle kinderen over de hele wereld. Tijdens zijn reis in België wil hij een bezoekje brengen aan de klas, maar deze bijzondere vogel verstopt zich voorlopig nog in de omgeving van de school. De spelers kunnen hem vinden door tips te verzamelen over zijn locatie. Die tips winnen ze door zélf te spelen. Ze bezoeken 5 werelddelen en maken in elk werelddeel kennis met een leeftijdsgenootje dat er woont. Onderweg komen ze steeds meer te weten over spel en speelgoed.

Doelgroep: 4^e , 5^e , 6^e leerjaar basisonderwijs

Aantal deelnemers: 10-30 spelers

Begeleiding: 1 leerkracht

Accommodatie: Klaslokaal

Duur: 2 lesuren of langer

3. MATERIAAL

ALGEMEEN SPELMATERIAAL:

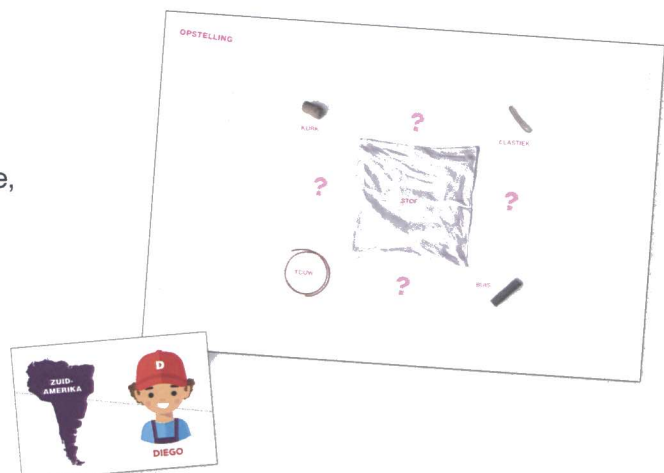
- Brief van de actiegroep R.O.S.
- 30 kaarten met afbeeldingen van stukken speelgoed uit 5 werelddelen (Afrika, Azië, Noord-Amerika, Zuid-Amerika, Europa). Op 5 kaarten (1 per werelddeel) staat de afbeelding van een kind dat er woont.
- Tips over de locatie van de speelvogel (zelf op te schrijven).
- Houten speelvogel (om te verstoppert)



MATERIAAL AAN DE TAFELS:

Op elke speeltafel ligt:

- Een kaart van dat werelddeel met het personage, het verhaal, de instructies en de opstelling op de achterkant.
- De badge van het kind uit dat werelddeel.



SPECIFIEK SPELMATERIAAL:

AZIË



- Pakket met 5 alledaagse voorwerpen:
 - Stof
 - Touw
 - Elastiek
 - Buis
 - Kurk

ZUID-AMERIKA



- 6 foto's van kinderkamers
- 24 kwartetkaarten met speelgoedafbeeldingen

EUROPA



- 2 bladen met afbeeldingen van traditioneel speelgoed
- 12 kaarten met een afbeelding van traditioneel speelgoed
- 1 pion
- Zakje met 20 bikkels
- Zandloper

AFRIKA



- 20 memorykaarten
- Controleblad

NOORD-AMERIKA



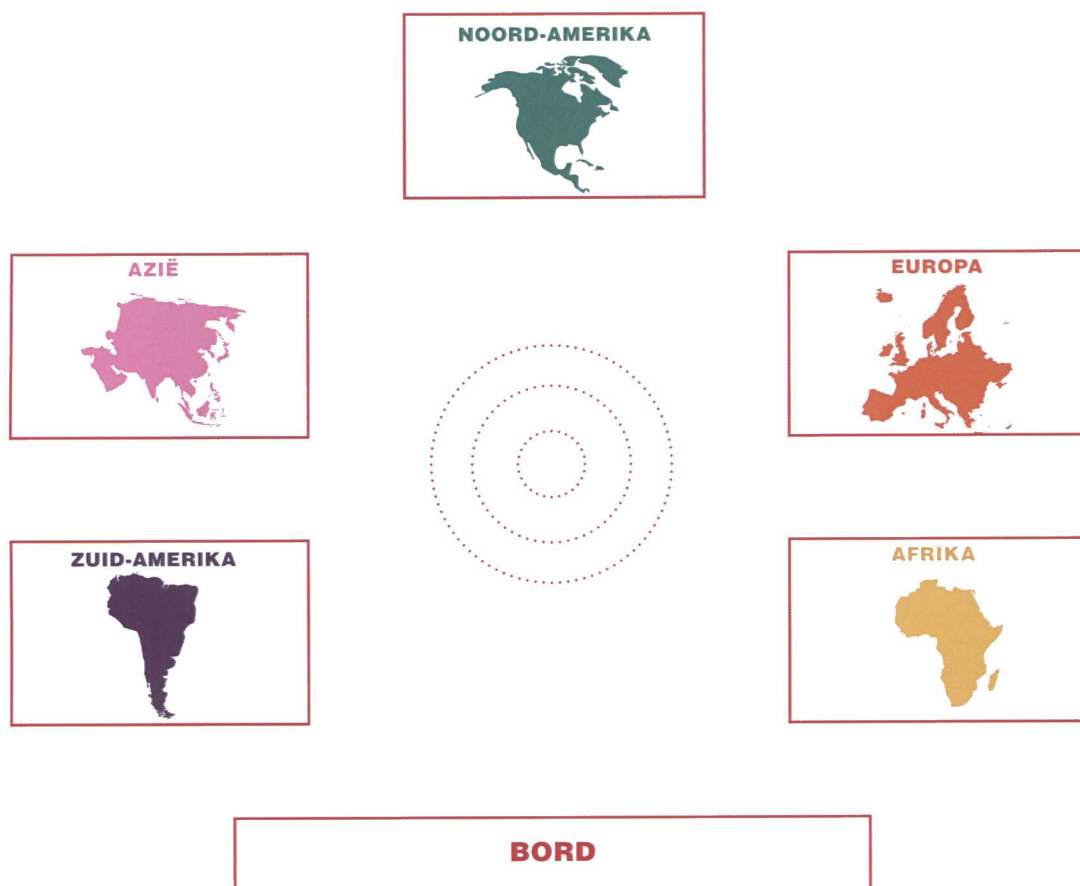
- 10 kaarten met stellingen
- 6 x 3 emotiekaartjes (😊, 😞 en ?)





4. VOORBEREIDING

4.1. OPSTELLING LOKAAL



- Schuif enkele banken bij elkaar om 5 speeltafels te vormen: Zuid-Amerika, Azië, Noord-Amerika, Europa, Afrika.
- Leg het spelmateriaal op de speeltafels. (Zie punt 3. Materiaal)
- Teken met krijt 3 cirkels op de grond voor het Endé-spel als de ruimte groot genoeg is.
Teken 3 cirkels op het bord voor het Endé-spel als de ruimte op de grond niet groot genoeg is.

4.2. BORDSCHEMA

Teken dit schema op het bord. Noteer hier tijdens het spel de tips voor het vinden van de speelvogel:

Ruimte?	Hoogte?	Waar in de ruimte?	Tegen welk materiaal?	Positie?

4.3. ZOEKTOCHT

- Hang de brief van de actiegroep aan de buitenkant van de deur van het klaslokaal. Of spreek af dat de directeur hem bij de start van het spel persoonlijk komt afgeven, om het formeler te maken.
- Verstop de speelvogel op een plaats die voldoet aan een kenmerk uit elke kolom, vb.: links achter - hangend - tegen de muur - in het toilet - op een hoogte tussen de 150-200 cm.
- De tips uit dit voorbeeld staan hieronder onderlijnd, de andere tips zijn ter inspiratie. Kies zelf 5 tips die naar de locatie leiden waar je de speelvogel verstoppt.

IN WELKE RUIMTE?

- directiekamer
- kelder
- toilet
- berghok
- leraarskamer

OP WELKE HOOGTE?

- 50-100 cm
- 100-150 cm
- 150-200 cm

WAAR IN DE RUIMTE?

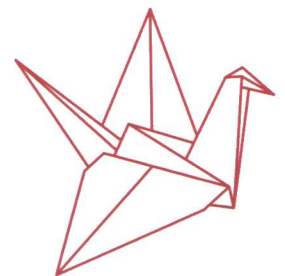
- links voor
- rechts voor
- midden voor
- midden
- links achter
- rechts achter
- midden achter

TEGEN WELK MATERIAAL?

- karton
- hout
- glas
- metaal
- muur
- geen

IN WELKE POSITIE?

- liggend
- hangend
- staand



- Schrijf de 5 gekozen tips op 5 losse kaartjes die de spelers na elke ronde kunnen winnen. Mag het extra moeilijk? Plaats dan de letters door elkaar, vb.:





4.4. TEAMINDELING

Er zijn 30 kaarten met afbeeldingen van stukken speelgoed uit 5 werelddelen. Elk werelddeel stemt overeen met een speeltafel. Aan elke tafel moeten minimum 2 en maximum 6 spelers zitten (behalve in Zuid-Amerika, waar een minimum van 3 spelers vereist is).

Kijk voor de groepsindeling naar de tabel hieronder:

AANTAL SPELERS	N-AMERIKA	Z-AMERIKA	EUROPA	AFRIKA	AZIË
10	2	3	2	2	1
11	2	3	2	2	2
12	2	4	2	2	2
13	2	4	2	3	2
14	2	4	3	3	2
15	3	4	3	3	2
16	3	4	3	3	3
17	3	4	4	3	3
18	3	4	4	4	3
19	4	4	4	4	3
20	4	4	4	4	4
21	4	5	4	4	4
22	4	5	5	4	4
23	4	5	5	5	4
24	4	5	5	5	5
25	5	5	5	5	5
26	5	6	5	5	5
27	5	6	6	5	5
28	6	6	6	5	5
29	6	6	6	5	6
30	6	6	6	6	6

Selecteer evenveel kaarten met stukken speelgoed uit elk werelddeel als er spelers zijn. Zorg er zeker voor dat de 5 kaarten met de afbeelding van het personage er altijd bijzitten. Dit is belangrijk om later de tafelverantwoordelijken aan te duiden. Voor meer info over [de tafelverantwoordelijken](#): zie p. 15



Tip: Als er een computer en internetverbinding aanwezig is, zet dan [De Kinderrechtenrap van Kapitein Winokio](#) klaar. Deze vind je gemakkelijk terug via YouTube, door als zoekterm 'De Kinderrechtenrap' in te geven.

**IEDEREEN
SPEELVOGEL!**

5. SPELUITLEG

5.1. VERWELKOMING

Wanneer de spelers binnenkomen vinden ze een brief van de actiegroep R.O.S. (Recht Op Spel) op de deur. Vraag of iemand de brief wil voorlezen. Zorg dat iedereen de inhoud goed hoort.

Dag spelers!

Dit is een brief van de actiegroep R.O.S. (Recht Op Spel).

We hebben jullie hulp nodig!

Kennen jullie de speelvogel? Hij vindt het erg belangrijk dat kinderen over de hele wereld kunnen spelen. Want spelen is een recht, dat staat zelfs zo in het Kinderrechtenverdrag.

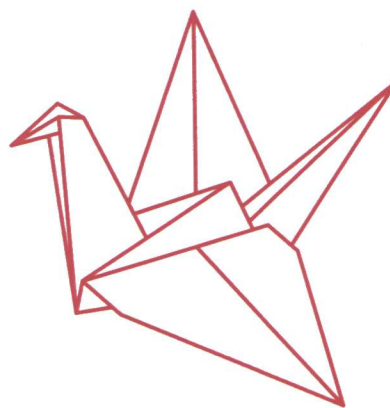
De speelvogel wil ook in jullie klas op bezoek komen, maar heeft zich verstopt in de buurt van de school. Hij maakt er een spel van om gevonden te worden.

Wat moeten jullie doen?

- Zoek de speelvogel! Tips over de plaats waar hij zich verstopt kunnen jullie winnen door dadelijk zelf te spelen.
- Neem de rol van de speelvogel over totdat hij gevonden is. Jullie gaan hiervoor op bezoek bij kinderen uit 5 verschillende werelddelen en ontdekken waarom zij niet altijd kunnen spelen.

Veel succes!

ACTIEGROEP R.O.S. (RECHT OP SPEL)



Vermeld hierna nog eens dat ze pas op het einde van het spel de speelvogel mogen zoeken!



5.2. SPELDOEL

De speelvogel wil de klas bezoeken, maar verstopt zich voorlopig nog in de omgeving van de school. Hij maakt er een spel van om gevonden te worden! De actiegroep R.O.S. vraagt de hulp van de spelers:

- Enerzijds moeten ze de speelvogel vinden. Dit kan enkel door zelf te spelen aan de 5 speeltafels en daarmee tips te winnen over de locatie van de speelvogel.
- Anderzijds nemen de spelers de rol van de speelvogel over, zolang hij niet gevonden is. Daarvoor gaan ze in de 5 werelddelen op zoek naar wat kinderen ervan kan weerhouden te spelen. Aan de 5 speeltafels maken ze kennis met een kind uit een bepaald werelddeel.

5.3. VOORAF

Vooraf stel je de spelers volgende vragen:

WELKE WERELDDELEN KENNEN JULLIE?

Overloop ze even: Azië, Noord-Amerika, Zuid-Amerika, Europa, Afrika, Antarctica en Oceanië (deze laatste twee ontbreken in dit spel.)

Toon de spelers de 5 speeltafels die een werelddeel voorstellen. Aan elke tafel krijgen ze het verhaal van een leeftijdsgenootje te horen:

- In Azië maken ze kennis met Mark uit de Filipijnen.
- In Noord-Amerika maken ze kennis met Kaylee uit Canada.
- In Zuid-Amerika maken ze kennis met Diego uit Bolivia.
- In Europa maken ze kennis met Emma uit België.
- In Afrika maken ze kennis met Ayfa uit Senegal.



Deze kinderen krijgen zelf niet altijd de kans om te spelen. Nochtans is spelen één van de kinderrechten.

WAT ZIJN KINDERRECHTEN? KENNEN JULLIE VOORBEELDEN VAN KINDERRECHTEN?

Alle kinderen hebben rechten: recht om naar school te gaan, recht op een naam en een nationaliteit, recht om bij de eigen familie te zijn, recht op een mening, recht op bescherming, ... Een recht is iets waarvoor je mag opkomen.

Sinds 20 november 1989 bestaat het Kinderrechtenverdrag. In dit document staat een opsomming van alle rechten die je als kind hebt. Alle landen in de wereld (met uitzondering van de VS) ondertekenden en bekrachtigden het verdrag. Dit betekent dat alle landen ervoor moeten zorgen dat het nageleefd wordt. Jammer genoeg lukt dit niet altijd.

Op de achterzijde van de brief van de actiegroep R.O.S. vind je een overzicht van alle kinderrechten in kindertaal. Geef dit overzicht gerust een zichtbaar plekje in het klaslokaal!

KINDERRECHTEN ZIJN UNIVERSEEL. WAT BETEKEN DAT?

De rechten zijn van toepassing voor alle kinderen over de hele wereld: jongens en meisjes, arm en rijk.

Het Kinderrechtenverdrag is gebaseerd op 4 basisprincipes, die we ook tijdens het spel tegenkomen:

- Non-discriminatie: niemand wordt uitgesloten omdat hij anders is. Tijdens het spel mag iedereen meespelen.
- Recht op (over)leven & ontwikkeling: elk kind heeft recht op een menswaardig leven en het recht om zich te ontwikkelen. Tijdens het spel leren jullie ook heel wat bij.
- Recht op participatie: elk kind heeft een eigen mening. In alles wat kinderen aanbelangt, mogen ze hun mening uiten en dient er ook naar die mening geluisterd te worden. Tijdens het spel wordt je gevraagd om je mening te geven, creatief te zijn, kortom echt deel te nemen.
- Het belang van het kind: in alle acties moet er rekening gehouden worden met het belang van het kind.

We willen dan ook vragen om tijdens het spelen van het spel samen met de spelers toe te zien op het naleven van deze 4 principes. Enkele vragen die je in dit verband kan stellen:

- Vraagt en luistert iedereen naar elkaars mening?
- Hebben we respect voor verschillende meningen?
- Geven we iedereen de kans om hun verhaal af te maken?
- Sluiten we niemand uit?
- Wat doen we met pestgedrag?
- Wat doen we als iemand valsspeelt?

Op deze manier werk je aan een open en respectvolle omgeving voor alle kinderen in de klas. Hierop kan tijdens de nabespreking worden teruggeblikt: "Speelden jullie goed samen? Of waar liep het mis?"

5.4. SPELVERLOOP

Om te beginnen gaan de spelers, net als de speelvogel, op zoek naar wat wereldwijd een bedreiging vormt voor het recht op spel bij kinderen. Via een doorschuifstelsel **per ronde** bezoekt elke speler elke tafel en dus ook elk werelddeel.

Speel een kort spel voor de start van elke ronde om de tafelindeling te bepalen:

- Vraag de spelers om in een cirkel rond de 5 speeltafels te gaan staan.
- Neem de kaarten met afbeeldingen van speelgoed op. Het aantal kaarten is hetzelfde als het aantal spelers (zie teamindeling p. 11). Zorg dat er ongeveer evenveel kaarten uit elk werelddeel zijn. Er zijn maximum 6 spelers per tafel.
- Geef elke speler 1 kaart.
- Vertel de spelers dat je dadelijk de muziek start en dat ze vanaf dan kaarten doorgeven in wijzerzin.
- Start de muziek (eventueel De Kinderrechtenrap van Kapitein Winokio).
- Stop de muziek na ongeveer 1 minuut. De kaart die de spelers dan vast hebben, bepaalt de tafelindeling voor deze ronde.





- Vertel de spelers dat er op 5 kaarten een personage staat (1 voor elk werelddeel). De spelers met de kaart van het personage mogen de badge (die op elke tafel ligt) straks opspelden. Zij kruipen in de huid van het personage en zijn **tafelverantwoordelijken**. Ze lezen, voordat het spelen van start gaat, de tekst van hun personage en de spelregels voor.
- Haal de kaarten op en leg ze alvast klaar voor de volgende ronde.

Opmerking: de spelers die een werelddeel vast hebben waar ze al waren, blijven in de kring staan. Zet de muziek weer op en herhaal het spel tot alle spelers aan een speeltafel terecht komen waar ze nog niet zaten.

Na elke ronde speel je **hetzelfde tafelindelingspel**. De samenstelling van spelers aan de tafels is dus elke ronde anders. Op deze manier leren alle kinderen met elkaar samenspelen. Na 5 rondes moeten alle spelers in elk werelddeel geweest zijn. Een ronde duurt **10 à 15 minuten**. Zeg dat je telkens een signaal geeft als de tijd om is.

Voor de 1^e ronde start, overloop je best samen al eens alle speeltafels. Geef een **demovoorstelling** van het spel dat er gespeeld wordt. Voor deze uitleg, zie 'De 5 rondes' op p. 16 of de spelfiches.

Aan elke tafel is er telkens een **winnaar**. De winnaars van de 5 tafels strijden tegen elkaar voor een tip over de locatie van de speelvogel. Dit gebeurt via een kort spel, het **Endé-spel** uit Afrika. Deze tips moeten hen helpen het 2^e doel te behalen: de speelvogel vinden!

Het Endé-spel:

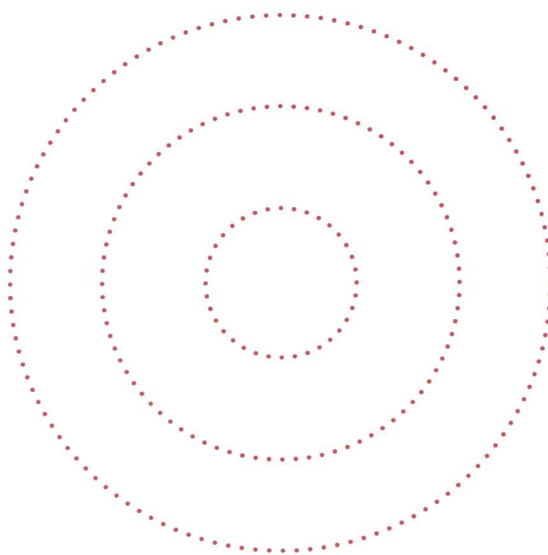
Dit is een geluksspelletje uit Afrika. Op de grond of op het bord, afhankelijk van de ruimte, staan er 3 cirkels in elkaar getekend. Elke speler schrijft zijn naam naast de buitenste cirkel of gaat er bij staan. De oudste speler neemt een gom in zijn linker- of rechtervuist. Dan toont hij beide vuisten aan zijn linkerbuur, die raadt in welke vuist de gom verstopt zit.

- Goed geraden? De rader mag één cirkel naar binnen verplaatsen.
- Fout geraden? Er gebeurt niets.
Het is aan de volgende speler om de gom te verstoppem.

Het spel gaat door tot één van (de namen van) de spelers het midden bereikt. Deze speler wint het spel. Hij krijgt een tip, die hij misschien eerst nog moet ontcijferen. Daarna mag de tip in het rooster geschreven worden.

Pas wanneer al deze tips op het einde ingevuld zijn in het rooster, ontdekken de spelers de locatie van de speelvogel. Ze mogen niet op zoek gaan naar de speelvogel voordat alle tips ingevuld zijn!

Moedig de andere spelers aan om te supporteren voor de speler van hun tafel die het Endé-spel speelt.



**IEDEREEN
SPEELVOGEL!**

5.5. DE 5 RONDES

AZIE: CREATIEF MET EN ZONDER SPEELGOED

Ik koop nooit speelgoed, maar ben wel heel creatief. Met recyclagemateriaal knutsel ik mijn eigen speelgoed in elkaar. Oude kleding of afvalmateriaal belandt nooit zomaar in de vuilnisbak. Kunnen jullie ook een spel bedenken met alledaagse voorwerpen?

MARK
UIT DE FILIPIJNEN



SPELREGELS

- Kijk goed naar de voorwerpen op de tafel.
- Bedenk samen een kort spel om met deze voorwerpen te spelen.
- Deze vragen helpen om op ideeën te komen:
 - * Wat is het doel van het spel? (iets doen om ter snelst, gooien voor het verst, mikken, iets verstoppen en vinden, ...?)
 - * Heb je een (soort van) dobbelsteen nodig? Wat kan je gebruiken als dobbelsteen?
- Kan je iets verzamelen of winnen? Wat kan dat zijn?
- Hoe ga je de winnaar bepalen?
- Speel samen jullie zelfverzonnen spel.
- De winnaar mag straks het Endé-spel spelen.



KURK



ELASTIEK



STOF



TOUW



BUIS





ZUID-AMERIKA: GELIJKENISSEN EN VERSCHILLEN TUSSEN GENDER

Ik kan vaak niet naar school omdat ik moet werken. Ik help mijn ouders geld te verdienen door speelgoed te verkopen aan toeristen. In mijn kraam zie je geen verschil tussen speelgoed voor jongens of meisjes. Kunnen jullie zeggen van wie het speelgoed is?



DIEGO UIT BOLIVIE



SPELREGELS

- Iedereen heeft een foto van een kinderkamer voor zich.
- Probeer als eerste het speelgoed van jouw personage te verzamelen.
- Verdeel alle kaarten zo gelijk mogelijk onder de spelers. Let op dat de anderen je kaarten niet zien.
- De speler met de mooiste schoenen begint. Hij vraagt aan een andere speler een kaart die hij zelf niet heeft, maar die hij wel moet verzamelen. Als de andere speler die kaart heeft, geeft hij die af.
- Iedereen mag om beurt een kaart vragen. Volg de wijzers van de klok.
- Alle kaarten van je personage verzameld? Roep dan 'Kwartet!' en legt de 4 kaarten voor je op tafel.
- Blijf meespelen als je nog kaarten in je hand hebt van een andere speler. Het spel is pas afgelopen als alle spelers een kwartet hebben.
- De speler die als eerste een kwartet vormde, is de winnaar. Hij mag straks het Endé-spel spelen.



IEDEREEN HEEFT EEN FOTO VAN EEN KINDERKAMER VOOR ZICH.



VERDEEL ALLE KWARTETKAARTEN.

**IEDEREEN
SPEELVOGEL!**

EUROPA: TRADITIONEEL SPEELGOED

Ik heb thuis niet zoveel speelgoed. Ik ga vaak bij mijn grootouders logeren, waar oma en opa op zolder het speelgoed bewaren waar zij vroeger mee speelden. Als ik er op bezoek ben, vertellen oma en opa graag over hoe zij speelden in hun kindertijd. Natuurlijk spelen we ook samen. Dat vind ik heel leuk! Kennen jullie nog speelgoed van vroeger?



EMMA UIT BELGIË



SPELREGELS

- Speel dit spel rechtstaand. Leg de kaarten ondersteboven op een stapel in het midden. Plaats de pion ernaast.
- Leg aan elke kant van de tafel een blad met speelgoedafbeeldingen.
- Draai de zandloper om. Zolang de tijd loopt, bekijken jullie de afbeeldingen. Probeer de namen van het speelgoed te onthouden. Draai daarna de bladen om!
- Als de tijd om is, draait de jongste speler de bovenste kaart van de stapel om. Wie de naam van het spel op de kaart kent, grijpt zo snel mogelijk de pion:
 - De speler die de kaart omdraait, grijpt zelf niet mee.
 - Iedereen doet dit om beurt.
 - Alle andere spelers houden beide handen op de rug.
 - Wie de pion grijpt, moet binnen de 3 tellen zeggen welk spel het is. De anderen tellen tot 3.
- Klopt dit? Dan wint deze speler een bikkels. Klopt dit niet? Speel verder. De speler die een fout of geen antwoord gaf, mag bij de volgende kaart niet mee grijpen.
- Leg de kaart van daarnet weer onder aan de stapel. Daarna draait de volgende speler een kaart om.
- Als de stapel op is, schud dan alle kaarten en vorm een nieuwe stapel. Speel het spel nog een keer.
- Het spel eindigt als alle bikkels zijn uitgedeeld.
- De speler met de meeste bikkels wint. Hij mag straks het Endé-spel spelen.



DRAAI DIT BLAD OM
ALS DE TIJD OM IS!



ZANDLOPER



STAPEL
KAARTEN

PION



BIKKELS



EN DIT BLAD OOK!





AFRIKA: GELIJKENISSEN TUSSEN SPEELGOED

Ik babysit vaak op mijn jongere broers en zussen. Elke dag spelen we met z'n allen een leuk spel. Is het jullie al opgevallen dat veel speelgoed, of het nu duur of goedkoop is, hetzelfde doel heeft?



AFRIKA



AYFA
UIT SENEGAL

SPELREGELS

- Leg alle kaarten met de foto naar boven: aan de ene kant alle foto's met cijfers op, aan de andere kant de letters.
- Zoek 2 foto's van speelgoed dat bij elkaar hoort omdat de speelgoedvoorwerpen hetzelfde doel hebben.
- De speler die het laatst jarig was, neemt als eerste 2 kaarten die volgens hem samen horen. Hij zegt ook waarom hij denkt dat ze samen horen.
- Daarna is de speler links van hem aan de beurt.
- Zijn alle duo's gevonden? Controleer of ze kloppen. Dit kan je zien op het verbeterblad. Kijk de combinaties van letters en cijfers na.
- De speler met de meeste kaarten wint. Hij mag alle kaarten verzamelen en schudden. Daarna legt hij ze omgekeerd op tafel.
- Speel het spel opnieuw, maar nu zonder de foto's te zien!
- De speler met de meeste kaarten wint. Hij mag straks het Endé-spel spelen.



A10
RACEN



B9
CONCENTREREN



C8
MUZIEK MAKEN



D7
CREATIEF ZIJN



E6
BORDSPELLEN



F5
DOEL RAKEN



G4
MOBILITEIT



H3
VOETBAL



I2
DIEREN



J1
KOKEN

IEDEREEN
SPEELVOGEL!

NOORD-AMERIKA: STELLINGEN

Ik brak tijdens de turnles mijn been en zit voor een paar weken in een rolstoel. Hierdoor kan ik niet meespelen met alle spelletjes op de speelplaats en moeten andere mensen me helpen als ik ergens naartoe wil. Nu ik weet wat het is om hulp nodig te hebben, wil ik later in de politiek zodat ik kan opkomen voor mensen met een lichamelijke beperking. Daarvoor moet je wel je mening durven geven. Hoe goed zijn jullie daar in?



KAYLEE UIT CANADA

* Alle uitspraken zijn verzonnen door kinderen die de Toy stories-tentoonstelling in het Speelgoedmuseum bezochten.

SPELREGELS

- Aan deze tafel spelen we een stellingen spel*. Een stelling is een uitspraak waar jij je eigen mening over mag vertellen. Er is geen juist of fout antwoord!
- Elke speler krijgt 3 kaartjes: 😊, ☹️ en ?
- Leg de stapel met stellingenkaartjes in het midden. Neem om beurt een kaartje van de stapel en lees de uitspraak voor.
- Denk allemaal in stilte even na over de uitspraak. Ben je akkoord of niet? Twijfel je? Leg het kaartje dat overeenkomt met jouw mening omgedraaid op tafel:
- 😊 Ik vind dat de uitspraak waar is.
- ☹️ Ik vind dat de uitspraak niet waar is.
- ? Ik weet het niet.
- Tel met z'n allen tot 3 en draai de kaartjes gelijktijdig om. Vergelijk: heeft iedereen dezelfde mening?
- Er staat ook een vraag op het stellingenkaartje. Bedenk hier met z'n allen een antwoord op.
- Gelukt? Neem een nieuw kaartje van de stapel.
- Bij dit spel is er geen winnaar. Misschien kunnen jullie zelf een kort spelletje verzinnen om een winnaar te bepalen? Hij mag dadelijk het Endé-spel spelen.

• Meisjes mogen voetballen.

Zoek samen 3 manieren om voetbal voor meisjes te promoten.

• Jongens mogen met poppen spelen.

Zoek samen 3 manieren om met poppen spelen voor jongens te promoten.

• Spelen is alleen voor kinderen.

Kennen jullie een volwassene die graag speelt (je papa, je oma, de juf of meester, ...)? Wat spelen jullie samen?

• Videogames kunnen verslavend zijn.

Bespreek samen hoe je er voor kan zorgen dat je niet verslaafd raakt aan een videogame.

• Om te spelen heb je speelgoed nodig.

Som met z'n allen minstens 10 spelletjes op waarvoor je geen speelgoed nodig hebt.

• In alle landen spelen ze met hetzelfde speelgoed.

Kennen jullie een spel dat kinderen over de hele wereld spelen? Welk spel is dat?

• Er zijn bij elk spel spelregels.

Wat vinden jullie de belangrijkste spelregel?

• Ik gebruik veel fantasie tijdens het spelen.

Geef elk 1 voorbeeld van een spel waarvoor fantasie belangrijk is.

• In de toekomst (2100) spelen kinderen nog graag gezelschapsspelletjes.

Wat is jullie favoriete gezelschapsspel?

• Als we op straat willen spelen, mogen we de auto's stoppen.

Is het in de buurt waar jullie wonen veilig om op straat te spelen?

• Dieren hebben ook recht op spel.

Welk spel zou je kunnen spelen met een (huis)dier?

• Spelen is leuker met twee.

Geef elk 1 voorbeeld van een spel dat leuker is om met twee te spelen.

• Wij willen veel meer spel op school.

Zoek samen 5 manieren om meer te spelen op school.

• Je kan samenspelen met jongens/meisjes van andere landen ook al spreken ze een andere taal.

Speelden jullie al eens samen met iemand die een andere taal sprak? Hoe ging dat?

• Kinderen in België zijn verwend.

Hebben jullie veel speelgoed? Waar komt het speelgoed vandaan (cadeau gekregen, gekocht in de winkel, zelfgemaakt)?

• Jongens en meisjes mogen samenspelen.

Spelen jullie meestal samen met jongens of met meisjes? Of is er geen verschil?

• Ik speel liever buiten dan binnen.

Geef elk 1 voorbeeld van een spel dat je graag binnen speelt en 1 voorbeeld van een spel dat je graag buiten speelt.

• Er zijn te weinig speelpleinen.

Is er in de buurt van jouw woonplaats een speelplein?

• Leuk speelgoed moet altijd elektronisch zijn.

Wat vinden jullie leuk speelgoed? Is dit speelgoed elektronisch?

• Je kan niet alleen spelen.

Zoek samen 5 voorbeelden van spellen die je alleen kan spelen.





5.6. EINDE VAN HET SPEL

De spelers hebben na ronde 5 alle tips over de verstopplaats van de speelvogel gekregen. Roep hen samen voor het bord. Als alle tips zijn ontcijferd, mogen de spelers op zoek naar de speelvogel.

Ga daarna, met de speelvogel, in een kring zitten voor de nabespreking. Geef de speelvogel nadien gerust een blijvend plekje in het klaslokaal!

6. NABESPREKING

VOLGENDE VRAGEN HELPEN OM DE NABESPREKING VLOT TE LATEN VERLOPEN:

1. Wie zijn de kinderen die jullie leerden kennen? Wat hebben jullie onthouden van hun verhalen?
2. Denken jullie dat alle kinderen in Afrika niet naar school kunnen? Maken alle kinderen in Azië hun speelgoed zelf, net als Mark?
Nee, dit is een stereotype. Er zijn in Afrika ook kinderen die wel naar school kunnen, net zoals er in Azië ook kinderen zijn die hun speelgoed gewoon in de winkel kopen.
3. Gebeurt het soms dat jullie zelf niet kunnen spelen? Wat vinden jullie daarvan? Hoe zouden we dat kunnen oplossen?
4. Waarom is spelen zo belangrijk?
Het is leuk, ontspannend, leert je creatief zijn, samenwerken, ...
5. Herhaal nog even de afspraken van in het begin. Hoe lukte dat? Speelden jullie goed samen?
Zoniet: waar liep het mis? Hoe kan het anders in de toekomst?

VRAGEN OVER DE TAFELS:

AZIE: CREATIEF, MET EN ZONDER SPEELGOED

- Vonden jullie dit een moeilijke opdracht? Waarom wel/waarom niet?
- Maken jullie zelf soms speelgoed?
- Heeft dit jullie op ideeën gebracht?

EUROPA: TRADITIONEEL SPEELGOED

- Kenden jullie het speelgoed van vroeger al?
- Weten jullie waar jullie oma/opa mee speelden toen ze jullie leeftijd hadden?
- Waarmee zouden jullie zelf graag spelen?
- Willen jullie eens proberen te bikkelen? De spelregels vind je hier: <https://vimeo.com/16960388>

Neem 5 bikkels in de palm van je hand en houd je andere hand achter je rug. Houd je hand laag bij de grond en gooi de bikkels in de lucht. Probeer er zoveel mogelijk op te vangen met de rug van je hand (Tip: gooi de bikkels niet te hoog). Gooi deze nu terug in de palm van je hand. Heb je er meerdere gevangen? Leg die dan opzij en houd er één over in je hand. De bikkels die je niet hebt gevangen moet je nu proberen op te rapen terwijl je je bikkels omhoog gooit.

ZUID-AMERIKA: GELIJKENISSEN EN VERSCHILLEN TUSSEN GENDER (KWARTET)

- Er zijn bewust 6 verschillende profielen tussen de kinderen en hun 4 favoriete stukken speelgoed:

2 'typische' kamers



2 genderneutrale kamers



2 niet-rollenpatroon bevestigende kamers



- Heeft er iets jullie verrast?
Wat was dat en waarom?
- Is Bo een meisje of een jongen? Waarom denken jullie dat?
- Maken jullie een verschil tussen 'jongensspeelgoed' en 'meisjesspeelgoed'?
- Ga bij de kamer/het speelgoed staan waarvan jullie zouden willen dat het van jou was.
Wat vinden jullie leuk aan deze kamer/dit speelgoed?

AFRIKA: GELIJKENISSEN TUSSEN SPEELGOED

- Vonden jullie het moeilijk om speelgoed met hetzelfde doel te vinden?
- Vinden jullie het belangrijk uit welk materiaal speelgoed gemaakt is?
Is schieten met een geweer van een lasergame bijvoorbeeld even leuk als schieten met een pijl en boog? Is het anders om te voetballen met een voetbal uit leer of een voetbal gemaakt van stof?
Wat is het verschil?

NOORD-AMERIKA: STELLINGEN

- Waren jullie het vaak eens/oneens met elkaar?
- Was er veel twijfel?
- Hebben jullie goed geluisterd naar elkaar?
- Was het moeilijk/gemakkelijk om de vragen te beantwoorden? Waarom?

EINDCONCLUSIE:

- De omstandigheden waarin kinderen over de hele wereld spelen kunnen verschillen, maar het spel op zich hebben ze gemeenschappelijk. Spelen is voor iedereen!
- We moeten oppassen voor stereotypering. Niet alle kinderen in Europa hebben veel speelgoed, net zoals niet alle kinderen in Afrika niet naar school kunnen of geen videogames kennen, ... Kijk maar naar het speelgoed van Ayfa uit Afrika: zij heeft een spelconsole! Er zou geen onderscheid mogen zijn tussen 'jongensspeelgoed' en 'meisjesspeelgoed', iedereen heeft het recht om vrij te kiezen waar hij of zij graag mee speelt.
- Het is beter om te focussen op de gelijkenissen in plaats van de verschillen. Iedereen, arm of rijk, meisje of jongen, speelt graag. Waarmee maakt niet uit. Het spelen zelf is wat ons verbindt.



UITBREIDING:

De speelvogel vliegt ook na het spel nog wat rond in de omgeving van de school om te kijken of er daar iets kan gedaan worden rond spel. Vb:

- Loop eens rond in de omgeving van de school of zoek via google maps plekjes waar spel kan geïntroduceerd worden.
- Zoek verenigingen of organisaties in de buurt voor gezamenlijke activiteiten zoals speelnamiddagen, ...
- Maak een spelenboom op de speelplaats, versierd met pionnen, dobbelstenen, ...
Allemaal zaken die ervoor zorgen dat het spel niet alleen in de klas, maar in de hele school leeft.

7. ACHTERGRONDINFORMATIE

WORD KINDERRECHTENSCHOOL!

Geprikkeld om vaker met kinderrechten aan de slag te gaan? Word Kinderrechtenschool!

Een Kinderrechtenschool is een school waar kinderen zich bewust zijn van hun rechten en die van leeftijdsgenoten wereldwijd. De school geeft kinderrechten een plaats in de dagelijkse schoolcultuur: in de lessen, het schoolreglement, activiteiten, ...

HOE WORD JE KINDERRECHTENSCHOOL?

Om een Kinderrechtenschool te worden, werk je gedurende 2 jaar aan een kinderrechtenklimaat op school. Je staat er niet alleen voor, want de Partners voor Kinderrechtenscholen helpen en begeleiden je met workshops en vormingen op maat van de school. Scholen die het volledige traject doorlopen, kunnen zich het label van Kinderrechtenschool aanmeten.

HET KINDERRECHTENVERDRAG IN KINDERTAAL

- 
- Art. 1. Als je nog geen 18 jaar bent, ben je een kind.
Art. 2. Alle kinderen ter wereld hebben dezelfde rechten.
Art. 3. Je hebt het recht op welzijn.
Art. 4. Je hebt het recht je rechten uit te oefenen.
Art. 5. Je hebt het recht om geholpen te worden bij het leren.
Art. 6. Je hebt het recht op het leven.
Art. 7. Je hebt het recht op een naam en een nationaliteit.
Art. 8. Je hebt het recht om je identiteit te behouden.
Art. 9. Je hebt het recht om bij je ouders te leven.
Art. 10. Je hebt het recht om je met je familie te herenigen.
Art. 11. Niemand mag je onrechtmatig naar het buitenland meenemen.
Art. 12. Je hebt het recht om gehoord te worden.
Art. 13. Je hebt recht op vrije meningsuiting.
Art. 14. Je hebt recht om te denken wat je wilt en een eigen religie te kiezen.
Art. 15. Je hebt het recht om samen te komen met andere kinderen.
Art. 16. Je hebt recht op privacy.
Art. 17. Je hebt recht op informatie om je te kunnen ontwikkelen.
Art. 18. Je ouders zijn verantwoordelijk voor je.
Art. 19. Je hebt het recht beschermd te zijn tegen alle vormen van misbruik.
Art. 20. Je hebt het recht op bescherming als je geen familie meer hebt.
Art. 21. Je kan geadopteerd worden als aan de juiste regels werd voldaan.
Art. 22. Je hebt recht op bescherming als je vluchteling bent.
Art. 23. Je hebt recht op aangepaste zorg als je een handicap hebt.
Art. 24. Je hebt recht op gezondheidszorg.
Art. 25. Indien je geplaatst bent, heb je recht op controle van de instelling.
Art. 26. Je hebt recht op bescherming tegen armoede.
Art. 27. Je hebt het recht je te ontwikkelen in goede omstandigheden.
Art. 28. Je hebt recht op onderwijs.
Art. 29. De school moet je stimuleren om op een goede manier te ontwikkelen.
Art. 30. Je hebt recht op bescherming als je deel bent van een minderheid.
Art. 31. Je hebt het recht om te spelen, op vrije tijd en rust.
Art. 32. Je hebt recht op bescherming tegen kinderarbeid.
Art. 33. Je hebt het recht om beschermd te worden tegen drugs.
Art. 34. Je hebt recht op bescherming tegen seksuele uitbuiting of misbruik.
Art. 35. Niemand mag je ontvoeren, verkopen of gebruiken voor geld.
Art. 36. Je hebt recht op bescherming tegen elke vorm van uitbuiting.
Art. 37. Niemand mag je folteren, levenslang opsluiten of doden.
Art. 38. Je hebt het recht op bescherming tegen oorlog.
Art. 39. Je hebt recht op hulp indien je slachtoffer bent geweest.
Art. 40. Je hebt het recht veroordeeld te worden als een kind.
Art. 41. Je hebt het recht te worden beschermd door de wetten van je land.

Voor meer informatie, neem een kijkje op de website www.kinderrechtenschool.be

Hier vind je bovendien nog meer interessant lesmateriaal om met je leerlingen rond kinderrechten aan de slag te gaan!

De kinderrechten vind je ook op de achterkant van de brief. Je kan deze nadien als poster ophangen in de klas.

**IEDEREEN
SPEELVOGEL!**

SPELUITLEG IN 10 STAPPEN



1. Speel het spel om de tafels in te delen, eventueel met De Kinderrechtenrap op de achtergrond.
2. Geef kort de speluitleg bij alle tafels. Benadruk dat de speler met de badge tafelverantwoordelijke is en altijd eerst de tekst voorleest voor de groep begint te spelen.
3. Ronde 1.
4. De winnaars spelen het Endé-spel voor een tip. Schrijf die bij in het schema op het bord.
5. Speel het spel (op muziek) om de tafels in te delen. De spelers gaan bij een werelddeel staan waar ze nog niet waren.
6. Ronde 2.
7. De winnaars spelen het Endé-spel voor een tip. Schrijf die bij in het schema op het bord.
8. Speel het spel (op muziek) om de tafels in te delen. De spelers gaan bij een werelddeel staan waar ze nog niet waren.
9. Herhaal dit tot en met de 5^e ronde.
10. Als de spelers alle tips hebben verzameld (en ontcijferd), zoeken de spelers de speelvogel. Daarna volgt de nabespreking.

