

KINDERRECHTENKUBB

OVERZICHT

<i>Soort activiteit</i>	<ul style="list-style-type: none"> • pleinspel
<i>Binnen/buiten</i>	<ul style="list-style-type: none"> • buiten
<i>Leeftijd</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 10-14 jaar • 14-18 jaar • 18-30 jaar • 30+
<i>Tijdsduur</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 30-60 minuten
<i>Groepsgrootte</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 8-15 deelnemers
<i>Samenvatting</i>	KUBB spelen met een verrassend kinderrechtensausje erover
<i>Doelstellingen</i>	De deelnemers ervaren hoe het spel makkelijker wordt naarmate meer rechten toegepast worden en moeilijker naarmate meer rechten geschonden worden (net zoals in 't echte leven)
<i>Materiaal</i>	<ul style="list-style-type: none"> • KUBB-blokken en stokken • Kinderrechtentekeningen; doorschijnende kleefband of velcro • Lijst met handicaps
<i>Varianten</i>	Zie onder

SPELREGELS

1. Voorbereiding thuis

- Print de KR-tekeningen op passende grootte uit, plastificeer ze voor de duurzaamheid
- Op de torens worden met velcro of kleefband de verschillende KR gekleefd.

2. Voorbereiding ter plaatse

- Bakken het spelterrein af met de 4 stokjes (ong. 4à5m x 8à10m)
- Afhankelijk van de variant zet je de torens al klaar op 't speelveld of stel je ze tentoon en zodat de deelnemers die toren kunnen uitkiezen die hen 't meest aanspreekt.

3. Het spel

- Speel KUBB volgens de gewone regels in twee ploegen
- Als een toren wordt omgegooid, moet de gooier een KR-kaartje uit 'de zak' trekken (best met de grote tekeningen, zodat iedereen de tekening kan zien)
- Verschillende mogelijkheden
 - Hij moet zeggen welk recht op de tekening wordt uitgebeeld
 - Hij moet de tekening bij het passende kaartje hangen met de titel
 - Hij moet een concreet voorbeeld 'uit het leven gegrepen' vertellen van een schending of toepassing van dit recht.
 - ...
- Vervolg A :
 - 't is gelukt » de toren is om
 - 't is niet gelukt » de toren is gered en mag terug recht worden gezet
- Vervolg B: 't is niet gelukt » tegenpartij krijgt de kans om de opdracht juist op te lossen; pas als het voor hen lukt is de toren gered.

VARIANTEN

VARIANT 1: KR-KUBB met handicaps

- In deze versie kunnen meer torens en meer goostokken voorzien worden dan normaal, zodat je meer rechten kan inbrengen en met meer deelnemers kan spelen.
- Het spel wordt gewoon gespeeld met als achterliggende ervaring ter overweging/bespreking: hoe meer rechten je hebt aan jouw kant, hoe meer voordeel je hebt; hoe meer rechten je verliest, hoe moeilijker het spel (= het leven) wordt.
- Alle rechten krijgen een bepaalde 'handicap' mee, indien je dit recht verliest (de deelnemers kennen die handicaps niet op voorhand)
- De deelnemers kiezen op voorhand die toren(s) uit met het recht van hun voorkeur (zonder te weten wat de bijhorende handicap is).
- Eventueel stellen ze hun recht voor aan de hele groep.
- De tegenstanders kunnen dan kiezen welk recht ze graag voor zich zouden hebben (= extra doel om voor te gooien)
- Als er een toren is omgegooid wordt er gecheckt welk recht en van wie het is; de verliezer krijgt zijn handicap voor de volgende beurt toegewezen.
- Extra uitbreiding: De gooier moet eerst een goede uitleg geven over het recht (bijv. hoe zij goed zouden kunnen zorgen

voor de toepassing dit recht of wat ze ermee zouden aanvangen) alvorens de toren ook écht veroverd is.

VARIANT 2

Iedere speler kiest een toren met recht opgekleefd. Deze rechten worden per ploeg voorgesteld.

Dan stelt elke groep zijn torens op in willekeurige volgorde, met de rechten onzichtbaar voor de tegenstanders. De ploegen hebben een vaste volgorde om te gooien.

Om beurten gooit er één deelnemer van ploeg A en dan een deelnemer van ploeg B. Voor de deelnemer gooit zegt hij/zij welk recht ie wil veroveren.

- Als 't raak is (toren omver) toont de tegenpartij welk recht 't is.
- Correct: toren naar andere ploeg
- Fout: toren terug op zelfde plaats

De ploeg die als eerste alle rechten heeft, is winnaar.

- Als een toren omver is, wordt het recht getoond (idem als A), maar als het niet juist was, wordt deze toren met 't recht zichtbaar gezet. Deze toren moet nu eerst uit gegooid worden, voor er een andere mag neergelegd worden. Bovendien moet de gooier over een "open recht" een voordeel kunnen vertellen (een positief gevolg voor jezelf of voor bepaalde andere mensen/kinderen) alvorens te kunnen gooien.
- (voor kleine groepen) De deelnemers spelen individueel. Alle torens worden op één rij opgesteld. De deelnemers gooien om beurten met 2 (of 3) stokken en kunnen zo rechten verzamelen. Achteraf kan je nog een verwerking hiermee doen. Bijvoorbeeld: geef de groep de opdracht met de blokken (en alle andere stokken) een 'beeld' te bouwen dat iets uitdrukt van de waarden die achter de KR zitten: respect, samenwerking, vrede, gelijkheid, zorg voor milieu en toekomstige generaties,...

BIJLAGEN

1. KR-tekeningen (kwartetspelgrootte)

2. Handicaps kinderrechtenKUBB

Ieder kind heeft recht op

- **Geloof en cultuur: op de knieën(in aanbidding)**
- **Bescherming bij oorlog: op één been (je bent op een landmijn gestapt)**
- **Bescherming bij adoptie: opgetild door twee of meer collega's ('stoeltje')**
- **Eigen mening en inspraak: een opgelegde zin achterstevoren zeggen terwijl je gooit**
- **Spel en vrije tijd: gooien terwijl je een pirouette maakt (geen tijd om stil te staan)**
- **Naam en nationaliteit: nylonkous over het hoofd (geen gezicht/identiteit)**
- **Veiligheid en bescherming: met één oog dicht (blauw oog/dichtgeslagen)**
- **Gelijke behandeling: twee stappen achteruit gaan staan**
- **Geen onwettige opsluiting: met 2 handen samen gooien (geboeid)**

- **Onderwijs en informatie: achterwaarts gooien, best door de benen**
- **Eigen familie: opspringen vanuit 100m-start-positie en gooien terwijl je in de lucht hangt (zonder familie maak je een slechte start)**
- **Samenkomen: van aan de zijkant achteraan gooien (je bent uitgesloten)**
- **Extra verzorging bij ziekte of handicap: met 2 vingers gooien**
- **Gezonde voeding, water, kleding, onderdak:**
5x rond je vinger draaien en dan gooien (als je niet kan eten, word je duizelig)
- **Privéleven: over het hoofd van de grootste van je team gooien**
- **Zorg: met een 'foute bril' op**
- **Bescherming tegen uitbuiting: gooien met iemand op je rug**

Extra materiaal: 'foute' bril, nylonkous (kan ook gebruikt worden als 'boeien')