

TOK TOK

Herrie in het hok



Het verhaal:

HERRIE IN HET HOK

Blog van: Boer Jan

Verstopte eieren, ruzie en pesterijen; zo was het niet altijd in mijn kippenhok. Ik vertel jullie hoe het allemaal zo ver heeft kunnen komen. In het begin was alles rustig in het hok. Wanneer er problemen waren zochten de kippen samen met de haan naar een oplossing. Als iemand een te grote snavel had werd er direct

iets van gezegd. Wanneer de kippen 's avonds op stok gingen kon ik ook rustig gaan slapen.

Toen de mensen computers kregen kocht ik die ook voor de kippen. Ik zorgde dat er internet in het hok kwam en al gauw kochten de kippen hun eigen Ei-foons en Ei-pads. Ze ontdekten de website tokkelnet.nl (die speciaal voor pluimvee is) en elke kip maakte z'n eigen profiel aan. Via de site konden ze vrienden toevoegen en tokkels (berichtjes) naar elkaar sturen. Zo werd bijvoorbeeld Pestkip, een gemene kip die altijd de baas wil spelen, vrienden met Scharrelkip. Scharrel is een kip die graag roddelt, je weet nooit wat je aan hem hebt. Plaagkip, die van grappen maken houdt, gaat nooit te ver en is bevriend met Piepkuiken. Dit kuikentje is nogal onhandig en wordt door Pestkip bedreigd. Gelukkig heeft Piep nog een vriend die het voor hem op kan nemen, namelijk Stresskip. Deze zenuwachtige kip heeft als tweede vriend Tjikkie, een sexy en eigenwijs kippetje dat iedereen probeert te versieren. Soepkip is ook bevriend met Tjikkie, en is zelfs verliefd op haar. De achtste kip heet Wipkip en is alleen bevriend met Soepkip. Je kunt de tokkels van Wip niet altijd serieus nemen, want af en toe liegt hij. Kortom: op tokkelnet.nl is altijd wat te beleven!

Op een dag kreeg ik een uitnodiging om samen met Haan naar een pluimveeshow in Zwitserland te gaan waar de verkiezing 'Haan van het jaar' plaats zou vinden. De hoofdprijs was een jaar lang gratis graan, dat het betaalmiddel van de kippen is. Haan nam z'n Ei-foon mee, zodat hij op tokkelnet.nl de tokkels tussen zijn kippen kon blijven volgen. Bij aankomst in ons hotel hoorden

we dat we alleen 's morgens vroeg op internet konden. De volgende ochtend schrok ik wakker. Haan kraaide twee keer zo hard als normaal! Ik vroeg: 'Wat is er aan de hand?' Haan zei dat hij een bericht van Stresskip had gekregen waarin deze vertelde dat het een enorme rotzooi was geworden in het hok. Alle eieren zijn door elkaar gegooid en de kippen zijn van de leg. Niemand weet wie het gedaan heeft, maar ze vertrouwen elkaar voor geen meter meer! Kortom: het is HERRIE IN HET HOK!

Haan stuurt de kippen een bericht waarin hij zegt: 'Hee stelletje snotsnavels! Wat een kakelzooi hebben jullie er van gemaakt! Als de eieren niet in het juiste nest liggen als ik terugkom, dan krijgen jullie het met mij aan de stok!'

Dan valt ineens de internetverbinding weg.....

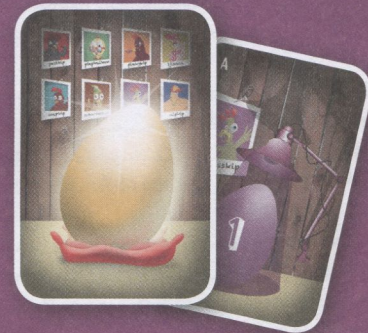


Stresskip roept de kippen bij elkaar. Zenuwachtig stottert hij: 'Het is heel belangrijk dat iedereen zijn eigen eieren terug krijgt. We weten niet wie de eieren door elkaar heeft gehusseld. Ik stel voor dat wanneer je een eigen ei in je nest vindt, je dat op een veilig plekje neerlegt. "Eigen ei eerst" noem ik dat. Heb je geen ei van jezelf, maar wel een ei van je vriend, dan geef je dit ei meteen aan je vriend, die jou in ruil daarvoor 1 graan geeft.'

Pestkip trekt z'n brutale snavel open en zegt: 'En als ik dan een ei heb dat niet van mij is en ook niet van m'n maat? Zal ik dat dan maar stukgooien?!'

Alle kippen tokkelen door elkaar, totdat Piepkuiken in paniek schreeuwt: 'Ik wil helemaal niet dat er eieren kapot gegooid worden! Dan kunnen we ze beter tegen de graanwaarde kopen en verkopen.'

Iedereen is het met dit idee van Piepkuiken eens en ze gaan aan de slag! Wie zal de eerste zijn die z'n eigen eieren weer terug in het nest heeft?



Spelregels "TOKTOK, herrie in het hok"

DOEL VAN HET SPEL:

Elke speler probeert tijdens het spel zo snel mogelijk 5 eieren van zijn eigen kleur te verzamelen. Bij 7 of 8 spelers hoeven de spelers maar 4 eieren te verzamelen. Degene die als eerste zijn eieren heeft kan de winnaar zijn, tenzij een andere speler hem met het gouden ei op de valreep aftroeft.

123 KAARTEN:

- 0 8 Profielkaarten
- 0 40 Ei-kaarten, 5 van elke kleur
- 0 30 Graankaarten
- 0 24 Tokkelkaarten
- 0 4 Kaarten Graantje pikken
- 0 4 Spiegelei-kaarten
- 0 3 Broedkaarten
- 0 3 Kaarten Eitje klutsen
- 0 2 Kaarten Goede graanoogst
- 0 2 Kaarten Mislukte graanoogst
- 0 2 Kaarten 'Herrie in het hok'
- 0 1 Kaart het Gouden ei

VOORBEREIDING:

Voordat met spelen kan worden begonnen is het essentieel dat eerst het verhaal van boer Jan gelezen wordt.

TOKTOK wordt gespeeld met 4, 5, 6, 7 of 8 spelers. Voordat met spelen kan worden begonnen moeten de kaarten gesorteerd worden. Het spel bevat voor elke speler 1 profielkaart, deze sorteert je als eerste. Bij 4 spelers worden de profielkaarten van Pestkip, Plaagkip, Scharrelkip en Piepkuiken gebruikt.

Bij 5 spelers wordt ook de profielkaart van Stresskip gebruikt.

Bij 6 spelers Tjikkie gebruikt.

Bij 7 spelers Soepkip gebruikt.

Bij 8 spelers wordt ook de profielkaart van Wipkip gebruikt.

De profielkaarten die meedoen worden nu geschud en over de spelers verdeeld. Ieder legt zijn profielkaart aan de linkerkant open voor zich neer, zodat iedereen kan zien welke rol de ander speelt.

Nu worden de graankaarten gesorteerd en elke speler ontvangt hier 2 van die hij open



voor zich neerlegt. De rest van de graankaarten wordt op een aparte stapel open in het midden gelegd (met de afbeelding naar boven dus).

Als laatste worden de overige kaarten gesorteerd. Op een deel van de kaarten staat in de linkerbovenhoek een letter afgebeeld. Afhankelijk van het aantal spelers worden er kaarten uit het spel verwijderd.

Bij 1 t/m 4 spelers worden alle geletterde kaarten verwijderd.

Bij 5 spelers worden de kaarten met letter B, C en D verwijderd.

Bij 6 spelers C en D verwijderd.

Bij 7 spelers D verwijderd.

Bij 8 spelers worden alle kaarten gebruikt.

Alle kaarten die tijdens een potje TOKTOK **niet** meedoen worden in het doosje weggelegd.

Behalve de profiel- en graankaarten worden nu alle kaarten die meedoen goed geschud. Elke speler ontvangt hiervan 5 kaarten en neemt die in zijn hand. De rest van de stapel wordt met de afbeelding naar beneden in het midden gelegd, dit heet een **gedekte stapel**. Tijdens het spel wordt nog een stapel gevormd van de kaarten die gespeeld zijn, dit heet een **aflegstapel**.



SPELREGELS:

- Het spel wordt met de klok mee gespeeld.
- Piepkuiken is altijd de speler die begint.
- Per beurt mag altijd maar 1 actie worden gedaan.
- Elke beurt verloopt op dezelfde manier. De speler die aan de beurt is kijkt welke kaart hij wil spelen en verricht de daarbij behorende handeling. Hij sluit zijn beurt af met het pakken van een nieuwe kaart van de gedekte stapel om zijn handkaarten weer aan te vullen tot 5. Er is slechts 1 uitzondering op deze regel: als een speler in zijn beurt een ei koopt van een andere speler dan mag hij geen kaart meer van de gedekte stapel pakken (omdat hij er dan ook geen gespeeld heeft, dus nog altijd 5 op hand heeft). Een speler heeft aan het einde van zijn beurt dus altijd 5 kaarten in zijn hand.

Let op!

De volgende voorrangsregels moeten altijd uitgevoerd worden:

1. **EIGEN EI EERST:** de speler die aan de beurt is kijkt of hij een ei in zijn eigen kleur heeft en legt dit ei (1 per beurt!) open



naast zijn profielkaart. Elk ei heeft een waarde van 1, 2, 3, 4 of 5. Dit getal staat voor het aantal graankaarten dat het ei waard is.

- VRIENDEN-EI:** heeft de speler geen ei van zichzelf, maar wel een ei van een vriend dan geeft hij dit ei aan zijn vriend (die dat dan open naast zijn profielkaart neerlegt). In ruil hiervoor ontvangt de speler altijd 1 graankaart van zijn vriend, ongeacht de waarde van het ei. Als een speler meerdere vrienden heeft en van beide een ei heeft, dan mag hij zelf kiezen aan welke vriend hij in deze beurt een ei geeft.

NB: als de vriend die het ei krijgt géén graankaart kan betalen dan legt de speler dit ei op de aflegstapel en eindigt hij zijn beurt net zoals gewoonlijk met het pakken van een kaart van de gedekte stapel.

- Vreemd ei:** Heeft een speler geen ei van zichzelf noch van zijn vriend, maar wel een ei van een andere kip dan mag hij kiezen uit 2 mogelijkheden:
 - Hij kan dit ei op zijn hand houden en in zijn beurt een willekeurige andere actiekaart spelen.
 - Hij kan een vreemd ei van zijn hand in de verkoop doen. Doet hij dit laatste dan zegt hij dat hij dit ei in de verkoop doet en legt hij dat aan de rechterkant open voor zich neer op tafel. Degene van wie dit ei is kan dat kopen als hij aan de beurt is, tegen betaling van het aantal graankaarten dat overeenkomt met de waarde van het ei. Let wel: de verkoper is verplicht de koop te aanvaarden als de koper genoeg graan heeft.

Heeft een speler geen enkel ei dan kan hij een actiekaart naar keuze spelen óf zijn eigen ei van een ander kopen (als dat ter verkoop op tafel is gelegd). Hij betaalt daarvoor het aantal graankaarten dat overeenkomt met de waarde van het ei, dus 1, 2, 3, 4 of 5 graan. Koopt een speler zijn ei dan legt hij dat open voor zich neer bij zijn profielkaart (en eventueel al eerder verzamelde eigen eieren). Let op: hij mag daarna geen kaart meer van de gedekte stapel pakken.



Eigen eieren die open naast profielkaarten zijn gelegd, kunnen tijdens de duur van het spel niet meer afgepakt worden. Deze blijven dus altijd open op tafel liggen.

TOELICHTING BIJ DE KAARTEN:

- EI-KAARTEN.** De waarde van de eieren, dus 1, 2, 3, 4 of 5 graan, staat op de eieren vermeld. De spelers proberen tijdens het spel zo snel mogelijk 5 eieren van hun eigen kleur



te verzamelen. Het maakt daarbij niet uit in welke volgorde of op welke manier je ze bij elkaar krijgt. Je kunt ze vanuit je eigen hand neerleggen; van een vriend krijgen (voor 1 graan per ei) of kopen van een andere speler. Hierbij geldt dat je de vermelde graanwaarde betaalt. Bij 7 of 8 spelers hoeven de spelers maar 4 eieren te verzamelen.

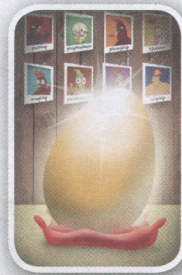
- O GRAANKAARTEN.** Dit is het betaalmiddel waarmee de spelers onderling Ei-kaarten van elkaar kunnen kopen.
- Bij 4, 5, en 6 spelers mag een speler maximaal 6 graankaarten in zijn bezit hebben. Bij 7 en 8 spelers mag men maximaal 5 graankaarten in bezit hebben. Als je graankaarten krijgt terwijl je al het maximale aantal graankaarten bezit, dan gaat het teveel aan graan terug naar de centrale graanstapel.*

De volgende kaarten worden tijdens het spelen op de aflegstapel gelegd.

- O TOKKELKAARTEN.** Deze kaarten heten zo omdat zij berichtjes bevatten van de kippen aan elkaar. Een TOKKEL is hetzelfde als een tweet via Twitter op internet of een sms-je via de telefoon. De speler die een Tokkelkaart speelt leest de tekst op de kaart hardop voor. Hij zegt eerst om welke kippen het gaat. Bijvoorbeeld: "Tokkelkaart van Pestkip naar Plaagkip". Daarna leest hij de tokkel en de daarbij behorende actie hardop voor. Vervolgens moet de actie uitgevoerd worden.



- O HET GOUDEN EI.** Deze bijzondere kaart kan op 2 manieren gebruikt worden:
1. De speler die dit ei in zijn bezit heeft kan zijn verzameling eieren hiermee compleet maken. Het **laatste** ei dat nodig is om te winnen is dan het gouden ei in plaats van een ei in zijn eigen kleur.
 2. Hij kan er de winnaar mee aftroeven. Dit werkt als volgt: Als een andere speler zijn eigen eieren compleet maakt (en dus gewonnen heeft) dan kan de speler die het gouden ei bezit de winnaar aftroeven. Dit kan alleen als hij zelf op 1 ei na zijn eierverzameling compleet heeft. Met het opleggen van het gouden ei telt zijn verzameling zwaarder dan een verzameling eieren in 1 kleur.

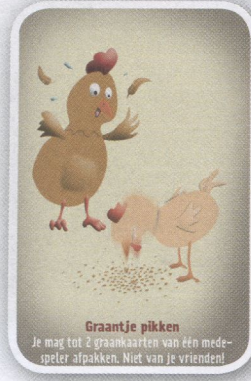
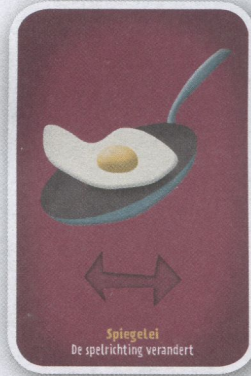
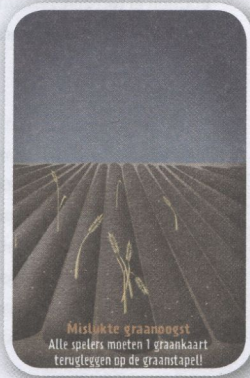


Voorbeeld:

Je speelt een potje TOKTOK met 7 personen, de opdracht is dan om 4 eieren in je eigen kleur te verzamelen. Soepkip is aan de beurt en legt zijn vierde ei neer en win! Maar... Tjikkie had al 3 eieren verzameld en heeft het gouden ei op handen. Zij kan nu Soepkip aftroeven door dit gouden ei naast haar 3 eieren neer te leggen. Met het bijleggen van het gouden ei heeft zij de winnaar afgetroefd en gewonnen!

Het spelteam wenst u veel plezier tijdens het spelen van TOKTOK!

De volgende
actiekaarten
kun je
tegenkomen:





graan stapel



gedekte stapel



Profielkaart



2 graankaarten



aflegstapel



5 speelkaarten



SPELVARIANT COMMUNICATIE

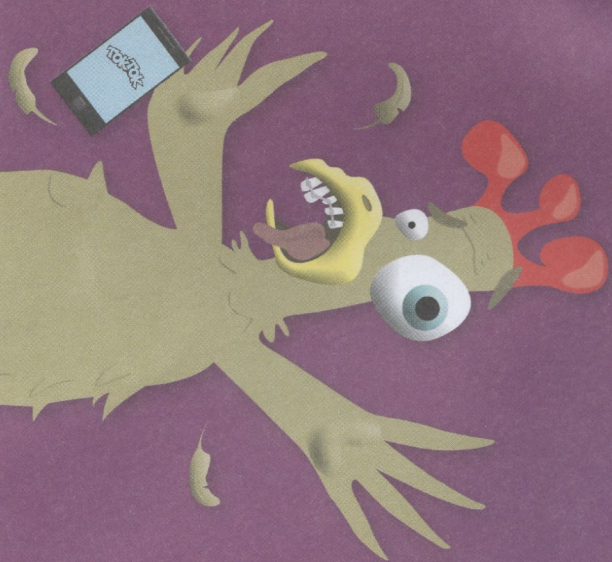
Dit spel kan nog op een tweede manier gespeeld worden, liefst nadat de hierboven beschreven basisversie eerst gespeeld is. De variant ontstaat als de teksten op de Tokkelkaarten worden vervangen door eigen communicatie. In plaats van de tokkel op de kaart bedenkt een speler zelf wat hij tegen de andere kip wil zeggen. NB: *De bijbehorende handeling die op de tokkelkaart staat, bijvoorbeeld 'Tjikkie moet 1 graan aan Wikipip geven' blijft hetzelfde. Alleen bedenken de spelers in deze variant zelf dus de tokkeltekst en spreken die uit.*

WAARSCHUWING:

Deze laatste spelvariant is niet bedoeld voor jonge spelers en spelers die elkaar niet goed kennen. Het is een variant die interessant kan zijn voor oudere spelers of docenten. Samenvattend zijn de spelmakers van mening dat deze laatste variant alleen gespeeld kan worden als de emotionele veiligheid van de spelers gewaarborgd is (al dan niet door de aanwezigheid van begeleiders die de sfeer in de gaten blijven houden).

EDUCATIEVE HANDLEIDING

Voor mensen die met hun groep het thema 'pesten' uitvoeriger willen behandelen: op www.tokkelnet.nl is een educatieve handleiding met aanvullende gespreks- en werkvormen gratis te downloaden.



TOK TOK

Herrie in het hok

Spelregels



TOKTOK

Herrie in het hok

Educatieve handleiding

Auteur: Hugo Bosch

TOKTOK is een uniek spel dat gemaakt is om de problematiek rond pestgedrag op een luchtige manier ter sprake te brengen. Het spel is ontwikkeld door YMCA en KerkopKop. Zowel kinderen als volwassenen hebben het spel getest en waren unaniem enthousiast.

TOKTOK is een ervaringsgericht spel over pesten, met een link naar cyberpesten. Het laat de speler ervaren hoe een bepaalde positie binnen een pestsysteem voelt.

TOKTOK is daarom goed te gebruiken als opzet voor het kijken naar en bespreekbaar maken van pesten in een groep. Hiervoor kun je de volgende werkvormen gebruiken: [Klik hier](#) Het is belangrijk om pesten te bespreken met je groep en de hierboven genoemde werkvormen verder te verdiepen met gespreksvormen: [Klik hier](#)

Voor een theoretische verantwoording van het spel, met koppelingen naar literatuur over pedagogiek en pestgedrag: [Klik hier](#)

Een inhoudsopgave met paginanummers van dit bestand vindt u: [Klik hier](#)



Dit spel is mede tot stand gekomen door subsidie van stichting jeugdfonds 'Wees een zegen'.



Inhoudsopgave

H1 Werkvormen 3

- 1.1 WERKVORM 1 ROLLENSPEL PESTSITUATIE 4
- 1.2 WERKVORM 2 GROEPSPUZZEL 8
- 1.3 WERKVORM 3 TEKENING MAKEN 10

H2 Gespreksvormen 12

- 2.1 GESPREKSVORM 1 BRAINSTORMEN 13
- 2.2 GESPREKSVORM 2 FOTOGESPREK 14

H3 Pedagogische verantwoording 16

- 3.1 INLEIDING 17
- 3.2 VERANTWOORDING VERHAAL 17
- 3.3 PESTEN 18

H4 Bronnenlijst 23

H5 Bijlagen 24

H1 Werkvormen

Werkvorm 1: Rollenspel pestsituatie

Werkvorm 2: Groespuzzel

Werkvorm 3: Tekening maken

1.1 WERKVORM 1 ROLLENSPEL PESTSITUATIE

Leeftijd: 8+

WARMING UP: EMOTIEFEEST

DOEL

- 0 De deelnemers leren op een speelse manier emoties herkennen.
- 0 De deelnemers leren op een speelse manier hoe ze in een groep emoties kunnen tonen.
- 0 De deelnemers leren op een speelse manier hoe ze de emoties van anderen kunnen overnemen.
- 0 De deelnemers wennen aan een dramaspel voordat het rollenspel begint.

VOORBEREIDING

Print of kopieer bijlage 1 (link naar bijlage 1).

Knip de emotiekaartjes uit en vouw ze dubbel met de tekst naar binnen.

- 0 Bij grotere groepen is het handig om meer speelruimte te creëren. Dit kan simpelweg door tafels en stoelen aan de kant te schuiven.
- 0 Bij kinderen van 8 tot 10 jaar is het handig om de emoties op de kaartjes eerst door te spreken. Hierdoor weten de kinderen wat de emoties inhouden voordat de warming-up begint. De activiteit zal hierdoor soepeler verlopen.
- 0 Het heeft meerwaarde om wat feestartikelen zoals een puntmuts, slingers enzovoort te verspreiden. Hierdoor kunnen kinderen beter een rol aannemen en laten ze zich sneller gaan.

UITLEG EMOTIEFEEST

Er worden één of twee deelnemers aangewezen die zogenaamd een feestje geven. Dit kan een verjaardag zijn, maar ook een examenfeestje. Kijk wat er op dat moment speelt in de groep.

De feestgangers mogen midden in het lokaal gaan staan. De rest van de groep maakt aan de andere kant van het lokaal een rij.

Vervolgens deel je de dubbelgevouwen emotiekaartjes uit aan de deelnemers die in de rij staan. Ze mogen alleen zelf zien wat er op het kaartje staat.

Als het spel gestart wordt, mogen de deelnemers één voor één 'aanbellen' bij de feestgangers. Vervolgens gaan ze naar binnen, feliciteren de feestgangers en gaan ze met anderen in gesprek. Dit doen ze allemaal aan de hand van de emotie op hun kaartje.

Het is de bedoeling dat alle feestgangers de emotie van de nieuwe gast overnemen. Het feest zal dus steeds voller worden en de sfeer zal elke keer omslaan.

SLOT

Als alle deelnemers op het feest zijn aangekomen is de warming-up afgelopen. Nu kan de werkvorm Rollenspel pestsituatie gestart worden.

ROLLENSPEL PESTSITUATIE

DOEL

- 0 De deelnemers leren dat op verschillende manieren met één situatie omgegaan kan worden.
- 0 De deelnemers leren dat positieve aanpak een positieve uitwerking heeft en een negatieve aanpak een negatieve uitwerking heeft.

VOORBEREIDING

- 0 [Print/kopieer de emotiekaartjes van bijlage 1 \(Link bijlage 1\)](#)
- 0 [Print/kopieer de scenariokaartjes van bijlage 2 \(Link bijlage 2\)](#)
- 0 [Print/kopieer de kippen die bij de rollen horen van bijlage 3 \(Link bijlage 3\)](#)
en maak hier met een stukje touw een ketting van.
- 0 Maak een kring van stoelen. Als dit niet mogelijk is kan het een alternatief zijn om voor in het lokaal speelruimte te creëren.
- 0 Het is aan te raden om eerst de warming-up van de vorige pagina te doen.

UITLEG ROLLENSPEL

Een deel van de groep gaat samen een rollenspel spelen, een ander deel kijkt toe. In het rollenspel gaat één scenario vanuit verschillende emoties gespeeld worden.

Het scenario: Pestkip en Scharrelkip wachten Piepkuiken op om hem eens even lekker te gaan pesten. Piepkuiken komt eraan en zal worden gepest. Vervolgens komen er voorbijgangers langs, dit zijn Tjikkie, Soepkip en Wipkip. Hoe zij op deze situatie gaan reageren ligt aan het emotiekaartje dat ze bij zich hebben.

De scenariokaartjes en de bijbehorende kippenkettingen worden uitgedeeld aan de deelnemers. (De kaartjes van Pestkip, Scharrelkip en Piepkuiken kunnen in eerste instantie beter niet aan onzekere deelnemers worden gegeven omdat deze als eerste voor de groep moeten staan). Vervolgens krijgen alle deelnemers, behalve Pestkip en Scharrelkip, een emotiekaartje. Gun deelnemers even de tijd om de scenario's en emotiekaartjes door te lezen. Als er geen onduidelijkheden/vragen meer zijn, kan er gestart worden.

Als eerste mogen Pestkip en Scharrelkip in het midden van de groep gaan staan. Ze overleggen hardop wat ze van plan zijn.

Als ze hun plan klaar hebben, mag Piepkuiken opkomen (geef Piepkuiken een seintje). Deze reageert op de pesterijen vanuit de emotie die op zijn/haar kaartje staat.

Als het pesten bezig is, stuur je voorbijganger 1 en even later voorbijganger 2 en 3. Deze reageren ook op de situatie vanuit de emotie op hun kaartje.

Als het rollenspel klaar is, kan er worden nabesproken. Eén van de extra spelopties wordt toegepast of er kan opnieuw gespeeld worden met andere deelnemers.

EXTRA SPELOPTIES

0 **Bewust rollen toedelen**

-Geef een pester uit de groep de rol van Piepkuiken om zo te laten ervaren hoe het is om gepest te worden.

-Geef een slachtoffer van pestgedrag een positieve rol, bijvoorbeeld de voorbijganger die het pesten oplost.

0 **Vanuit één emotie spelen**

Het bewust kiezen van een emotie kan de deelnemers laten ervaren welke invloed emoties hebben op de situatie. Ze kunnen dan zien dat de situatie heel anders verloopt als er vanuit een positieve of negatieve emotie gehandeld wordt.

0 **Zelf een scenario bedenken**

Het zelf bedenken van een scenario kan er voor zorgen dat de groepsleider/leerkracht beter in kan spelen op de situatie in de groep. Hierbij kan gedacht worden aan een situatie die eerder in de groep voorgevallen is.

Het is wel belangrijk om er op voorbereid te zijn dat er echte emoties los kunnen komen. Het is belangrijk om hier op in te spelen en deze ruimte te geven.

BESPREKEN

Een nabespreking bij deze werkvorm heeft veel meerwaarde. Het kan de deelnemers namelijk bewust maken van de koppeling van het rollenspel naar hun eigen leefwereld. Hieronder staan een aantal vragen die als opzet gebruikt kunnen worden voor een gesprek met de groep. Deze vragen kun je als groepsleider zelf aanpassen naar het niveau van de groep. Om het meeste uit het gesprek te halen is het goed om door te vragen door middel van open vragen. Open vragen herken je aan de vijf “W’s”: ‘wie, wat, waar, wanneer, waarom’.

Deze werkvorm is ook goed te koppelen aan de gespreksvormen uit deze educatieve handleiding.

[\(link naar 2: Gespreksvormen\)](#)

ROLLENSPEL

0 Hoe voelde het om Pestkip te zijn?

0 Hoe voelde het om Scharrelkip te zijn?

0 Hoe voelde het om Piepkuiken te zijn?

0 Hoe voelde het om wel of juist niet te helpen als voorbijganger?

0 Zou je deze kippen kunnen vergelijken met mensen? Zo ja, op welke manier?

EMOTIE

- 0 Hoe verliep de situatie als er een negatieve emotie in het spel was?
- 0 Hoe verliep de situatie als er een positieve emotie in het spel was?
- 0 Welke emotie werkte volgens jullie het beste bij het omgaan met het probleem?
- 0 Wat zegt dit volgens jullie over het omgaan met een echte situatie?
- 0 Hoe kunnen jullie dit gebruiken in een echte situatie?

VERANDEREN

- 0 Hoe kun je emotie veranderen?
- 0 Hoe kun je anderen helpen om meer positieve emotie te krijgen?
- 0 Wat kun je als klas doen om een peestsituatie te veranderen?

1.2 WERKVORM 2 GROEPSPUZZEL

Leeftijd: 10+

DOEL

- 0 Bewustwording en het ervaren van het belang van onderlinge communicatie bij het oplossen van een probleemsituatie.
- 0 Onderlinge communicatie oefenen en bevorderen.

VOORBEREIDING

Print of kopieer de drie puzzels uit bijlage 4 ([link naar bijlage 4](#)) voor elke groep, knip de puzzels uit en stop ze in aparte enveloppen. Zet op elke enveloppe welke puzzel erin zit; driehoek, cirkel of vierkant.

Verdeel de groep in kleinere groepjes. Het beste resultaat zal bereikt worden als de groepjes zo divers mogelijk zijn. Het is de bedoeling dat de deelnemers vooral leren communiceren met de groepsgenoten waar ze normaal minder contact mee hebben.

UITLEG GROEPSPUZZEL

Ronde 1

De groepjes moeten in tien minuten de opdracht uit de enveloppe met de cirkel volbrengen. Het groepje dat als eerste klaar is, is de winnaar. Er is één voorwaarde: niemand mag praten (dit gaat waarschijnlijk niet lukken binnen de tijd, dit is ook de bedoeling).

Ronde 2

De groepjes moeten in tien minuten de opdracht uit de enveloppe met het vierkant volbrengen. Het groepje dat het eerst klaar is, is de winnaar. Deze keer is er geen voorwaarde (dit zal al beter gaan).

Ronde 3

De groepjes moeten in tien minuten de opdracht uit de enveloppe met de driehoek volbrengen. Er is één voorwaarde: iedereen is om de beurt aan zet, je draait met de klok mee. Als je aan de beurt bent, mag je één ding zeggen en één puzzelstuk verplaatsen. Als een deelnemer niets in te brengen heeft, zegt deze alleen 'next' of 'pas' (dit zal nog beter gaan, omdat er geen mensen door elkaar heen praten).

Als de spelrondes klaar zijn, is het spel in feite afgelopen en kan er nabesproken worden.

BESPREKEN

Een nabespreking bij deze werkvorm heeft veel meerwaarde. Het kan de deelnemers namelijk bewust maken van de koppeling van de werkvorm naar hun eigen leefwereld. Hieronder staan een aantal

vragen die als opzet gebruikt kunnen worden voor een gesprek met de groep. Deze vragen kun je als groepsleider zelf aanpassen naar het niveau van de groep. Het is belangrijk om bij deze vragen door te vragen met open vragen. Open vragen herken je aan de vijf “W’s”: ‘wie, wat, waar, wanneer, waarom’.

Deze werkvorm is ook goed te koppelen aan de gespreksvormen uit deze educatieve handleiding ([link naar 2: Gespreksvormen](#)).

OVER HET SPEL

- Was er onderling ruzie/ergernis?
- Waar kwam deze ruzie/ergernis vandaan?
- Wat hebben jullie gedaan om dit te voorkomen?
- Wat zou je eraan kunnen doen om dit te voorkomen?
- Wat ging er wel goed?
- Waarom ging dat zo goed?

- Hoe verliep ronde 1?
- Hoe verliep de samenwerking?
- Hoe was het om niet te praten?
- Ontstonden er ergernissen?
- Wie had welke taak (wie nam de leiding etc.) bij het oplossen van de puzzel?
- Is er verder nog iets opgevallen?

- Hoe verliep ronde 2?
- Hoe verliep de samenwerking?
- Hoe vond je het dat iedereen mocht praten?
- Kreeg iedereen de kans om te praten?
- Waren de taken het zelfde als bij ronde 1 of waren ze nu anders?

- Hoe verliep ronde 3?
- Hoe verliep de samenwerking?
- Hoe vond je het dat iedereen een beurt kreeg om te praten?
- Kreeg iedereen nu de kans om te praten?
- Waren de taken het zelfde als bij ronde 1 en 2 of waren ze nu anders?

COMMUNICATIE

- Hoe vinden jullie dat er gepraat wordt in jullie groep?
- Welke manier van communiceren past het best bij jullie groep? Die van ronde 1, 2 of 3?
- Zijn jullie tevreden met de manier van communiceren in de groep?
- Wat zou er beter kunnen in de communicatie?
- Wat hebben communicatie en pesten met elkaar te maken?
- Zou een betere communicatie kunnen helpen bij het oplossen van pesten?

1.3 WERKVORM 3 TEKENING MAKEN

Leeftijd: 8-10

DOEL

- 0 De kinderen kunnen op een veilige manier laten zien hoe ze pesten zien en waar ze zichzelf plaatsen in de tekening.
- 0 De groepsleiding kan aan de hand van de tekening zien wat er speelt in de groep en waar het kind zichzelf plaatst in de groep.

BENODIGDHEDEN

- 0 Papier
- 0 Potloden/stiften etc.

VOORBEREIDING

Het is van essentieel belang om eerst de types uit het spel en hun gedrag te bespreken. Dit is nodig omdat ze moeten weten welke kip welk verdrag vertoont. Hierdoor kunnen ze bepalen op welke kip ze zelf lijken en op welke kippen de groepsgenoten lijken.

UITLEG TEKENING MAKEN

Individueel

De deelnemers krijgen de opdracht om een tekening te maken van het kippenhok van TOKTOK met daarin de verschillende kippen uit het spel. Hierbij moet duidelijk gezegd worden dat er in het hok gepest wordt. Hiervoor is het handig om het inleidende verhaal van het spel TOKTOK nog een keer voor te lezen.

Als de tekening klaar is, mogen ze hun naam zetten bij de kip waarin ze zichzelf het meest herkennen.

In groepsverband

De deelnemers krijgen dezelfde tekenopdracht, alleen maken ze deze nu op een groter papier en samen met hun groepje. Nu mogen ze samen bepalen wie het meest van welke kip weg heeft in de tekening.

Let op! Deze werkvorm kan een conflict oproepen. Het is daarom belangrijk dat de groepsleiding/leerkracht een goed overzicht over de groep heeft en kan ingrijpen waar het nodig is. Pesten is pijnlijk. De gepeste is systematisch het slachtoffer van de pesterijen. Veel schoolse- en groepsactiviteiten roepen het pestgedrag op, dit

gebeurt vaak stiekem en vaak ziet de leerkracht/groepsleiding dit niet. Om het pestprobleem aan te pakken is het belangrijk dat een leerkracht of groepsleiding inzicht krijgt in het systeem. Door het bewust provoceren van een conflict kan de leerkracht/groepsleiding het gedrag en het ontstaan ervan observeren.

BESPREKEN

Vooraf na het uitvoeren van de werkvorm in groepsverband is het van essentieel belang om na te bespreken. De kans is namelijk groot dat er conflicten ontstaan of emoties opkomen. Het is belangrijk dat de deelnemers weten dat hier ruimte voor is. Dit kan simpelweg door aan te geven dat hier ruimte voor is en te zeggen dat niks vreemd of raar is.

Hieronder staan een aantal vragen die als opzet gebruikt kunnen worden voor een gesprek met de groep. Deze vragen kun je als groepsleider zelf aanpassen aan het niveau van de groep. Het is belangrijk om bij deze vragen door te vragen met behulp van open vragen. Open vragen kun je herkennen aan de vijf "W's": 'wie, wat, waar, wanneer, waarom'.

INDIVIDUEEL

- 0 Wat gebeurt er op de tekening?
- 0 Kun je één voor één benoemen wat de kippen doen op de tekening?
- 0 Welke kip heb je gekozen en waarom?
- 0 Welke kip zou je het liefst zijn?
- 0 Herken je ook andere klasgenoten in de andere kippen?

IN GROEPSVERBAND

- 0 Wie is welke kip op de tekening?
- 0 Is iedereen het daar mee eens?
- 0 Welke kip was je liever geweest en waarom?
- 0 Hoe hebben jullie bepaald wie welke kip is?
- 0 Was er onderling ruzie/ergernis?
- 0 Waar kwam deze ruzie/ergernis vandaan?
- 0 Hoe zijn jullie hier mee omgegaan?
- 0 Wat zou je eraan kunnen doen om dit te voorkomen?

H2 Gesprächsvormen

Gesprächsvorm 1: Brainstormen

Gesprächsvorm 2: Fotogesprek

2.1 GESPREKSVORM 1 BRAINSTORMEN

Leeftijd: 10+

DOEL

DE KINDEREN/TIENERS ZELF LATEN NADENKEN OVER HET ONDERWERP PESTEN EN WAT ER ALLEMAAL BIJ KOMT KIJKEN.

BENODIGDHEDEN

- 0 Schoolbord/flap-over of A3-papieren
- 0 Schrijfgerei in verschillende kleuren

UITLEG BRAINSTORMEN

Bij brainstormen zet je het onderwerp waarover nagedacht gaat worden in het midden van het bord of papier. Vervolgens vraag je de deelnemers om een kernwoord te geven die volgens hem of haar met het onderwerp te maken heeft. Deze kernwoorden schrijf je op onder/boven/naast het onderwerp (niets is fout!).

Als het bord, de flap-over of A3-papieren vol staan met woorden gaat de groep kijken welke punten met elkaar te maken hebben. De punten die bij elkaar horen kunnen worden omcirkeld en met een lijn aan elkaar verbonden worden. Daarna kan weer aangevuld worden; wat hoort er nog meer bij?

Tot slot kun je een samenvatting maken van de informatie en de ontdekkingen die de groep heeft gedaan.

ONDERWERPEN

De kippen in TOKTOK (wie doet wat?)

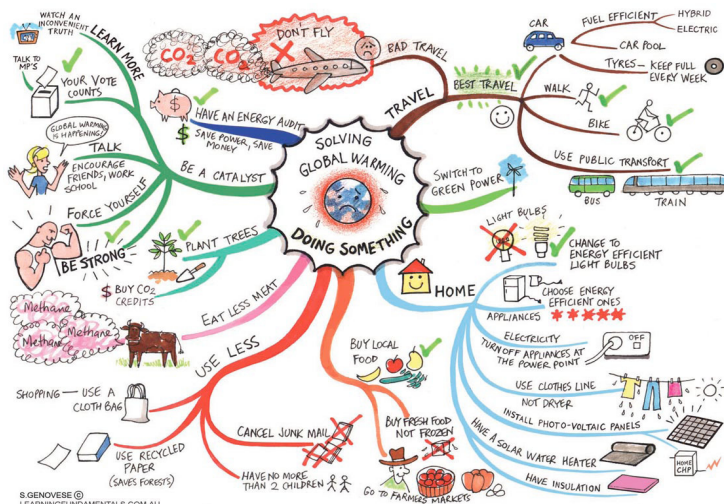
Pesten algemeen

Vormen van pesten

Cyberpesten

Rollen bij pesten

Wat er verder aan bod komt.



EXTRA OPTIE

- 0 Laten brainstormen in groepjes (op A4-papier) en de resultaten klassikaal bespreken. Hierdoor leren de deelnemers samen nadenken over een probleem, dit stimuleert de samenwerking. Door het klassikaal bespreken kunnen de groepjes hun ei even kwijt en elkaar eventueel aanvullen.

2.2. GESPREKSVORM 2 FOTOGESPREK

Leeftijd: 8+

DOEL

- 0 De deelnemers op een veilige manier ervaringen laten delen over pesten.
- 0 De deelnemers leren verschillende vormen van pesten herkennen en benoemen.
- 0 De deelnemers gaan nadenken over het omgaan met verschillende vormen van pesten.

VOORBEREIDING

- 0 Print/kopieer de foto's van bijlage 5 ([link naar bijlage 5](#)). Het kan eventueel ook vertoond worden op een digitaal schoolbord of via een beamer.

UITLEG FOTOGESPREK

Laat de deelnemers één voor één de foto's zien. Stel hierbij de volgende vraag: 'Kijk eens goed naar deze foto, wat gebeurt er?' Vervolgens kunnen de foto's besproken worden.

De groepsleider kan hiervoor zelf vragen formuleren, maar het is ook mogelijk om de voorbeeldvragen te gebruiken. Deze vragen moeten door de groepsleiding worden aangepast aan het niveau van de groep.

Foto 5 is bewust de laatste, bij deze foto is namelijk te zien hoe kinderen een gepest kind helpen. Dit is een goede koppeling naar het praten over oplossingen van een pestprobleem.

Het is mogelijk om alle foto's één voor één langs te gaan. Andere opties zijn: de foto's laten zien en beginnen met de foto die het meeste indruk op de groep maakt. Of als groepsleiding zelf een selectie maken van de foto's die het best bij de groep passen.

VRAGEN PER FOTO

Foto 1

- Wat doen de twee jongens die achterom kijken?
- Wat vindt de jongen in het groene shirt hiervan?
- Is dit plagen of pesten? Waarom?
- Wat zou het pesten maken?
- Ziet de leerkracht/groepsleider wat er gebeurt?
- Doet de rest van de groep iets?
- Heeft iemand van jullie wel eens zoiets meegemaakt? (hoe, waar, wat?)
- Wat zou de jongen rechts kunnen doen?
- Wat zou de leerkracht/groepsleider of de rest van de klas kunnen doen?

Foto 2

- Wat doen de meiden links op de foto?
- Wat is roddelen precies?
- Wat kan er gebeuren als er geroddeld wordt?
- Wie van jullie heeft er ervaring met roddelen? (hoe, waar, wat?)
- Wat vindt dat meisje rechts ervan?
- Wordt het meisje rechts buitengesloten? (waar zie je dat aan?)
- Wat is buitensluiten precies?
- Wie van jullie heeft er ervaring met buitensluiten of buitengesloten worden? (hoe, wat, waar?)
- Wat zou het meisje rechts kunnen doen?
- Wat zou de leerkracht/groepsleider of de rest van de klas kunnen doen?

Foto 3

- Wie kan er vertellen wat er op het scherm van de computer staat?
- Wat vindt het meisje ervan?
- Wat is cyberpesten precies?
- Wie heeft er wel eens ruzie gehad via het internet? (hoe, wat, waar?)
- Wat zou het meisje kunnen doen?
- Wat kun je doen om cyberpesten te voorkomen?

Foto 4

- Wat zou de jongen zeggen?
- Hoe voelt de jongen rechts zich?
- Wat is bedreigen precies?
- Wie heeft er ervaring met bedreiging? (hoe, wat, waar?)
- Wat zou de jongen rechts kunnen doen?
- Is naar de juf/meester/groepsleider gaan klikken?
- Wat zou de klas hier aan kunnen doen?

Foto 5

- Wat zou hier gebeurd kunnen zijn?
- Wat doen het meisje links en de jongen rechts?
- Help jij wel eens iemand die gepest is? Heb je daar een voorbeeld van?
- Wat zou een reden kunnen zijn om niet te helpen?
- Wat zou een reden kunnen zijn om wel te helpen?

H3 Pedagogische verantwoording

Inleiding

Verantwoording van het verhaal

Schematische verklaring van de metaforen

Koppeling naar pestgedrag

Verklaring werkvormen aan de hand van literatuur over pesten

Verklaring gespreksvormen aan de hand van literatuur over pesten

3.1 INLEIDING

Deze pedagogische verantwoording verheldert en verklaart het spel TOKTOK. TOKTOK is namelijk een uniek spel vol humor. Op het eerste gezicht lijkt het niet veel diepgang te hebben, toch zit er achter de speelsheid ook een serieuze kant. Deze kant is bewust verhuld om het spel voor kinderen en tieners aantrekkelijk te maken. Vervolgens is de stap naar het bespreekbaar maken van pesten snel gemaakt.

3.2 VERANTWOORDING VERHAAL

3.2.1 INLEIDING

Het verhaal is te vinden op www.tokkelnet.nl en in [bijlage 6](#)

Het verhaal bij TOKTOK is de basis van de link naar pestgedrag. Het is op een absurdistische en komische manier geschreven. Het is de bedoeling dat het verhaal de speler op een luchtige manier meeneemt in het spel.

Het verhaal zit vol met metaforen en is naast vrijwel elke groep te leggen. Deze metaforen zijn [hier \(link naar: 3.2.3. schema met metaforen\)](#) schematisch weergegeven.

3.2.2 ANIMAL FARM

Het verhaal is geïnspireerd op de verfilmde roman 'Animal Farm' (geschreven door George Orwell). Deze roman beschrijft een boerderij waarbij de dieren niet meer de slaven willen zijn van de mensen. De dieren starten een revolutie en verjagen de mensen en geleidelijk verandert de boerderij in een dictatuur waarbij de varkens de macht hebben.

Eigenlijk vertelt 'Animal Farm' het verhaal van het ontstaan van de voormalige Sovjet-Unie. De personages en het verhaal zijn direct te koppelen aan personen en situaties uit die tijd. Dit wordt ook wel een allegorie genoemd. Het verhaal bij TOKTOK is op dezelfde manier opgezet en daardoor ook een allegorie.

[\(1\) \(link naar Bronnenlijst\)](#)

3.2.3 SCHEMATISCHE WEERGAVE METAFOREN

Metafoor:	Uitleg:
Boer Jan	Groepsleider/leerkracht. Deze heeft overzicht over de groep en scheidt de randvoorwaarden voor het functioneren van de groep.
Haan	Hulp van de groepsleider of leerkracht of iemand die dichterbij de groep staat dan de groepsleider of leerkracht. Denk in het onderwijs aan een onderwijsassistent of stagiaire. Bij een jongerenclub kan gedacht worden aan een hulpleiding.
De kippen	De kippen zijn de kinderen/jongeren uit de groep. Ze hebben elk hun eigen eigenschappen en positie binnen de groep. Deze zullen verder uitgewerkt worden in 3.3.4. 'Rollen binnen pestgedrag' (link).
Tokkels	Tokkels zijn een metafoor voor sms'jes of berichten die worden verstuurd via social media-sites als Facebook, Hyves etc.
Boer Jan en Haan gaan weg.	Dit is een metafoor voor het wegvallen van de controle. Als er 20 jaar geleden bij een groep geen bijeenkomst was, was er ook bijna geen onderling contact meer tussen de leden van de groep. Tegenwoordig is er door het gebruik van social media en de toegankelijkheid van het internet ook buiten de groepsactiviteiten/lessen om veel contact tussen de kinderen of jongeren uit de groep. De kans dat iets escaleert is hierdoor veel groter.
De eieren worden door elkaar gegooid. Het is herrie in het hok.	Er gebeurt iets in het hok waardoor de situatie totaal escaleert. In een groep kan er ook iets soortgelijks voorvallen. Er kan bijvoorbeeld iets kwijt raken of door iemand een nare grap uitgehaald worden. Dit kan via social media een eigen leven gaan leiden en escaleren.

3.3 PESTEN

3.3.1 INLEIDING

In deze paragraaf zal aandacht worden geschonken aan het fenomeen pesten met een link naar het spel TOKTOK. Eerst zal verklaard worden wat pesten is en hoe het in elkaar zit. Vervolgens zal gekeken worden naar manieren om pesten op te lossen. Hier zal toegelicht worden waarom bepaalde keuzes zijn gemaakt bij de ontwikkeling van het spel en de bijgevoegde werk- en gespreksvormen.

3.3.2 PESTEN VS. PLAGEN

Allereerst is het belangrijk om te kijken of het in de groep wel om pestgedrag gaat. Als er in een groep een aantal kinderen/tieners zitten die aan elkaar gewaagd zijn, zal je zien dat er onderling geplaagd wordt. Het grootste verschil tussen plagen en pesten is dat het bij plagen niet het doel is om te kwetsen. Plagen gebeurt tussen kinderen van gelijk niveau en beide partijen kunnen zich verweren en de 'geplaagde' blijft een volwaardig deel van de groep. Bij pesten wordt één slachtoffer bewust en systematisch benadeeld en is er misbruik van macht en het slachtoffer valt buiten de groep.

(2) ([link naar Bronnenlijst](#))

3.3.3 SOORTEN PESTGEDRAG

Het pestgedrag is onder te verdelen in verschillende soorten.

Hieronder staan de 4 verschillende vormen van pesten met daarbij kort wat ze inhouden.

0 Fysiek pesten

- Slaan, schoppen, krabben en bijten.
- Spullen of kleding verstoppen of kapotmaken.

0 Verbaal pesten

- Schelden, beledigen, vernederen en bijnamen geven.

0 Relatieve pesten

- Stoken in vriendschappen, roddels verspreiden en verhinderen dat het slachtoffer meedoet in de groep (buitensluiten). Deze vorm van pesten is moeilijk zichtbaar en komt vaak voor bij meiden.

0 Cyberpesten

- Via telefoon en internet het slachtoffer uitschelden, roddels verspreiden en rare/belastende foto's verspreiden.

(3) ([Link naar Bronnenlijst](#))

3.3.4 ROLLEN BIJ PESTGEDRAG

We kennen bij pesten allemaal de meest opvallende rollen, de pester en het slachtoffer. De pester is natuurlijk de grootste schuldige. Toch zijn dit niet de enige rollen binnen een pestsysteem. De hele groep houdt namelijk het pestgedrag in stand. Het herkennen van de verschillende rollen kan bijdragen aan het oplossen van het probleem.

De belangrijkste rollen en hun eigenschappen zijn:

0 **Pester**

- Weinig respect voor autoriteit.
- Heeft weinig tot geen inlevingsvermogen in andermans gevoel.
- Heeft veel bevestiging nodig voor zijn/haar gedrag.
- Heeft vaak zelf problemen (bijvoorbeeld thuis) en kan daarom het pesten als uitlaatklep gebruiken.

0 **Slachtoffer**

- Past vaak niet echt binnen de algemene sfeer van de groep.
- Vaak fysiek wat zwakker of loopt iets achter in de ontwikkeling ten opzichte van de rest van de groep.
- Is vaak onzeker (toch is niet bekend of dit een oorzaak of een gevolg is van het pesten).
- Heeft vaak minder vrienden (ook hier is niet bekend of dit een oorzaak of een gevolg is van het pesten.)

0 **Medeplegers**

- Helpen de pester en worden ook vaak ingezet door de pester om smerige zaakjes op te knappen.
- Zijn vaak bang om zelf gepest te worden.

0 **Toeschouwers**

- Kijken alleen toe of moedigen aan, zelf doen ze niet mee.
- Andere toeschouwers zien het gebeuren, maar kijken vervolgens de andere kant op.
- Hierbij gaat het om het grootste gedeelte van de kinderen uit de groep.
- Heel af en toe grijpt er iemand in, dit is vaak iemand met aanzien in de groep.

(4) ([link naar Bronnenlijst](#))

3.3.5 KOPPELING NAAR SPEL

Kip	Rol binnen het pestsysteem
Pestkip	Spreekt voor zich, dit is de pester uit de groep. Hij gaat altijd te ver, heeft weinig met autoriteit en heeft één favoriet slachtoffer.
Piepkijken	Piepkijken is het slachtoffer. Piepkijken loopt qua ontwikkeling achter op de rest van de groep en kan zichzelf niet goed verweren. Piepkijken is vooral het slachtoffer van de pesterijen van Pestkip.

Plaagkip	Plaagkip staat goed bekend in de groep. Hij is best populair, maar pest niet. Af en toe neemt hij het zelfs op voor het slachtoffer. Dit is ook te zien binnen het pest-systeem bij de meeste groepen. Ook laat Plaagkip in het verhaal en spel zien wat het verschil tussen plagen en pesten is.
Scharrelkip	De naam zegt het al een beetje, Scharrelkip doet altijd wat hem het beste uitkomt. Het is een typische meeloper.
Soepkip	Soepkip is een leuke kip. Soepkip is vergelijkbaar met een kind dat goed in de groep valt, maar niet veel doet tegen het pestgedrag en is daarom een toeschouwer.
Stresskip	Stresskip is nogal een 'regelneef'. Het is vergelijkbaar met een kind dat zich heel verantwoordelijk voelt voor de situatie, maar niet de handvatten heeft er iets mee te doen.
Tjikkie	Tjikkie is het mooie kippetje. Vergelijkbaar met een meisje dat nogal tuttig is en veel voor elkaar krijgt door haar uiterlijk. Ze is één van de neutrale factoren in het pestsysteem, ze pest niet mee maar doet er ook weinig aan om de situatie te veranderen.
Wipkip	Wipkip is de 'patser' van de groep. Iemand die zichzelf groot voordoet en dat ten koste van alles doet, het is daarom ook een meeloper.

3.3.6 WERKEN AAN PESTEN

Volgens Bob van der Meer, psycholoog en deskundige op het gebied van pesten, is het oplossen van pestgedrag verdeeld in drie categorieën:

- 1. Cognitief;** De kinderen of jongeren leren over pesten, vergaren dus kennis over het onderwerp.
- 2. Conatief;** De kinderen of jongeren willen de situatie veranderen en er aan werken. Met name door het maken van afspraken en het opstellen van regels.
- 3. Emotioneel affectief;** De kinderen of jongeren ervaren en beleven wat pesten is. Dit kan met name door ervaringsgerichte spelen en dramaoefeningen.

Volgens Van der Meer is een combinatie tussen deze drie punten nodig om het beste resultaat te boeken. De 'emotioneel affectieve' aanpak is volgens hem het belangrijkste, daarom wordt er in deze handleiding bij de werk- en gespreksvormen hier het meest op ingespeeld. In het volgende schema staat weergegeven op welke van de hierboven genoemde categorieën de vorm inspeelt en wat de reden daarvoor is.

(5) (Link naar Bronnenlijst)

Vorm	Categorie	Reden
TOKTOK het spel	-Cognitief -Emotioneel affectief	-Het spel geeft informatie over de rollen binnen het pestgedrag. Wat is een pester en wat doet deze en wat zijn de kenmerken van een meeloper et cetera. Het speelt daarmee in op het cognitieve aspect van pesten. -Het spel is ervaringsgericht, plaatst de speler in een rol van een pestsysteem en laat deze daardoor ervaren hoe deze rol voelt. Ook is het spel erop gericht te plagen en te pesten doormiddel van de actiekaarten en tokkels. (link, naar 3.2.3 metaforen) Hiermee speelt het spel in op het emotioneel affectieve.
Werkvorm 1 Rollenspel	-Cognitief -Emotioneel affectief	-Deze werkvorm speelt in op het cognitieve doordat de deelnemers leren hoe je een situatie van verschillende kanten kunt bekijken en hoe je er op verschillende manieren mee om kunt gaan. -Deze werkvorm speelt in op het gevoel en de beleving van de kinderen/jongeren. Ze ervaren hoe het is om gepest te worden of om in te grijpen in een situatie. Hierdoor speelt deze werkvorm in op het emotioneel affectieve.
Werkvorm 2 Groeps puzzel	-Emotioneel affectief	-Deze werkvorm laat de deelnemers het belang van onderlinge communicatie ervaren bij het oplossen van een probleem. Ze leren ervaren dat onderlinge communicatie en het werken daaraan meerwaarde heeft. -Het aanleren van positief en effectief communiceren kan voorkomen dat een situatie of ruzie escaleert, waardoor de groep sterk blijft en pestgedrag minder snel (weer) ontstaat.
Werkvorm 3 Tekening	-Emotioneel affectief	-De deelnemers ervaren welke positie ze hebben binnen het systeem en als de werkvorm groepsgewijs toegepast wordt, ervaren ze ook welke positie ze volgens hun groepsgenoten hebben.
Gespreksvorm 1 Brainstormen	-Cognitief -Conatief	-Cognitief door het delen van kennis over pesten en de omliggende rollen en systemen te analyseren. -Conatief kan het worden door samen te brainstormen over hoe de groep het pesten kan voorkomen en hiervoor regels en afspraken te bedenken.
Gespreksvorm 2 Fotogesprek	-Cognitief -Emotioneel affectief -Conatief	-Cognitief omdat kennis en ervaringen met elkaar worden gedeeld en de groep hiervan kan leren. -Emotioneel affectief omdat de foto's emoties los kunnen maken bij de kinderen of jongeren. Dit kan komen doordat ze zichzelf in de situatie herkennen. De pester kan zien wat het pestgedrag losmaakt bij het slachtoffer. -Conatief omdat er samen gepraat kan worden over het vinden van oplossingen voor pestgedrag.

H4 Bronnenlijst

LITERATUUR

- 0 **Bron 1**
Barrons Booknote's, George Orwell's Animal Farm. Barrons educational Series, Inc. Pagina 16.
- 0 **Bron 2**
Ontwikkelingspsychologie, inleiding tot de verschillende deelgebieden. Door Dr. FJ. Monks, Dr. A.M.P. Knoers, Pagina 175, alinea 2.
- 0 **Bron 3**
Ontwikkelingspsychologie, inleiding tot de verschillende deelgebieden. Door Dr. FJ. Monks, Dr. A.M.P. Knoers, Pagina 176.
- 0 **Bron 4**
Ontwikkelingspsychologie, inleiding tot de verschillende deelgebieden. Door Dr. FJ. Monks, Dr. A.M.P. Knoers, Pagina 176.
- 0 **Bron 5**
Pesten op school: lessuggesties voor leerkrachten, Door B. van der Meer Pagina 5 en 6, 'Attituden'

FOTO'S/FIGUREN

- 0 Figuur 1: <http://www.onderwijskunde.ugent.be/vv09/wikio8/image/big-global-warming-mindmap.jpg>
- 0 Foto 1: http://youngurbanmoms.com/home/wp-content/uploads/2010/07/shutterstock_12043786-Copy.jpg
- 0 Foto 2: <http://3.bp.blogspot.com/-Yn1IVCrzoZ8/TzXUKJFyXfI/AAAAAAAAADpQ/ApXJ43WtJCY/s1600/BULLYING.jpg>
- 0 Foto 3: <http://blogs.extension.org/justintimeparenting/files/2011/09/Bullying.jpg>
- 0 Foto 4: <http://psicoconsulta.com.ar/site/wp-content/uploads/2012/04/cyberbully.jpg>
- 0 Foto 5: <http://www.schoolbieb.nl/uploadedImages/images/DOSSIERS%20PO/10607.jpg>

H5 Bijlagen

Bijlage 1: Emotiekaartjes bij Werkvorm 1 Rollenspel

Bijlage 2: Scenariokaartjes bij Werkvorm 1 Rollenspel

Bijlage 3: Kippen bij Werkvorm 1 Rollenspel

Bijlage 4: Puzzels bij Werkvorm 2

Bijlage 5: Foto's bij Gespreksvorm 2

Bijlage 6: Het verhaal

BIJLAGE 1: EMOTIEKAARTJES BIJ WERKVORM 1

Agressief	Onzeker	Verward
Bang	Boos	Verdrietig
Gekwetst	Jaloers	Gelukkig
Druk	Moe	Verliefd
Trots	Dapper	Wanhopig

Nieuwsgierig	Emotieloos
Respectvol	Extreem blij

Extra kaartjes (kunnen leuk zijn voor Tieners)

Bodybuilder	Dronken
Balletdanser	Boer met accent

BIJLAGE 2: SCENARIO'S BIJ PESTSPEL

Scharrelkip

Je wacht samen met pestkip het piepkuiken op.
Je kijkt wat de pestkip en gaat meedoen.

Je doet wat de pestkip doet en probeert er ook nog een schepje bovenop te doen.

Pestkip

Je wacht samen met scharrelkip het slachtoffer op om deze eens even lekker te pesten.

Je zegt tegen je vriend wat je van plan bent.

Je kunt denken aan:

- Uitschelden
- Bedreigen
- Bijnamen
- Duwen

Jij bent piepkuiken

Hoe je omgaat met de situatie ligt aan de emotie op je emotiekaartje. Het kan dus zijn dat je voor jezelf opkomt. Of dat je het laat gebeuren.
ook nog een schepje bovenop te doen.

Tjikkie

Jij komt toevallig langs en ziet het gebeuren.

Wat je doet aan de situatie ligt aan de emotie op je emotiekaartje.

Soepkip

Jij komt toevallig langs en ziet het gebeuren.

Wat je doet aan de situatie ligt aan de emotie op je emotiekaartje.

Wipkip

Jij komt toevallig langs en ziet het gebeuren.

Wat je doet aan de situatie ligt aan de emotie op je emotiekaartje.

BIJLAGE 3: KIPPEN BIJ WERKVORM 1



Kip: Pestkip



Kip: Scharrelkip



Kip: Tjikkie



Kip: Piepkuiken

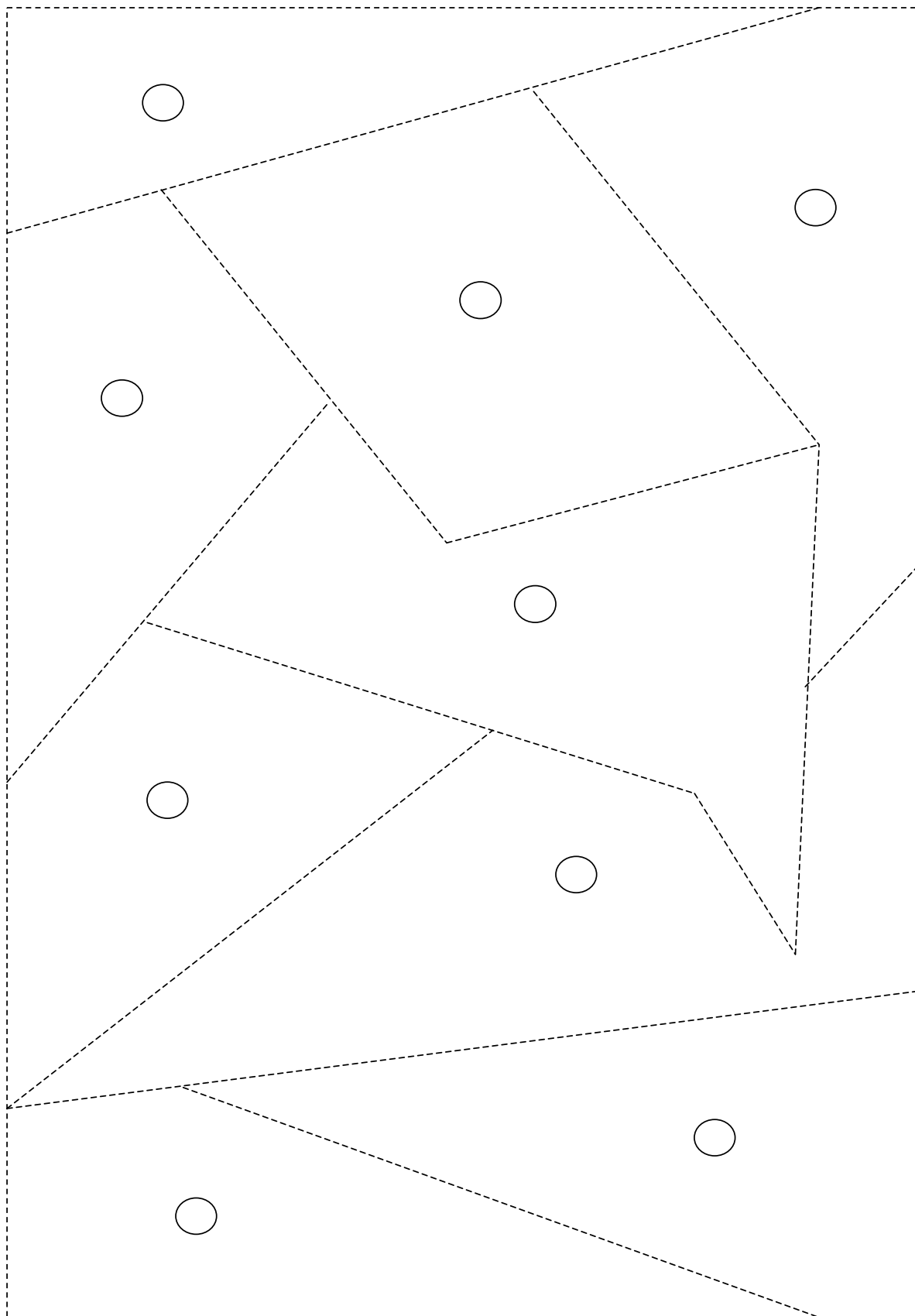


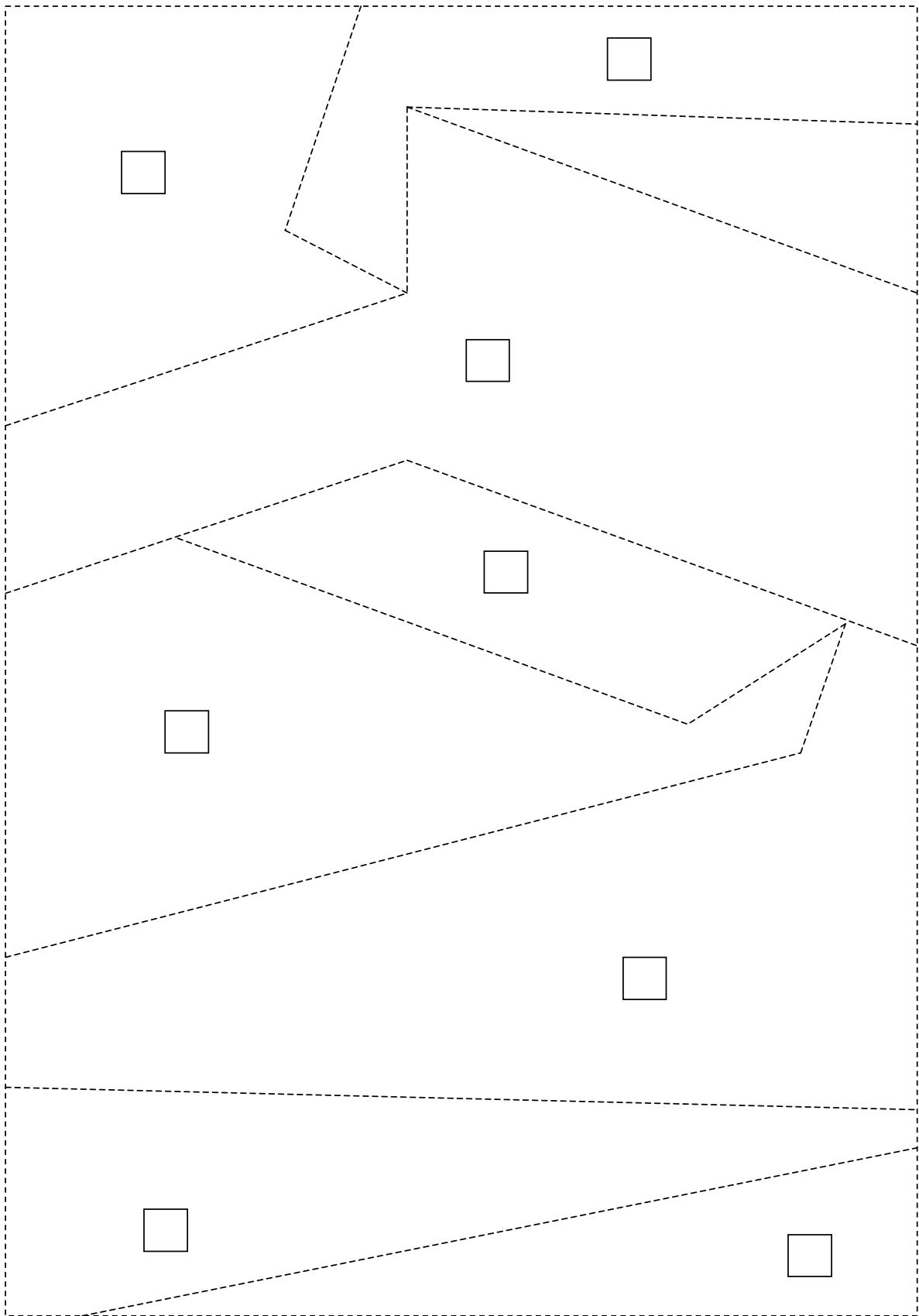
Kip: Soepkip

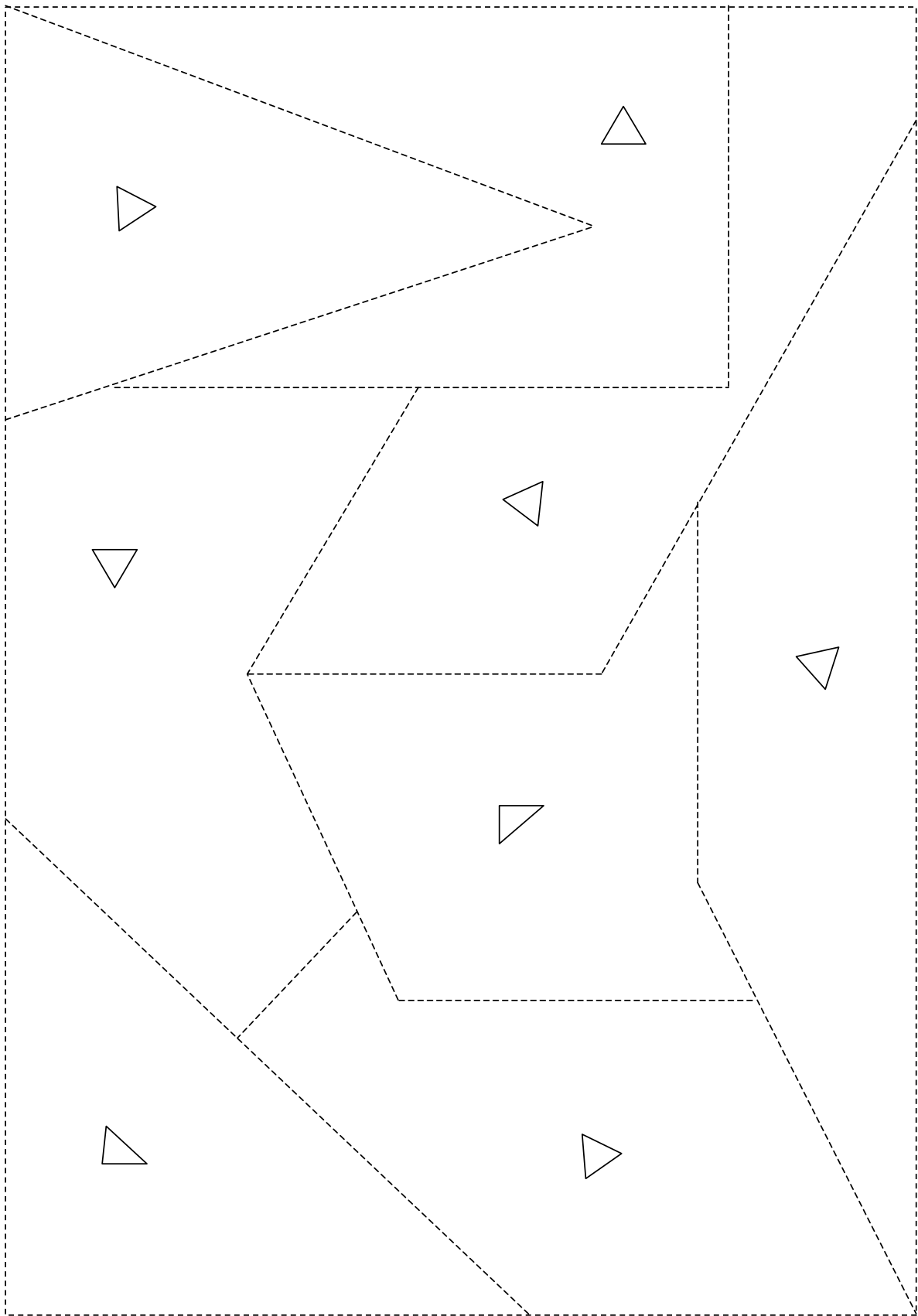


Kip: Wipkip

BIJLAGE 4: PUZZELS BIJ WERKVORM 2







BIJLAGE 5: FOTO'S BIJ FOTOGESPREK



Foto 1



Foto 2

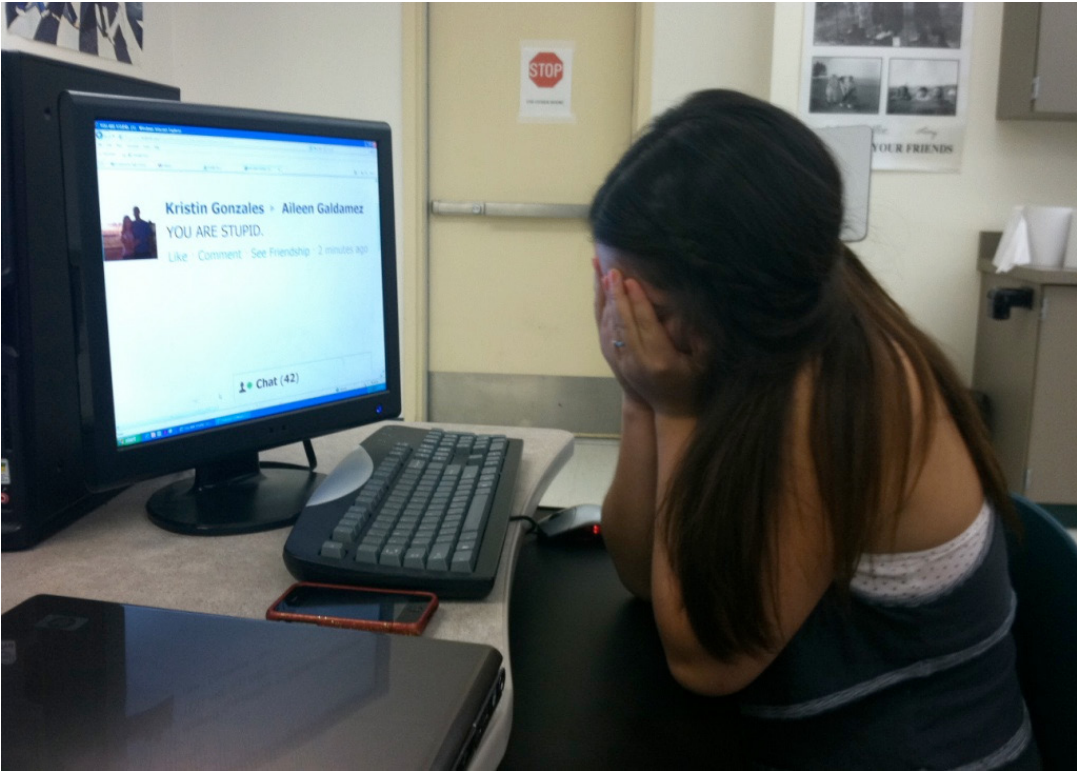


Foto 3



Foto 4



Foto 5

BIJLAGE 6: HET VERHAAL

Verstopte eieren, ruzie en pesterijen; zo was het niet altijd in mijn kippenhok. Ik vertel jullie hoe het allemaal zo ver heeft kunnen komen. Eerst was alles nog rustig in het hok. Wanneer er problemen waren zochten de kippen samen met de haan naar een oplossing. Als iemand een te grote snavel had werd er direct iets van gezegd. Wanneer de kippen 's avonds op stok gingen kon ik ook rustig gaan slapen.

Toen de mensen computers kregen kocht ik die ook voor de kippen. Ik zorgde dat er internet in het hok kwam en al gauw kochten de kippen hun eigen Ei--foons en Ei--pads. Ze ontdekten de website tokkelnet.nl (die speciaal voor pluimvee is) en elke kip maakte z'n eigen profiel. Via de site konden ze vrienden toevoegen en tokkels (berichtjes) naar elkaar sturen. Zo werd bijvoorbeeld Pestkip, een gemene kip die altijd de baas wil spelen, vrienden met Scharrelkip. Scharrel is een kip die graag roddelt, je weet nooit wat je aan hem hebt. Plaagkip, die van grappen maken houdt, gaat nooit te ver en is bevriend met Piepkuiken. Dit kuikentje is nogal onhandig en wordt door Pestkip bedreigd. Gelukkig heeft Piep nog een vriend die het voor hem op kan nemen, namelijk Stresskip. Deze zenuwachtige kip heeft als tweede vriend Tjikkie, een sexy en eigenwijs kippetje dat iedereen probeert te versieren. Soepkip is ook bevriend met Tjikkie, en is zelfs verliefd op haar. De achtste kip heet Wipkip en is alleen bevriend met Soepkip. Je kunt de tokkels van Wip niet altijd serieus nemen, want af en toe liegt hij. Kortom: op tokkelnet.nl is altijd wat te beleven!

Op een dag kreeg ik een uitnodiging om samen met Haan naar een pluimveeshow in Zwitserland te gaan waar de verkiezing 'Haan van het jaar' plaatsvond. De hoofdprijs was een jaar lang gratis graan, dat het betaalmiddel van de kippen is. Haan nam z'n Ei--foon mee, zodat hij op tokkelnet.nl de tokkels tussen zijn kippen kon blijven volgen. Bij aankomst in ons hotel hoorden

we dat we alleen 's morgens vroeg op internet konden. De volgende ochtend schrok ik wakker, Haan kraaide twee keer zo hard als normaal! Ik vroeg: 'wat is er aan de hand?' Haan zei dat hij een bericht van Stresskip had gekregen waarin hij vertelde dat het een enorme rotzooi was geworden in het hok. Alle eieren zijn door elkaar gegooid en de kippen zijn van de leg. Niemand weet wie het gedaan heeft, maar ze vertrouwen elkaar voor geen meter meer! Kortom: het is HERRIE IN HET HOK!

Haan stuurt de kippen een bericht waarin hij zegt: 'Hee stelletje snotsnavels! Wat een kakelzooi hebben jullie er van gemaakt! Als de eieren niet in het juiste nest liggen als ik terugkom, dan krijg je jullie het met mij aan de stok!' Dan valt ineens de internetverbinding weg.....

Stresskip roept de kippen bij elkaar. Zenuwachtig stottert hij: 'Het is heel belangrijk dat iedereen zijn eigen eieren terug krijgt. We weten niet wie de eieren door elkaar heeft gehusseld. Ik stel voor dat wanneer je een eigen ei in je nest vindt, je die op een veilig plekje neerlegt. "Eigen ei eerst" noem ik dat. Heb je geen ei van jezelf, maar wel een ei van je vriend, dan geef je dit ei meteen aan je vriend, die jou in ruil daarvoor 1 graan geeft.'

Pestkip trekt z'n brutale snavel open en zegt: 'En als ik dan een ei heb dat niet van mij is en ook niet van m'n maat? Zal ik dat dan maar stukgooien?!'

Alle kippen tokkelen door elkaar, totdat Piepkuiken in paniek schreeuwt: 'Ik wil helemaal niet dat er eieren kapot gegooid worden! Dan kunnen we ze beter tegen de graanwaarde kopen en verkopen. Iedereen is het met dit idee van Piepkuiken eens en ze gaan aan de slag! Wie zal de eerste zijn die z'n eigen eieren weer terug in het nest heeft?'