



VERTROUW OP MIJ

Thema's	Samenwerking, verantwoordelijkheid, vertrouwen, veiligheid en bescherming
Moeilijkheidsgraad	Gemakkelijk
Tijdsduur	45 minuten
Leeftijd	6-18 jaar
Groepsgrootte	Maximum 20 deelnemers
Soort activiteit	Kennismaking en ijsbreker
Samenvatting	We moeten samenwerken om voor iedereen mensenrechten te verwerven. In duo leiden we elkaar geblinddoekt door de ruimte. We reflecteren daarna over deze ervaring m.b.t. de thema's (hierboven).
Doelstellingen	Dit opwindende en actieve spel helpt kinderen het belang te begrijpen van vertrouwen en samenwerking.
Voorbereiding	Materiaal klaar leggen
Materiaal	Kaartjes kinderrechten. Blinddoeken voor de helft van de kinderen.

Instructies

- Vraag de kinderen om paren te vormen.
- Blinddoek één kind per paar.
- Het andere kind van het paar is 'leider' en leidt zijn/haar partner door het lokaal. De 'leiders' zouden diverse (veilige!) ervaringen voor hun partners moeten bedenken. Bijvoorbeeld, hen vragen op de tast voorwerpen te identificeren, hen even alleen laten, samen op een gladde vloer lopen. Moedig de 'leiders' aan om hun fantasie te gebruiken.
- Nadien wisselen de kinderen van rol.
- Na het spel krijgt de klas even de tijd om over het spel te praten. Gebruik de onderstaande vragen om de discussie te openen.
 - Hoe was het om 'blind' of 'leider' te zijn?
 - Hoe heb je gecommuniceerd?
 - Had jij een voorkeur voor een bepaalde rol? Waarom?
 - Voelde jij je als leider verantwoordelijk?
 - Heb jij jouw leider vertrouwd?
 - Waarom is vertrouwen belangrijk (in gezinnen, tussen vrienden, tussen landen...)?

Varianten

- Kies één van de rechten. Op welke manier zou men moeten samenwerken om ervoor te zorgen dat dit ene recht voor alle kinderen ter wereld werd gerealiseerd? (Bijvoorbeeld het recht op voldoende voedsel en zuiver water vereist vertrouwen en samenwerking van regeringen, voedsel telers, handelaars ...)
- Een variant van dit spel kan zijn dat één kind een 'schip' is en de anderen 'rotsen'. De rotsen zitten op de vloer met wat ruimte ertussen. Het schip wordt geblinddoekt en moet dan van de ene kant van het lokaal (de zee) naar de andere kant (de oever) stappen zonder tegen een rots te botsen. Als het schip dicht bij een rots komt, maakt het zittende kind een geluid van beukende golven tegen een rots om het schip te waarschuwen dat het van richting moet veranderen. Als het schip de oever bereikt, wordt een ander kind het schip.

