

## HET GROTE KINDERRECHTEN-BOSSPEL

### OVERZICHT

<i>Soort activiteit</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bosspel</li> </ul>
<i>Binnen/buiten</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buiten</li> </ul>
<i>Leeftijd</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10-14 jaar</li> </ul>
<i>Tijdsduur</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1-2 uur</li> </ul>
<i>Groepsgrootte</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 15-25 deelnemers</li> <li>• meer dan 25 deelnemers</li> </ul>
<i>Samenvatting</i>	Bosspel in twee delen over kinderrechten: in ploegjes (deel 1) en met samenwerkingsopdracht voor de hele groep (deel 2)
<i>Doelstellingen</i>	de deelnemers proberen voor hun ploeg zoveel mogelijk kinderrechten te veroveren, maar stellen in het tweede deel vast dat je alleen door samen te werken alle rechten voor iedereen kan realiseren.
<i>Materiaal</i>	Spelkaartjes, paspoortkaartjes (in blauw, groen, geel en rood), 4 touwen, vingerverf (blauw, groen, geel en rood), chique verkleeding, fluitje, teken- en knutselmateriaal, verzamelplakaat en kleefband
<i>Varianten</i>	Zie onder

## SPELREGELS

### 1. Voorbereiding thuis

---

- Print de bijlagen uit en verknip ze tot mooie kaartjes (je kan ze best plastificeren voor de duurzaamheid). Zorg er voor dat je ze per kleurgroep apart bijeen houdt, zodat de beginsituatie correct is. (Tip: Zet met stift een streep in de betreffende kleur op de achterkant van elk kaartje.)
- Verzamel de andere benodigdheden.

### 2. Voorbereiding ter plaatse

---

- Verzamel de deelnemers op een duidelijke plaats voor de speluitleg; op deze plek moeten ze bijeenkomen na deel 1; deel 2 van het spel gaat tevens hier door.

### 3. Het spel

---

#### Concept

- Er worden **vier ploegen** gevormd; deze ploegen krijgen een kleur (blauw, geel, groen, rood) toegewezen en kunnen zelf een naam kiezen voor 'hun land'. Iedereen krijgt een streep verf in de juiste ploegenkleur op het gezicht.
- Ban Ki Moon, de voorzitter van de Verenigde Naties, (gespeeld door één van de begeleiders) doet een oproep aan alle landen om ervoor te zorgen dat ze zoveel mogelijk rechten voor de kinderen van hun land kunnen verdienen. Om dit te helpen realiseren stelt hij een kinderrechtencommissaris 'Bruno' aan (gespeeld door een andere begeleider). Alle kinderen hebben recht op een naam en nationaliteit en krijgen daarom een persoonlijk paspoort in de kleur van hun land. Als ze dat in de loop van het spel zijn kwijtgespeeld, kunnen ze de KR-commissaris opzoeken en krijgen ze daar een nieuw paspoort in de kleur van hun land. Opgelet, de KR-commissaris verplaatst zich voortdurend, wat het moeilijker maakt om aan een nieuw paspoort te geraken.
- Ban Ki Moon legt vervolgens de spelregels uit.
- Elke ploeg ontvangt een mix van 3 soorten tekeningen en titels van kinderrechten volgens een welbepaalde, evenwaardige verdeling (zie bijlage: kaartjes bosspel; beginsituatie). Elke ploeg heeft al 3 bij elkaar passende kaartjes.
- De bedoeling is dat elke ploeg zoveel mogelijk juiste combinaties maakt van bij elkaar horende zaken (**telkens 4 op een rij voor één recht**). Dit kunnen ze doen door in het kamp van de andere landen door te dringen en daar één van hun ontbrekende spullen te gaan halen. Op het moment dat een ploeg 4 keer 4 op een rij heeft, moeten ze Ban Ki Moon erbij roepen. Deze controleert en als 't klopt, wordt het eerste deel van het spel afgefloten en verzamelen alle ploegen bij de Verenigde Naties om een stand van zaken op te maken. Normaal gezien zullen de kinderen denken dat er één ploeg 'gewonnen' is. Maar al gauw blijkt dat er meer aan de hand is en dat er nog een tweede deel aan het spel volgt.

#### Spelregels deel 1

- De ploegen verspreiden zich over het bos en installeren hun kamp. Met touw baken ze een ruimte af van ongeveer 2 à 3 meter doorsnee.
- In het kamp bekijken de ploegleden de spullen die ze meekregen en proberen ze combinaties te maken van bij elkaar horende zaken: een titel (de naam van het recht), pictogram, en 2 tekeningen in verschillende stijl. Elke ploeg heeft van 1 recht al 3 juiste kaartjes.
- De ploegleden bespreken welke delen van 'de puzzel' nog ontbreken, zodat ze weten naar wat ze op zoek moeten. In de kampen van de 3 andere ploegen liggen nl. hun ontbrekende stukken. De spelers bepalen een tactiek: sommigen gaan aanvallen; anderen kunnen het eigen kamp verdedigen, want in het eigen kamp liggen natuurlijk

ook spullen die gegeerd zijn door de tegenstrevers. In elk kamp moet ook een schattenbewaker aangesteld worden, die waakt over het correct verloop van de ruilhandel en het ordenen van de veroverde stukken. In de loop van het spel kan deze rol onderling gewisseld worden tussen spelers van dezelfde ploeg, volgens eigen afspraken.

- Om in een vijandig kamp iets te kunnen gaan halen, moet je het paspoort hebben van het land dat je binnenvalt. Zo'n paspoort kan je veroveren door een tegenstander aan te tikken. Per twee speel je dan - volgens de voorkeur van de tikker - een wedstrijdje naar keuze: ofwel blad/steen/schaar, ofwel hanengevecht (1) , ofwel 'chinees boksen' (2) ofwel om ter langst AAAAA zeggen (3) . De verliezer moet zijn paspoort afgeven en kan op zoek naar de KR-commissaris voor een nieuw paspoort. De winnaar kan nu proberen een vijandig kamp binnen te dringen (of zelfs eerst nog meer vreemde paspoorten te verzamelen)
- Een speler kan een vijandig kamp binnendringen door onder het touw te kruipen of erover te springen. Eén voet binnen de omtrek van het touw is voldoende om immuun te zijn. Je kan dan niet meer getikt worden.
- Eens je binnen bent in een vijandig kamp, kan je de stukken bekijken die er geordend liggen per recht. Gelijk welk stuk dat je ziet dat je kan gebruiken, mag je opeisen in ruil voor het paspoort dat je van een andere speler veroverd had. Eén beperking: rechten waarvan een ploeg al 3 stukken verzameld heeft, kan je niet opeisen. Dit beschermt de 'eigendom' van elke ploeg. Werkwijze om te ruilen: Je toont je eigen paspoort en het veroverde paspoort (dat de kleur moet hebben van het land dat je bent binnengevallen: controle voor de schatbewaker). Je vraagt het stuk dat je nodig hebt, bijvoorbeeld "Ik wil die tekening van recht op privacy". De schatbewaker geeft dit stuk in ruil voor het afgegeven paspoort. De KR-commissaris en Ban Ki Moon lopen voortdurend rond in het bos om afgegeven paspoorten in te zamelen, zodat de KR-commissaris alle soorten paspoorten op elk ogenblik in voorraad heeft.
- De aanvaller kan nu het veroverde stuk gaan inleveren in het eigen kamp om de puzzel aan te vullen en te kijken naar welk stuk hij nu op zoek moet.
- Het afronden van deel één van het spel: Wanneer een ploeg 4 keer 4 op een rij heeft, gaan ze de KR-commissaris roepen. Deze gaat dan controleren of inderdaad alle stukken van de puzzel aanwezig zijn en correct geordend. Hij geeft dan een afgesproken fluitsignaal, zodat iedereen weet dat deel één is afgelopen.

## **Spelverloop deel 2**

- Alle ploegen verzamelen met hun materialen bij de Verenigde Naties. De 'voorlopige winnaars' stellen hun 'vier rechten op een rij' voor. Ban Ki Moon bedankt de kinderen voor hun werk tot nu toe en daagt hen uit om het zeventiende en ontbrekende recht (d.i. recht op spel en vrije tijd) zelf te vinden en in te vullen.
- Je kan de kinderen zelf naar een oplossing voor dit probleem laten zoeken of indien nodig de oplossing suggereren/ stimuleren. Hiervoor moeten de ploegen nl. eerst samenleggen wat ze al aan combinaties hebben en de ontbrekende stukjes met elkaar delen om de puzzel van 16 rechten x 4 stukken volledig te maken.
- Vervolgens raden de kinderen welk recht nog ontbreekt, en krijgt de hele groep als opdracht om zelf een tekening te maken, een voorwerp te creëren (bijv een 3D-beeld met natuurmateriaal of klei of kosteloze materialen) en een lied / gedicht / rebus,... dat het recht op spel en vrije tijd symboliseert. De kinderen kunnen hier over hun ploegengrenzen heen nieuwe groepen vormen en samenwerken aan hetgeen ze zelf het liefst doen: tekenen, schrijven of knutselen,... Ze krijgen hiervoor bijv. een kwartier de tijd.
- Tot slot stellen de nieuwe groepen de resultaten van hun werk aan elkaar voor en kan bijv. het nieuwe lied met zijn allen gezongen worden.
- Probeer nog een nabespreking aan dit spel te koppelen: vond je het tof, wat wel/niet, was het moeilijk,...

(1) De spelers gaan op de grond liggen en zetten beide handen op de grond, armen gestrekt (pomphouding). Ze liggen rechtover elkaar. Op het startsignaal proberen ze elkaar handen "onderuit" te trekken. Wie eerst neerligt op de grond verliest het hanengevecht.

(2) De twee spelers staan op 1 been en kruisen de armen. Op het startsignaal beginnen ze te springen en boksen ze met gekruiste armen tegen elkaar op. Degene die langst op 1 been staat wint.

(3) Spelers nemen ene diepe adem en op het startsignaal beginnen ze beiden met AAAAA te zeggen (dezelfde adem). Degene die langst volhoudt wint.

## VARIANTEN

- Je maakt het de kinderen iets gemakkelijker als je elke ploeg al zeker 3 of misschien zelfs al 4 titels van kinderrechten geeft. Dit is zeker zinvol als je kinderen geen achtergrond hebben in kinderrechten of nog heel jong zijn.
- Als er tijd is en je groep houdt ervan, laat elke ploeg dan een heus kamp bouwen

## BIJLAGEN

1. Kaartjes beginsituatie: blauw, geel, rood en groen
2. Oplossing