

PRIVACY-BOSSPEL

OVERZICHT

<i>Soort activiteit</i>	<ul style="list-style-type: none"> • bosspel
<i>Binnen/buiten</i>	<ul style="list-style-type: none"> • buiten
<i>Leeftijd</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 14-18 jaar • 18-30 jaar
<i>Tijdsduur</i>	<p>Afhankelijk van de groepsgrootte</p> <ul style="list-style-type: none"> • 30-60 minuten
<i>Groepsgrootte</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 8-16 deelnemers
<i>Samenvatting</i>	Deelnemers proberen individueel de geheime code van de anderen te kraken
<i>Doelstellingen</i>	De deelnemers passen privacy-principes toe tijdens het spel of schenden ze. Dit heeft zonder dat ze 't vooraf weten een invloed op de uitslag van het spel. Ze maken kennis met allerlei aspecten van het recht op privacy.
<i>Materiaal</i>	<p>Voor elke deelnemer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Een kleurstift in een eigen unieke kleur • Een briefomslag • Een leeg A4-blad • Een strookje met een situatie van privacy-schending <p>Een geheim code-formulier (op voorhand op te stellen door de begeleiding)</p>
<i>Varianten</i>	Ipv privacy-schendingen kan er ook met kinderrechtnetitels gewerkt worden

SPELREGELS

1. Voorbereiding thuis

- Print het code-formulier twee keer uit; één exemplaar om een overzicht te maken van alle codes; van het tweede exemplaar knip je de privacy-schendingen tot aparte strookjes (voor elke deelnemer één strookje)
- Maak het code-formulier met 3 kolommen in het geheim klaar: de kolom met de privacy-schendingen is al ingevuld; in de tweede kolom schrijf je de namen van de deelnemers willekeurig ingevuld; in de derde kolom krijgt elke speler een kleur toegewezen (een streep met zijn specifieke kleurstift). Zo ontstaat een unieke code die de basis voor het spel zal vormen; de deelnemers moeten nl. deze code 'kraken': de passende schending bij elke naam vinden en de handtekening van deze persoon in de juiste kleur. Tegelijk prepareer je de enveloppen voor elke deelnemer: je schrijft de naam van de deelnemer op de buitenkant van de omslag en stopt er het passende schendingstrookje in samen met de kleurstift en een blanco A4-blad.

2. Voorbereiding ter plaatse

- In het bos aangekomen duid je het terrein aan waarbinnen gespeeld mag worden (richt je afhankelijk van de grootte van de groep en de dichtheid van het bos op de opp. van een voetbalveld) en geef de centrale plek aan waar verzameld moet worden bij het einde van het spel.
- Je deelt de enveloppen uit en stelt dat de inhoud strikt persoonlijke informatie is, waarover alleen de eigenaar kan beslissen wat hij/zij ermee doet; de titel van het spel is niet voor niets: 'Privacy!?!'. Voor het spel kan starten moet ieder nog wat voorbereidend werk doen: een strikt persoonlijk score-boekje maken. Hiervoor nemen ze het lege A4 blad en je demonstreert hoe ze hiermee een mini-boekje kunnen maken: dubbel vouwen, nog eens dubbel vouwen en dan nog eens; daarna de gesloten zijden doorritsen behalve de rugzijde. Zo creëer je een boekje met 16 pagina's. Elke pagina moeten ze nu in drie ongeveer gelijke delen verdelen met hun stift. Bovenaan elke pagina schrijven ze telkens de naam van één van de deelnemers. Als ze hiermee klaar zijn is hun privé-boekje klaar voor het spel.
- Je legt de spelregels uit voor je aan de startpositie begint.

3. Het spel

- Startpositie: de groep wordt uitgedaagd om zich zodanig te verspreiden in het bos dat niemand iemand anders kan zien (zeker de begeleiding niet, want zolang die nog iemand kunnen spotten, kan het spel niet starten): ieder moet dus individueel een privé-plekje vinden; je kan dit ook inkleden dat we doen alsof we allemaal tegelijk moeten gaan kakken en daarom een volledige privéplek opzoeken waar niemand je kan zien. Zodra dit gelukt is, geeft de begeleiding een fluitsignaal als start van het eigenlijke spel;
- De spelers proberen een andere speler te tikken om diens code te kunnen verwerven. De tikker mag de strijdwijze verkiezen voor het uitwisselen van codes; er zijn verschillende strijdmogelijkheden:
 - Blad/steen/schaar
 - Hanengevecht
 - Worstelpartij 'schouders op de grond'
 - Armworstelen
 - Uit de cirkel duwen
 - Zakdoek uit achterzak trekken
 - Veter van schoen lostrekken
 - Duimworstelen
 - In 'pompstand' mekaars armen onderuit trekken tot er één op de grond valt
 - ...
- De winnaar van de strijd mag de persoonlijke code van de tegenstrever inkijken en noteren in het eigen scoreboekje. De verliezer moet zijn handtekening hier onder zetten met de eigen kleurstift.
- Opgelet: Vóór er gestreden wordt, krijgt de getikte de kans door één tegenvoorstel of 'charme-offensief' de tikker

ervan te overtuigen gewoon mekaars code te delen zonder strijd of de eigen voorkeur van strijd te laten kiezen.

- De spelers proberen op die manier om ter eerst de code van alle spelers te veroveren. Je kan een speler meerdere keren opnieuw proberen te tikken zolang je diens code niet veroverd hebt, maar je moet minstens 10 passen afstand laten nemen alvorens je er weer achteraan kan. Zolang spelers 'in strijd' of 'in onderhandeling' zijn, kunnen ze niet door anderen getikt worden.
- Het spel wordt afgefloten wanneer één van de spelers op de centrale plek komt melden dat ie alle codes veroverd heeft of wanneer de begeleiding beslist dat het spel lang genoeg geduurd heeft.
- Iedereen verzamelt dan op de centrale plek en geeft het scoreboekje aan de begeleiding; deze controleert of de genoteerde codes kloppen en of ze allemaal in de juiste kleur ondertekend zijn. Wanneer dit niet klopt, telt deze code niet mee voor de eindafrekening. De begeleiding maakt een 'einduitslag' op.
- Vragen voor de nabespreking:
 - Welke strategieën heb je gebruikt om het spel te kunnen winnen?
 - Wie heeft er geheime info over anderen aan derden doorgespeeld of uitgewisseld?
 - Wie heeft er op die manier codes kunnen kraken zonder de originele handtekening?
 - Iedereen die op deze manier gehandeld heeft, heeft in feite het recht op privacy geschonden van andere deelnemers. Daarom tellen de resultaten die 'vals' verworven werden niet mee in de einduitslag van het spel.
 - Ken je situaties in het echte leven waarbij mensen vertrouwelijke informatie over anderen doorspelen aan derden? Doe je dit soms zelf, bewust of onbewust? Waarom doe je dit? Wat bereik je daarmee?
 - Ben je zelf al eens het slachtoffer geweest van vertrouwelijke info die doorgespeeld werd aan derden? Hoe voelde je je daarbij? Hoe heb je daar op gereageerd? Heb je de schender van je privacy daarover aangesproken? Of degene die ongewild (al dan niet correcte) informatie verkregen had over jou?
 - Wie heeft consequent niks doorverteld over anderen of zelf geen onrechtstreekse info opgevraagd? Degenen die hier in alle eerlijkheid positief op kunnen antwoorden zijn de eigenlijke winnaars van het spel. Wie heeft dit zo gedaan? Waarom?
 - Welke privacy-schendingen uit het spel herken je in je eigen leven? Kan je vertellen over gelijkaardige of andere situaties. Hoe kan je met zo'n concrete privacy-schendingen omgaan? Hoe kan je reageren?
 - Vinden jullie van al deze situaties dat het echt schendingen van de privacy zijn? Welke situaties zijn de ergste, welke het minst erg volgens jou? Leg uit.

VARIANTEN

In plaats van privacy-schendingen kan je ook met kinderrechtentitels werken; zo kan je het spel gebruiken als kennismaking met kinderrechten en het spelproces als een illustratie van het recht op privacy. In deze variant moet je op het code-formulier de kinderrechtentitels toevoegen ipv de schendingen.

BIJLAGEN

Code-formulier PRIVACY-bosspel

Privacy-schending	Naam deelnemer	kleur
iemand's dagboek lezen zonder toestemming		
een gesprek onder vier ogen afluisteren		
iets wat je in vertrouwen werd verteld, doorzeggen aan derden		
spieken bij een examen		
een tekst van een ander publiceren met je eigen naam eronder		
in de jaszakken van je lief gaan neuzen omdat je vermoedt dat hij/zij je bedriegt		
de inbox op de GSM van je beste vriend(in) checken		
e-mailberichten van iemand anders lezen		
foto's van je klasgenoten ongevraagd op facebook posten		
"per ongeluk" de kleedkamer van de gymzaal binnenlopen als het andere geslacht zich daar aan 't omkleden is		

de leraar LO tikt telkens opnieuw elke leerlinge op de bips als teken dat ze aan de beurt is om in het zwembad te duiken		
de inhoud van het nachtkastje van je ouders onderzoeken		
de leid(st)er van je groep op kamp leest mee terwijl je een brief naar huis schrijft		
tijdens een slow op de scoutsruif pakt je danspartner je stevig beet bij je achterwerk en trekt je zo dicht tegen zich aan		
een verzonnen 'pikant' verhaal schrijven over medespelers uit je toneelclub, met hun echte namen en waarheidsgetrouwe persoonsbeschrijving, en dit op je blog posten		
De wenskaartjes die op het prikbord bij een vriend(in) thuis hangen, stiekem lezen		

Dit zijn slechts voorbeelden die kunnen veranderd, aangepast en verbeterd worden, eventueel zelfs gestoeld op concrete voorvallen uit de doelgroep om discussie hierover uit te lokken.