Operatie Bondgenoot

Een spel over reageren op haatspraak

Doelgroep:
- (Zee)welpen
- Jonggidsen, jongverkenners en scheepsmakkers

Aantal deelnemers:
- 12 tot 30

Duur:
- 65 minuten

Speelveld:
- Een groot terrein waarover je vijf posten kan verspreiden

Materiaal:
- Een grote dierenkaart voor de vijf dieren afgedrukt (te vinden op pagina 9-13)
- Een dierentotem voor de vijf dieren per 4-6 deelnemers, bijvoorbeeld gekleurde linten, kaartjes of houten schijfjes
- Enveloppen met de afgedrukte situatiekaarten (te vinden op pagina 7-8)
- Materiaal om een parcours te bouwen
- Bal

Vragen?

- Stuur gerust een mailtje naar diversiteit@scoutsengidsenvlaanderen.be of contacteer ons via @ploegdiversiteit op Facebook en Instagram!

Doel van het spel

De leden moeten de vijf dieren verzamelen die symbool staan voor een mogelijke reactie tegen racisme of andere vormen van haatspraak. Zo leren ze inschatten welke reactie in welke situatie gepast is.

Dit spel is gebaseerd op de publicatie 'Racisme: Stop de pijn' van Ikrame Kastit en Naima Charkaoui. Het boek en extra educatief materiaal zijn te vinden op: jeugdwerktegenracisme.be/stopdepijn. Concreet is het spel gebaseerd op Fiche 6: Wat kan je doen bij een gevaarlijke situatie? De fiche vind je naast op de website ook op pagina 14-17.

Opbouw van het spel

Verhaal

Er is iets mis in het totembos. Sommige dieren worden uitgesloten, uitgelachen of gekwetst om wie ze zijn. De vijf dieren die het bos beschermen, zijn hun krachten kwijtgeraakt. Alleen door opdrachten te volbrengen kunnen de leden hun symbolen terugverdienen.

Maar er is een twist. Je wint niet door altijd hetzelfde te doen. Je wint door in te schatten welke reactie past bij de situatie. Soms moet je duidelijk je stem laten horen, soms slim afleiden, hulp halen, steun bieden of achteraf getuigen.

De vijf dieren en waar ze symbool voor staan vind je hieronder. De volledige uitleg vind je in fiche 6 op de website van Jeugdwerk tegen racisme of op pagina 14-17. De gouden regel uit de fiche: veiligheid komt altijd eerst. Je hoeft jezelf niet in gevaar te brengen om iemand te helpen. Er is niet één reactie die altijd werkt; het hangt af van de situatie.

- Blaffende hond

Roep kort en krachtig dat het gedrag moet stoppen. Bijvoorbeeld: “Stop ermee!” of “Laat haar met rust!” Probeer het niet eindeloos te herhalen. Als de situatie escaleert, kies je een andere aanpak.

- Slimme vos

Verander slim de aandacht zonder de confrontatie aan te gaan. Begin bijvoorbeeld een gesprek met de persoon die geviseerd wordt of verzin een geloofwaardige reden om samen weg te gaan.

- Paard met ruiter

Zoek versterking en werk samen. Haal er een leiding, vertrouwenspersoon of andere bondgenoten bij. Help iemand samen met anderen om veilig uit de situatie te geraken.

- Zachte kat

Laat het slachtoffer niet alleen achter. Vraag hoe het gaat, luister en toon dat je achter die persoon staat. Ook als je tijdens het voorval niet kon reageren, kun je achteraf nog iets betekenen.

- Pratende papegaai

Getuig achteraf eerlijk over wat er gebeurd is. Vertel aan een leiding of andere verantwoordelijke wat je zelf hebt gezien of gehoord. Zo staat de persoon die gekwetst werd er niet alleen voor.

Start

Verdeel de leden in groepjes van ongeveer 4 tot 6 spelers. Elk groepje krijgt een beginkaart en een verzamelzak voor de dierentotems. De leiding vertelt het verhaal en geeft elk groepje een eerste aanwijzing. De dieren zijn verspreid over het terrein. Om de dieren te verdienen, moeten de groepen hun proeven doorstaan.

Fase 1: De vijf dierenproeven (40 minuten)

De groepjes trekken langs de posten. Duid deze posten aan met een grote dierenkaart. Deze vind je op pagina 9-13. Bij elke post moeten ze een fysieke opdracht uitvoeren om een situatiekaart te verkrijgen. Daarna moeten ze de uitdaging op de situatiekaart volbrengen. Lukt dat, dan verdienen ze een dierentotem. De situatie en bijbehorende uitdaging staat steeds cursief. Je vindt ze ook om af te drukken op pagina 7-8.

Tips:

- Maak de fysieke proeven uitdagend, maar houd de nabespreking kort. De kernboodschap hoeft geen les te worden: een goede bondgenoot is niet iemand die altijd het perfecte antwoord heeft, maar iemand die probeert te helpen, rekening houdt met veiligheid en de persoon die gekwetst wordt niet alleen laat.
- Laat geen echte slachtoffers of daders naspelen op een kwetsende manier. Gebruik fictieve situaties. Vraag niemand om persoonlijke ervaringen te delen.
- Bespreek op voorhand met je leidingsploeg hoe je reageert als leden zelf ongepaste opmerkingen maken. Toon op een vriendelijke manier dat jullie dit spel ernstig nemen.

Post 1: Blaffende hond

Actieve opdracht

Leg een kort hindernissenparcours aan. Eén speler moet het parcours afleggen, de situatiekaart halen en deze terugbrengen.

Situatiekaart

De situatie: Tijdens het vrij spel zegt iemand tegen een ander lid: "Jij mag niet meedoen, want mensen zoals jij horen hier niet thuis."

De uitdaging: Kies uit drie mogelijke reacties om na te spelen in een korte scène van een halve minuut:

- *"Stop ermee. Iedereen mag meedoen."*
- *Begin de persoon uit te schelden.*
- *Doe alsof je niets hebt gehoord.*

Vraag als leiding in welke situatie je beter niet voor deze aanpak kiest. Je zal een andere aanpak moeten kiezen, als het te onveilig is om de pleger aan te spreken.

Het groepje verdient de dierentotem als ze een korte duidelijke grens stellen en begrijpen dat je moet omschakelen als het onveilig wordt.

Post 2: Slimme vos

Actieve opdracht

Het groepje moet zonder de grond te raken van de ene kant van een afgebakend terrein naar de andere geraken. Ze krijgen daarvoor slechts enkele hoepels of plankjes (of een ander voorwerp dat je in het lokaal hebt liggen). Samenwerken en slim plannen is noodzakelijk. Geef hen de situatiekaart als het lukt.

Situatiekaart

<u>De situatie:</u> Aan de rand van het speelterrein wordt een lid uitgelachen om hun afkomst. De sfeer wordt grimmiger en je denkt dat rechtstreeks ingrijpen de situatie erger kan maken.

<u>De uitdaging:</u> Bedenk een geloofwaardige afleiding en speel deze na, bijvoorbeeld:

- *Spreek de geviseerde persoon aan en vraag of die even mee wil helpen.*
- *Stel voor om samen naar een andere activiteit te gaan.*
- *Creëer een natuurlijke reden om de rest van de groep weg te leiden.*

Het groepje verdient de dierentotem als ze de aandacht verleggen zonder de gekwetste persoon belachelijk te maken of de situatie te laten escaleren.

Post 3: Paard met ruiter

Actieve opdracht

Het groepje moet duo's vormen van paarden en ruiters (op de rug zitten). De ruiters moeten vijf keer met een bal naar elkaar passen zonder dat de bal de grond raakt. Als dat lukt, krijgt het groepje de situatiekaart.

Situatiekaart

<u>De situatie:</u> Je vriend wordt telkens door dezelfde groep uitgescholden vanwege zijn huidskleur. Hij vertelt dat het al weken gebeurt en dat hij niet meer graag naar de scouts komt.

<u>De uitdaging:</u> Maak een plan van drie stappen. Wie spreek je aan? Wie kan helpen? Hoe zorg je ervoor dat je vriend niet alleen staat?

Het groepje verdient de dierentotem als ze begrijpen dat herhaaldelijke haatspraak of pesten om hulp van een betrouwbare volwassene vraagt. Je hoeft het niet in je eentje op te lossen.

Post 4: Zachte kat

Actieve opdracht

Eén speler moet met gesloten ogen een kort parcours afleggen terwijl een partner rustig mondeling begeleidt. De spelers wisselen daarna. Laat deelnemers altijd kiezen voor een veilige variant als ze zich niet comfortabel voelen.

Situatiekaart

<u>De situatie:</u> Tijdens een groepsspel werd een lid homofoob beledigd. Het spel is intussen voorbij. Je zag het gebeuren, maar je durfde toen niet in te grijpen.

<u>De uitdaging:</u> Speel een gesprek na waarin je de persoon steun biedt zonder die te verplichten om over het voorval te praten. Mogelijke openingszinnen zijn:

- *"Hé, hoe gaat het met je?"*
- *"Ik vond het niet oké wat er gebeurde."*
- *"Wil je dat ik even bij je blijf?"*

Het groepje verdient de dierentotem als ze luisteren, steun bieden en de persoon zelf laten aangeven wat die nodig heeft.

Post 5: Pratende papegaai

Actieve opdracht

Verstop verspreid over een afgebakend terrein vijf kaartjes met stukjes van een verhaal. Het groepje moet alle kaartjes verzamelen en de gebeurtenissen in de juiste volgorde leggen.

Situatiekaart

<u>De situatie:</u> Je hebt gezien dat een lid werd uitgescholden, omdat ze een meisje is. Later vraagt de leiding wat er precies gebeurde. De persoon die geviseerd werd, is bang dat niemand die zal geloven.

<u>De uitdaging:</u> Vertel wat je zelf zag en hoorde, zonder iets erbij te verzinnen.

Het groepje verdient de dierentotem als ze begrijpen dat getuigen achteraf kunnen helpen om een gebeurtenis duidelijk te maken en dat je eerlijk moet blijven over wat je wel en niet weet.

Fase 2: De laatste uitdaging (15 minuten)

Alle groepjes komen samen. Ze krijgen nieuwe situaties waarin ze moeten kiezen welk dier het best past en waarom. De verzamelde dieren helpen om de eindpuzzel te ontgrendelen.

Dit is het belangrijkste onderdeel: de leden moeten niet simpelweg de vijf dieren kunnen opnoemen. Ze moeten leren inschatten welke aanpak in een bepaalde situatie bruikbaar is.

Leg de vijf grote dierenkaarten in het midden van de kring. Deze kan je vinden op pagina 9-13. Lees telkens een situatie voor. Elk groepje loopt naar het dier dat ze kiest en verdedigt hun keuze in maximaal dertig seconden. Er staat hieronder telkens een mogelijk antwoord bij, maar andere antwoorden kunnen ook goed zijn als de groep uitlegt waarom die aanpak in deze situatie veilig en bruikbaar is.

Tips:

- Laat de dieren samenwerken. Vaak is één reactie niet genoeg: je kunt iemand eerst helpen weggaan, daarna steun bieden en vervolgens getuigen bij een verantwoordelijke.
- Beloon slim omschakelen. Een patrouille die merkt dat een aanpak niet werkt en veilig een andere kiest, toont juist inzicht.

Situaties:

- Een groep jongeren is iemand aan het uitlachen. Rechtstreeks tegenspreken lijkt de spanning te verhogen.
    - Een mogelijke keuze: Slimme vos. Afleiden en de geviseerde persoon uit de situatie helpen kan verstandiger zijn.
- Een onbekende maakt op de bus een racistische opmerking tegen iemand. Je voelt je veilig genoeg om kort te reageren.
    - Een mogelijke keuze: Blaffende hond. Een duidelijke, korte stopboodschap kan hier passen, zolang het veilig blijft.
- Een verantwoordelijke probeert uit te zoeken wat er gebeurde. Je hebt de belediging zelf gehoord.
    - Een mogelijke keuze: Pratende papegaai. Vertel eerlijk wat je zelf hebt gezien of gehoord; verzin geen details.
- Iemand wordt uitgescholden en de dader dreigt met geweld. Je twijfelt of je veilig kunt ingrijpen.
    - Een mogelijke keuze: Paard met ruiter. Veiligheid komt eerst: houd afstand en haal hulp. Andere reacties zijn pas passend als ze veilig uitvoerbaar zijn.
- Je zag een seksistische belediging gebeuren, maar op het moment zelf verstijfde je. Het voorval is voorbij.
    - Een mogelijke keuze: Zachte kat. Je kunt achteraf steun bieden. Je had niet perfect hoeven reageren om nog iets te kunnen betekenen.
- Je ziet dat een vriend opnieuw homofoob wordt gepest door dezelfde personen.
    - Een mogelijke keuze: Paard met ruiter. Bij herhaald pesten is het belangrijk een betrouwbare volwassene in te schakelen en steun te organiseren.

Fase 3: Het kampvuurmoment (10 minuten)

Laat elk lid één inzicht of een slimme aanpak delen. Sluit als leiding af met de boodschap dat je ook met kleine acties een bondgenoot kunt zijn.

Situatiekaarten

Blaffende hond

<u>De situatie:</u> Tijdens het vrij spel zegt iemand tegen een ander lid: "Jij mag niet meedoen, want mensen zoals jij horen hier niet thuis."

<u>De uitdaging:</u> Kies uit drie mogelijke reacties om na te spelen in een korte scène van een halve minuut:

- *"Stop ermee. Iedereen mag meedoen."*
- *Begin de persoon uit te schelden.*
- *Doe alsof je niets hebt gehoord.*

Slimme vos

<u>De situatie:</u> Aan de rand van het speelterrein wordt een lid uitgelachen om hun afkomst. De sfeer wordt grimmiger en je denkt dat rechtstreeks ingrijpen de situatie erger kan maken.

<u>De uitdaging:</u> Bedenk een geloofwaardige afleiding en speel deze na, bijvoorbeeld:

- *Spreek de geviseerde persoon aan en vraag of die even mee wil helpen.*
- *Stel voor om samen naar een andere activiteit te gaan.*
- *Creëer een natuurlijke reden om de rest van de groep weg te leiden.*

Paard met ruiter

<u>De situatie:</u> Je vriend wordt telkens door dezelfde groep uitgescholden vanwege zijn huidskleur. Hij vertelt dat het al weken gebeurt en dat hij niet meer graag naar de scouts komt.

<u>De uitdaging:</u> Maak een plan van drie stappen. Wie spreek je aan? Wie kan helpen? Hoe zorg je ervoor dat je vriend niet alleen staat?

Zachte kat

<u>De situatie:</u> Tijdens een groepsspel werd een lid homofoob beledigd. Het spel is intussen voorbij. Je zag het gebeuren, maar je durfde toen niet in te grijpen.

<u>De uitdaging:</u> Speel een gesprek na waarin je de persoon steun biedt zonder die te verplichten om over het voorval te praten. Mogelijke openingszinnen zijn:

- *"Hé, hoe gaat het met je?"*
- *"Ik vond het niet oké wat er gebeurde."*
- *"Wil je dat ik even bij je blijf?"*

Pratende papegaai

<u>De situatie:</u> Je hebt gezien dat een lid werd uitgescholden, omdat ze een meisje is. Later vraagt de leiding wat er precies gebeurde. De persoon die geviseerd werd, is bang dat niemand die zal geloven.

<u>De uitdaging:</u> Vertel wat je zelf zag en hoorde, zonder iets erbij te verzinnen.













6

WAT KAN JE DOEN BIJ EEN GEVAARLIJKE SITUATIE?

Volgens deskundigen zijn er vijf manieren die kunnen werken als je als toeschouwer een gevaarlijke situatie meemaakt, bijvoorbeeld op straat, in de bus of op de speelplaats, en een **bondgenoot** wil zijn. Sommige daarvan kan je ook gebruiken als je zelf het **doelwit** bent. Wat wel of niet werkt, hangt af van de situatie. Je kan vooraf niet zeker weten of iets zal werken. Het geeft een idee van welke mogelijkheden je kan proberen, als ze passen bij de situatie.
Er is wel één gouden regel: veiligheid komt eerst! Deze gouden regel geldt altijd: wat de situatie ook is, de allereerste zorg is om zeker te zijn dat niemand gevaar loopt. Niet de persoon tegen wie het racisme gericht is en ook niet de mensen die erbij staan.



BLAFFENDE HOND

Je maakt kort en krachtig duidelijk aan de persoon die racistisch doet dat die fout is en moet stoppen. Zeg bijvoorbeeld luid genoeg “Stop ermee!”, “Laat haar met rust” of “Laat me met rust”, “Dat is gemeen!” Probeer het niet meer dan één keer: als je merkt dat het kind dat racistisch doet niet luistert of zelfs nog bozer wordt, probeer dan een andere manier. Denk aan de gouden regel: veiligheid komt altijd eerst!



SLIMME VOS

Je speelt een soort toneeltje om de aandacht af te leiden. Je kan bijvoorbeeld doen alsof je niets gezien hebt en een praatje wil maken met het kind tegen wie het racisme gericht is. Als jij met het slachtoffer een gesprek begint, wordt het moeilijk voor de persoon die gemeen doet om daarmee verder te gaan. Of je kan iets laten vallen waardoor iedereen plots daar op let.



PAARD MET RUITER

Je zoekt hulp van anderen om de situatie aan te pakken. Op school haal je bijvoorbeeld een leerkracht. Of je werkt samen met een groepje kinderen om je vriend die **doelwit** is van racisme te helpen weggaan uit een situatie.

Als je zelf het slachtoffer bent is het moeilijk om hulp in te schakelen tijdens een gebeurtenis. Maar als je regelmatig te maken krijgt met racisme of pesten door dezelfde personen, of online, zoek dan zeker hulp van een volwassene. Ze zullen je helpen stap voor stap een oplossing te vinden. Je kan ook terecht bij Awel (in België) of de Kindertelefoon (in Nederland).



ZACHTE KAT

Ook na de situatie kan je altijd nog iets doen. Ook als de situatie zo snel ging of zo moeilijk was dat je toen niets deed. Ook als je al een van de andere dieren hebt geprobeerd, met of zonder succes.

Je richt je tot de persoon die het **doelwit** was van het racisme. Je vraagt hoe het met haar of hem gaat en toont je steun. Misschien kan je wel met iets helpen, al is het de persoon even niet alleen laten.



PRATENDE PAPEGAAI

Na een gebeurtenis is er vaak discussie over wat er nu precies gebeurd is: wat is er écht gezegd, wie heeft wat gedaan? Als jij de situatie zelf hebt gezien, is het vaak nuttig dat je dat navertelt. Bijvoorbeeld als de leerkracht of scheidsrechter wil weten wat er precies gebeurd is. Natuurlijk kan je ook als slachtoffer je eigen verhaal doen, maar het helpt als ook anderen vertellen wat er gebeurd is. Dan is er meer kans dat volwassenen het slachtoffer geloven.



Meer informatie vind je in 'RACISME: STOP DE PIJN' (2022) van Naima Charkaoui en Ikrame Kastit, EPO Uitgeverij.