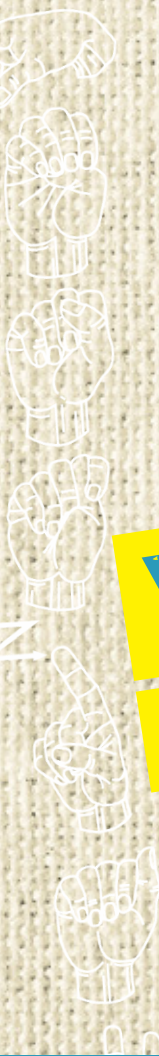
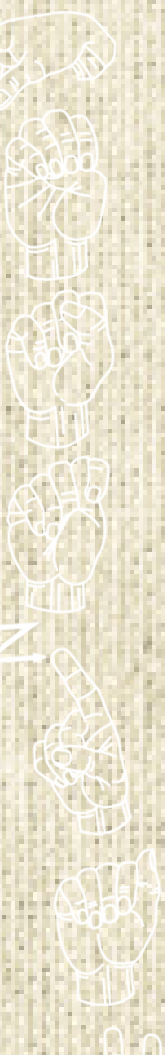




PEST ZAK

**WORKSHOP PESTEN:
HOE HERKEN JE PESTEN?**





DOELGROEP	Alle leiding
WAAR EN WANNEER?	Op SB's, gewestavonden, Workshopweekend, enz.
INHOUD	Drie onderdelen: pesten herkennen, voorkomen en aanpakken. Je kunt de delen er ook afzonderlijk uit lichten. Of laat van elk deel maar enkele situaties, rollenspelen, enz. aan bod komen.
DUUR	Ongeveer twee uur. Maar eigenlijk kun je 'm zo lang of kort maken als je zelf wilt.

HOE HERKEN JE PESTEN?

1. OPWARMER: PESTEN, RUZIE OF PLAGEN?

We beginnen met drie situaties waarvan de leiding aangeeft of ze die zien als een geval van pesten, plagen of ruziemaken. Daarvoor gaan ze telkens in drie verschillende vakken staan: een vak 'pesten', 'plagen' en 'ruzie'. Daarna stel je hen vragen en start je een heel korte discussie.

Mogelijke vragen in het gesprek:

- Waarom gaat het hier om plagen?
- Waarom gaat het hier om pesten?
- Waaraan merk je dat het om pesten gaat?
- ...

Situatie 1

Zondagnamiddag, kwart over twee. De openingsformatie is net afgelopen en de leden banen zich al duwend en trekkend en met veel opmerkingen een weg naar het lokaal. Onschuldig of niet?

Deze situatie op zich is geen pesten. Als daarbij altijd dezelfde geduwd wordt en opmerkingen krijgt, dan kan dat wel wijzen op pesten.

Situatie 2

Onderweg tijdens een Chiroactiviteit lopen vijf van de zes aspi's vooraan te praten over het feestje waar ze gisteren samen naartoe geweest zijn. Aspi nummer zes weet van niks en kan niet meepraten.

Dit kan wijzen op het uitsluiten van de zesde aspi, en dus mogelijk op pesten. Het ligt er ook aan hoe die aspi het zelf ervaart.

Situatie 3

Django pakt een koek af van Elise. Vorige week deed hij dat ook al bij Nico. En de week daarvoor bij Charlotte. Django is een probleem!

Hoewel het gedrag van Django lastig is, viseert hij niet altijd dezelfde persoon. Het gaat hier vermoedelijk niet om pesten, maar om moeilijk gedrag van een lid.

Situatie 4

Op kamp, dag 7 in de leidingstent, de leidingsploeg speelt 's avonds Blackbox. Op de vraag "Met wie wil je nooit in leiding staan?" komt bijna unaniem de naam Naomi naar boven als antwoord.

Dat is lastig, maar niet per se pesten. Als het een voorval is in een reeks voorvallen, dan mogelijk wel. Nu is het vooral een ongelukkige gebeurtenis.

Situatie 5

Leider Nico komt uit de douche. Al zijn kleren en zijn handdoek blijken verdwenen te zijn. Ze hangen aan de vlaggenmast. Lachen!

Als dergelijke grappen al heel het kamp uitgehaald worden met Nico, is het mogelijk pesten. Zeker als hij het niet meer leuk vindt en ook als de grappen enkel met hem worden uitgehaald. Het kan ook de cultuur in de leidingsploeg zijn: voortdurend grappen uithalen.



2. ROLLENPELEN

Nu we opgewarmd zijn en we onze *mindset* in de juiste richting gebracht hebben, kunnen we beginnen aan het zwaardere acteerwerk. Er zijn drie situaties uitgewerkt, waarin de deelnemers telkens een rol op zich nemen. Vertel hen op voorhand niet waarover de situatie gaat, leg hen gewoon uit wat zij moeten doen. Er zijn enerzijds deelnemers die een rol op zich nemen (geef hen een rollenkaartje), anderzijds zijn er deelnemers die als observator het rollenspel bestuderen. Na het rollenspel volgt er een gesprek.

Mogelijke vragen in het gesprek:

- Wat heb je zien gebeuren?
- Herken je het pestgedrag?
- Heb je zelf al eens een soortgelijke situatie meegemaakt?
- ...

Situatie 1

Eén lid verdwijnt plotseling. Zes personen spelen, de rest observeert.

Persoon 1: Jij bent leiding. Speel het volgende spel.

Leg een 'punt' in het midden van de ruimte. Laat alle leden door elkaar rondlopen. Jij wandelt ertussen en probeert hen te tikken. Wie getikt wordt, moet vijf seconden onbeweeglijk blijven staan: "Freeze!" De leden roepen ondertussen allemaal nummers tussen 0 en 20. Bij bepaalde nummers roep jij "aanvallen!". Dan probeert iedereen het 'punt' te pakken. Wie na vijf minuten de meeste punten heeft, is de winnaar.

Bij welke nummers roep je "aanvallen"? Maak voor jezelf een selectie, bijvoorbeeld enkel bij veelvouden van vier. Of enkel bij getallen die deelbaar zijn door 3. Of enkel bij getallen met één lettergreep. Vertel gerust aan je leden dat er een logica in het spel zit, en dat zij die kunnen ontdekken.

Persoon 2: Speel het spel dat je leid(st)er uitlegt. Je bent heel enthousiast, dus af en toe geef je iemand een duw. Het is hier om te winnen!

Persoon 3: Speel het spel mee dat je leid(st)er uitlegt. Als je een duw krijgt, laat je je niet doen. Spelen om te winnen!

Persoon 4: Speel het spel mee dat je leid(st)er uitlegt. Het kan er hevig aan toegaan!

Persoon 5: Speel het spel mee dat je leid(st)er uitlegt.

Persoon 6: Speel de eerste seconden nog mee, maar probeer je onopvallend terug te trekken uit het gewoel. Zet je bijvoorbeeld tussen de toeschouwers.

Wat zie je?

- Er is een spel met veel chaos en veel mogelijkheden om fysiek te spelen om te winnen. Voor de leiding is het moeilijk om een overzicht te behouden op het gedrag van alle leden (het zijn er nu maar vijf).
- Er wordt getrokken en geduwd. Is dat pesten? Nee. Het spel nodigt uit om hard te spelen, maar als het niet altijd dezelfde leden zijn die een duw krijgen, gaat het niet noodzakelijk om pesten. In dit geval wordt er geduwd om te winnen, niet om een bepaald iemand te kwetsen. Je mag gerust ingrijpen als er te ruw gespeeld wordt, maar laat je pestplan nog wat in de kast liggen.
- Eén lid 'verdwijnt'. Er zijn verschillende verklaringen. Lid X vindt het te ruw en doet niet mee. Of lid X vindt het een stom spel. Of lid X wordt gepest en probeert te 'verdwijnen'. Als een lid niet meer komt of plots veel stiller is dan vroeger, is dat een mogelijk signaal van pesten.

Situatie 2

Vrij spel. Zes personen spelen, de rest observeert.

Persoon 1: Jij neemt het initiatief: we gaan met de bal spelen. Verzin maar een spel en overtuig de rest om mee te doen.

Persoon 2: Wil er iemand een spel spelen? Jij bent direct enthousiast om mee te doen. Leuk, met de bal spelen! Als iemand verhindert dat het hinkelend kindje meedoet, vind jij dat goed. Dat kind kan toch niks! Zeg het hem of haar maar!

Persoon 3: Jij staat wat in je eentje te spelen, een beetje te hinkelen en te neuriën. *You know, happy.* Je komt graag meespelen met de bal als iemand het vraagt.

Persoon 4: Iemand neemt het initiatief om een spel te spelen. Jij doet uiterd aard mee en je vraagt aan de leden die nog niet meedoen om er ook bij te komen. Iedereen moet meedoen, gezellig!

Persoon 5: Iemand stelt voor om met de bal te spelen. Jij doet direct mee. Probeer ervoor te zorgen dat het voetbal wordt. Ah, en als dat hinkelend en zingend kind wil meespelen, dan zorg je dat dat niet gebeurt. Dat kind is namelijk stom!

Persoon 6: Wil er iemand spelen? Dan doe jij mee. Stel gerust vragen als er iemand niet mag meedoen.

Wat zie je?

- ❑ Vrij spel: niemand van de leiding stuurt de situatie. De leden sturen zelf.
- ❑ Iemand neemt het initiatief om te spelen. Mogelijk is er een dominante speler die per se voetbal wil. Dat kan, het is geen pesten. Er kan wel ruzie van komen als de rest iets anders wil doen.
- ❑ Iemand mag niet meedoen. Iemand anders neemt daarvoor het initiatief en iemand ondersteunt dat. Dat is pesten, jawel.
- ❑ Je hebt mogelijk de verschillende rollen gezien:
 - ❑ De pester (neemt het initiatief om iemand uit te sluiten, persoon 5)
 - ❑ De gepeste (mag niet meedoen, persoon 3)
 - ❑ De meeloper (persoon 2, ondersteunt de uitsluiting)
 - ❑ De verdediger (persoon 6, durft kritiek geven op de pester) – Moeilijke rol, je moet stevig genoeg in je schoenen staan want je loopt het risico om zelf het slachtoffer te worden.
 - ❑ Mogelijk wat 'onverschilligen' – Zij zien het wel, maar doen niets. Er is voor hen ook een belangrijke rol weggelegd in de aanpak van het pestprobleem: als zij hun mond opendoen, zal de pester waarschijnlijk stoppen.



Situatie 3

's Avonds in de tent op kamp. Zes personen spelen, de rest observeert. (Ideaal als je een veldbed hebt voor dit rollenspel.)

Persoon 1: Jij komt wat later de tent binnen. Ga dus eerst even naar buiten en tel tot zestig. Ga daarna de tent binnen en ga op je veldbed liggen. Je bed zakt in elkaar, net als gisteren en eergisteren. Je vindt het niet leuk.

Persoon 2: Die grap met het bedje was gisteren goed gelukt! Vertel dat je dat leuk vond. Stook de anderen op om het veldbed van X snel opnieuw te saboteren. Hij of zij is blijkbaar toch nog even naar het toilet ...

Persoon 3: Jij vond die grap met het bedje van X gisteren wel lachen. Als iemand voorstelt om het opnieuw te doen, dan doe jij dat. Zet de pootjes van het veldbed schuin zodat het inzakt als je erop gaat liggen.. Maar snel, X kan elk moment de tent binnenkomen!

Persoon 4: Jij gaat slapen, net zoals iedereen. Je kruipt in je slaapzak. Als het bedje van X inzakt, ben je verrast: "Alweer? Is je bedje kapot misschien?" Je bent wat naïef.

Persoon 5: Ga naast persoon 6 liggen. Jij vindt die grap met het bedje niet meer zo leuk. Je overlegt fluisterend met je buur over wat je kunt doen.

Persoon 6: Ga naast persoon 5 liggen. Jij vindt die grap met het bedje niet meer zo leuk. Je overlegt fluisterend met je buur over wat je kunt doen.

Wat zie je?

- ❑ Het avondritueel in de tent, vlak voor het slapengaan. De leiding is er niet bij. Er is sowieso wat chaos.
- ❑ De grap met het bedje herhaalt zich, bij dezelfde persoon. Dan wordt het pesten: het herhaalt zich, telkens bij dezelfde persoon en het is duidelijk dat het slachtoffer erdoor gekwetst wordt.
- ❑ Er zijn twee leden die niet akkoord gaan, maar niet goed weten wat te doen.
- ❑ Je hebt mogelijk de verschillende rollen gezien:
 - ❑ De pester (persoon 2 of persoon 3? de opstoker of de uitvoerder?)
 - ❑ De gepeste (die met het inzakkende bedje)
 - ❑ De meeloper (is persoon 3 meeloper?)
 - ❑ De verdediger (persoon 5 en 6 kunnen verdediger worden, maar als ze niks doen, blijven ze onverschillig)

Wat ga je hier aan doen?

