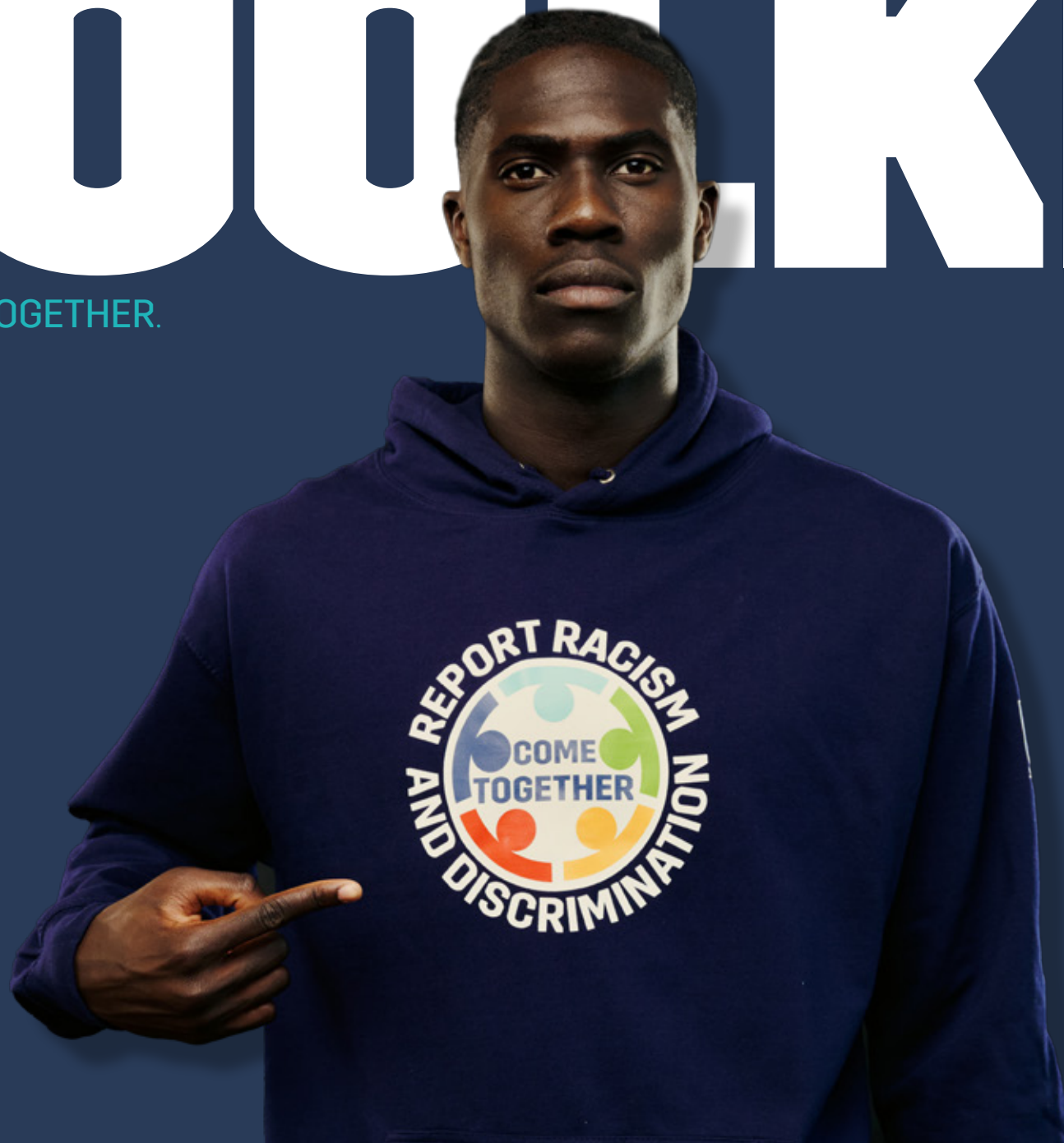


TOOLKIT

LET'S COME TOGETHER.





Inleiding

In 2021 lanceerde de KBVB het actieplan Come Together om discriminatie en racisme in het Belgisch voetbal te bestrijden. Een initiatief dat gesteund wordt door alle betrokken stakeholders (Voetbal Vlaanderen, ACFF en Pro League).

Deze Come Together-toolkit is bedoeld voor coaches en technisch verantwoordelijken voor de jeugdopleiding die vooraf de Come Together-workshop hebben gevolgd. Het doel is om jonge spelers en speelsters op een leuke manier bewust te maken van discriminatie en racisme.

Je vindt er theoretische en praktische hulpmiddelen die je op het veld kan gebruiken. Laten we samen werken aan een inclusieve voetbalomgeving waarin iedereen zich aanvaard voelt.

Let's Come Together!



Inhoud

A. Come Together

- 01.**
Wat is de rol van de coaches? 10
- 02.**
Criteria beschermd door de
Belgische wet en het
bondsreglement 12
- 03.**
Hoe te reageren op discriminatie? 14



B. Toolkit voor de coaches

- 01.**
A. Methodologie 20
B. Praktische
hulpmiddelen 22
- 02.**
Terminologie 24
- 03.**
Educatieve spelletjes 26
- A.** Kleine Rode Duivel
Kleine Red Flame 28
- B.** Hogerop klimmen 32
- C.** Iedereen aan de lijn 42
- D.** Van de ene grens
naar de andere 50
- E.** Eén voor allen,
allen voor één! 56





cometogether.be

**“Niemand is geboren als racist.
Onwetendheid en een gebrek aan opvoeding
duwen iemand in dat straatje.”**

Romelu Lukaku, Belgian Red Devil

**A.
Come
Together**



Wat is de rol van de coaches?

In 2021 lanceerden wij het actieplan Come Together met als doel iedereen samen te brengen op het veld om discriminatie, racisme, homofobie en andere vormen van misbruik te helpen bestrijden.

‘De kracht van mijn team is de kracht van respect en diversiteit.’

Imane El Rhifari, Coach U14 meisjes



Als rolmodel fungeren

Binnen de clubs zijn opleiders rolmodellen voor jongeren. Het is daarom essentieel dat ze het goede voorbeeld geven in de strijd tegen discriminatie en racisme. Kom dus in actie in geval van grensoverschrijdend gedrag, misplaatste uitlatingen of andere negatieve gedragingen op en naast het veld. Zo laat je jongeren de weg vooruit zien en help je het voetbal inclusiever te maken.

Promoot inclusie en diversiteit

Voetbal is een geweldige manier om waarden en principes van jongs af aan bij te brengen. Promoot een inclusieve omgeving waar iedereen vrij is om zichzelf te zijn en waar iedereen anderen aanvaardt zoals ze zijn.

Hoe?

- Bestel Come Together-posters en hang ze op.
- Deel de Come Together-waarden via de website en de sociale media van je club.
- Volg de opleiding over racisme en discriminatie.
- Breng de oefeningen die in deze toolkit opgenomen zijn in praktijk.



Criteria beschermd door de belgische wet en het bondsreglement

Deze toolkit zal je de mogelijkheid geven om jonge spelers/ speelsters op een leuke manier bewust te maken van discriminatie en racisme. Deze thema's kunnen ingewikkeld zijn voor kinderen. Daarom is het belangrijk om de Come Together-opleiding te volgen, zodat je er zo goed mogelijk mee kan omgaan.



We herinneren eraan dat het bondsreglement elke vorm van discriminatie verbiedt (aanzetten tot haat of geweld door middel van teksten, gezangen, gebaren of spandoeken). Dergelijke handelingen kunnen door een bondsinstantie worden bestraft, in het bijzonder de Nationale Kamer in de strijd tegen Discriminatie en Racisme (NKDR).

Elke overtreding van het bondsreglement kan leiden tot sancties zoals schorsingen, boetes, ontzetting uit het recht om een bondsfunctie te bekleden of zelfs schrapping of, in bepaalde gevallen, alternatieve maatregelen.

Slachtoffers van discriminatie kunnen ook een strafrechtelijke of burgerlijke klacht indienen.

A. Ingrijpen en mensen duidelijk maken wanneer een gedrag niet getolereerd wordt

Noem de persoon in kwestie niet direct racistisch of seksistisch.
Dit zal leiden tot een steriele discussie met het risico op beledigingen en fysiek geweld. Ga in plaats daarvan een constructieve discussie met hem of haar aan

Hoe te reageren op discriminatie?

B. Een constructieve discussie aangaan

- A. Feitelijke observatie: "Ik zie/ik hoor/ik merk op"
- B. Personele ervaring: "Ik denk/ik voel/ik ervaar"
- C. Check: "Begrijp je het?/Kun je je het voorstellen?"
- D. Grenzen stellen: "Ik wil dat"

Is een constructieve discussie onmogelijk? Neem dan (fysiek) afstand om duidelijk te maken dat je het niet eens bent met wat er gebeurt.

C. Meld de feiten

Slachtoffer of getuige van discriminatie?
Meld de feiten in alle vertrouwelijkheid door het formulier online in te vullen op cometogether.be of via de RBFA app.



cometogether.be

**'Ik speel gewoon met mijn vrienden.
Huidskleur telt niet.'**

Tsiresy Rakotonanahary, U12 speler



B.
Toolkit voor
de coaches



01

A. Methodologie

Immersiefase (15')

Leg de jongeren voordat de sessie begint en zonder de inhoud te onthullen uit dat de dagactiviteit educatief zal zijn en bedoeld is om hen bewust te maken van de Come Together-waarden. Deze eerste fase is vergelijk-

**'Rolmodellen
verkleinen de drempel
naar coming out'.**

Matthias De Roover, speler



cometogether.be

baar met een klassieke voetbalworkshop en dient om de spelers/speelsters onder te dompelen in het spel voordat het educatieve aspect wordt aangepakt.

Pedagogische fase (15')

In de tweede fase worden regels aan het spel toegevoegd in de vorm van verschillende beperkingen die tot discriminatie leiden. Het doel is dat de spelers/speelsters deze discriminatie ervaren om zich ervan bewust te worden en empathie te ontwikkelen voor de mensen die er in het echte leven het slachtoffer van zijn.

Debat (15')

In de derde fase voert de coach een debat zodat de jongeren hun gevoelens kunnen uiten, de verschillende thema's die in het spel aan bod kwamen, kunnen identificeren en definiëren en het verband kunnen leggen tussen het spel en het dagelijks leven. Ten slotte worden ze uitgenodigd om zich te engageren om de Come Together-waarden te respecteren.



B. Praktische hulpmiddelen



Aanpasbaarheid van de oefeningen

Voor elk spel reiken we regels aan, een bepaald aantal spelers/speelsters, materiaal en een specifieke ruimte. Maar dit alles kan aangepast worden aan het aantal spelers/speelsters, hun leeftijd, hun niveau en de beschikbare ruimte en materiaal. Het doel is om altijd de educatieve opzet te behouden.

Enkele spellen gebruiken kaarten die je kunt uitprinten. Voor een beter gebruik en behoud na verloop van tijd raden we je aan om ze te plastificeren.

Tips voor het debat

Het debat is een cruciaal deel van de methodologie. Zorg ervoor dat het onder de juiste omstandigheden wordt gevoerd:

Zorg voor een klimaat van welwillendheid door gedragsregels in te voeren: "Onderbreek niet, luister naar de anderen, aanvaard de verschillende standpunten, spreek wanneer je mag..."

Gebruik de ervaringen van de kinderen als basis voor discussie: "Heb je ooit de indruk gehad te worden buitengesloten of anders te worden behandeld? Hoe voelde je je toen?"

Herformuleer wat er gezegd is in de woorden van de kinderen en vraag hen om voorbeelden om er zeker van te zijn dat ze je boodschap goed hebben begrepen.

02

Terminologie

Chronometer 

Kegel 

Hoedje 

Speler / speelster zonder bal 

Speler / speelster met bal 

Hesje 

Baan van de bal 

Beweging van de speler met bal (balvaardigheid) 

Beweging van de speler zonder bal 

Schot 

Paal 

Hoepel 

Bal 

03

Educatieve Spelletjes



A. Kleine rode duivel, kleine red flame

Organisatie:

Speeloppervlak:

Lengte: 20m
Breedte : 20 m

Aanbevolen aantal begeleiders:

1

Aanbevolen leeftijdscategorie:

U8 tot U15

Aanbevolen aantal spelers: x 12



Speeltijd:

45 min' (3x15)



Nodig materiaal:

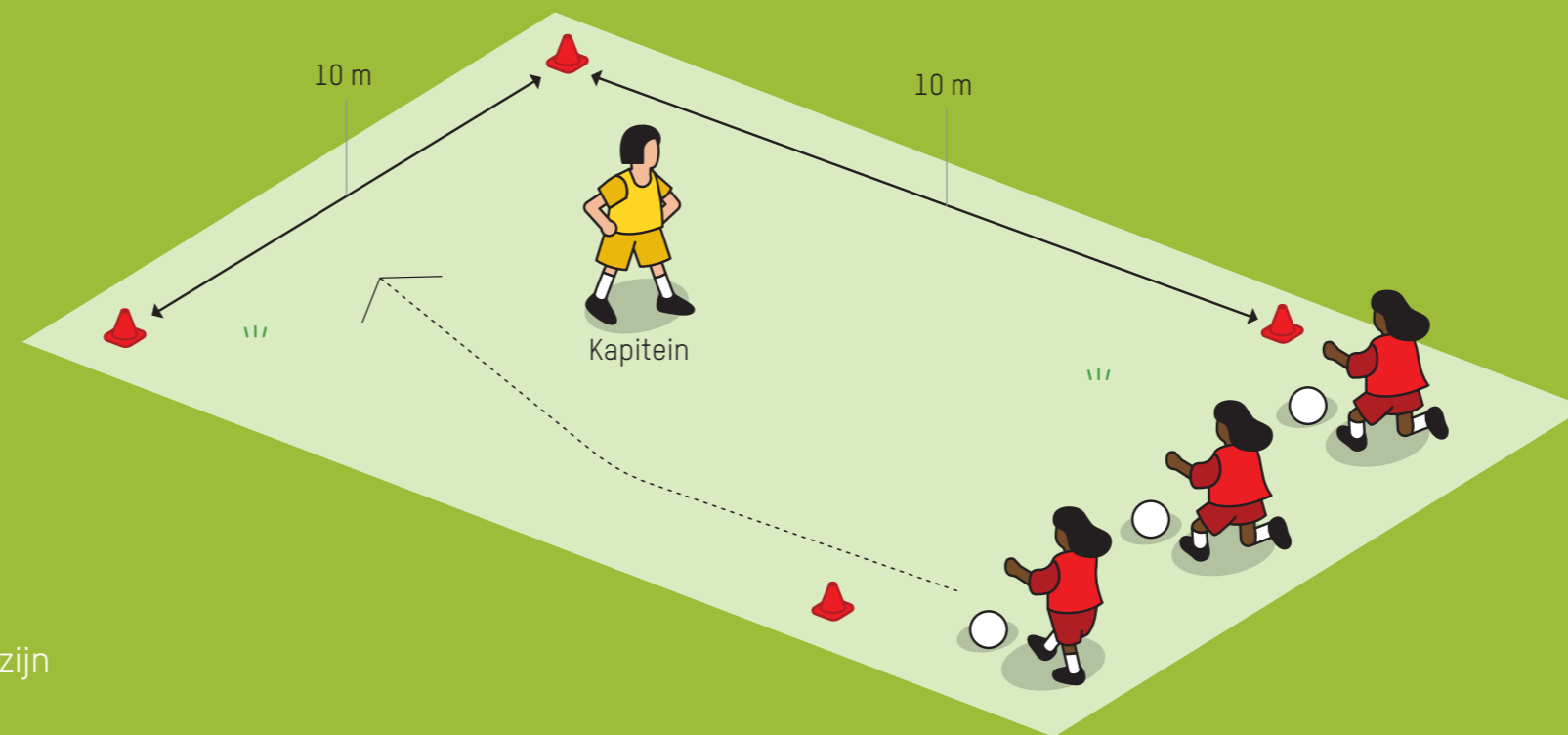
x 4 
x 11 
x 11 

Succescriteria:

De laatste kleine Duivel/kleine Flame zijn

Variatie:

Met meerdere kapiteins beginnen



Werking:

1. Verdeel willekeurig gekleurde hesjes onder alle spelers/speelsters, die "kleine Rode Duivels" of "kleine Red Flames" worden genoemd
2. De kleine Rode Duivels/kleine Red Flames moeten bal aan de voet het veld oversteken.
3. Een speler/speelster wordt "kapitein" genoemd en gaat in het midden van het veld staan. Hij/zij moet voorkomen dat de kleine Duivels/Flames passeren door de bal van hen af te nemen.
4. De kapitein start het spel door een discriminerende eigenschap van zijn/haar keuze op te leggen.
 - **Voorbeeld:** "Kleine Rode Duivel mag passeren als hij rood is."
 - Degenen die een rood hesje dragen, mogen vrij het veld oversteken, terwijl degenen die deze kleur niet dragen moeten oversteken zonder dat de bal van hen wordt afgenomen door de kapitein.
5. De spelers/speelsters die de bal verliezen trekken hun hesje uit en worden kapitein.
6. Het spel eindigt als alle kleine Duivels/Flames zijn gevangen.
7. Speel meerdere keren met verschillende kapiteins.

Pedagogische Fase (15')

- In de tweede fase dragen de kleine Duivels/ kleine Flames geen hesje meer.
- De kapitein legt nu de volgende fysieke of kleding eigenschappen op:
 - *"Kleine Duivel/Flame mag passeren als hij/zij krullend haar heeft..."*.
 - *De coach kan een lijst van eigenschappen voorstellen.*
- Het spel eindigt als alle Duivels/Flames zijn gevangen.

Voorbeelden van eigenschappen die gebruikt kunnen worden:

- Haarkleur
- Oogkleur
- Huidskleur
- Kleur van de kleding (schoenen, shirt, short, sokken...)
- Kledingmerk, enz.



A. Kleine rode duivel, kleine red flame

Debat (15')

Voorbeeldvragen voor het debat:

Gevoelens:

- Hoe voelde je je toen je achtervolgd werd en anderen niet?
- Hoe voelde je je toen je achtervolgd werd vanwege je persoonlijke eigenschappen?
- Hoe voelde je je toen anderen achtervolgd werden en jij niet?

Definities:

- Weet je wat discriminatie is? Hoe zou je het in je eigen woorden definiëren?
- Ken je voorbeelden van discriminatie?

Verband tussen het spel en het echte leven:

- Hoe gebeuren deze discriminaties in het leven?
- Wat kun je er op jouw niveau aan doen? In het voetbal? In het dagelijks leven?

Leerdoel

In dit spel worden spelers/speelsters verschillend behandeld op basis van hun fysieke uiterlijk. Na zelf discriminatie te hebben ervaren in het spel, is het de bedoeling dat jongeren beseffen dat het oneerlijk is om verschillend behandeld te worden vanwege iemands persoonlijke kenmerken of eigenschappen. En dat dit "discriminatie" wordt genoemd.

Dankzij het debat zullen ze ook ontdekken dat sommigen gediscrimineerd worden in het echte leven. Ten slotte worden ze uitgenodigd om na te denken over wat ze kunnen doen om dit verschijnsel te bestrijden op en naast het veld.

Wees voorzichtig met de termen die je gebruikt en vermijd excessen.

B. Hogerop klimmen



B. Hogerop klimmen

Organisatie:

Speeloppervlak:

Speelheldt verdeeld in 4 workshops
(zie volgende slide)

Speelruimte: 10x10m

Aanbevolen aantal begeleiders:

4

Aanbevolen leeftijdscategorie:

U8 tot U15

Aanbevolen aantal spelers:

8 à 12 

Speeltijd:

45 min' (3x15) 

Nodig materiaal:

x 20  /  x 2 
x 6  x 4 
x 12  x 12 

Succescriteria:

Een Rode Duivel/Red Flame
zijn binnen de tijdslimiet



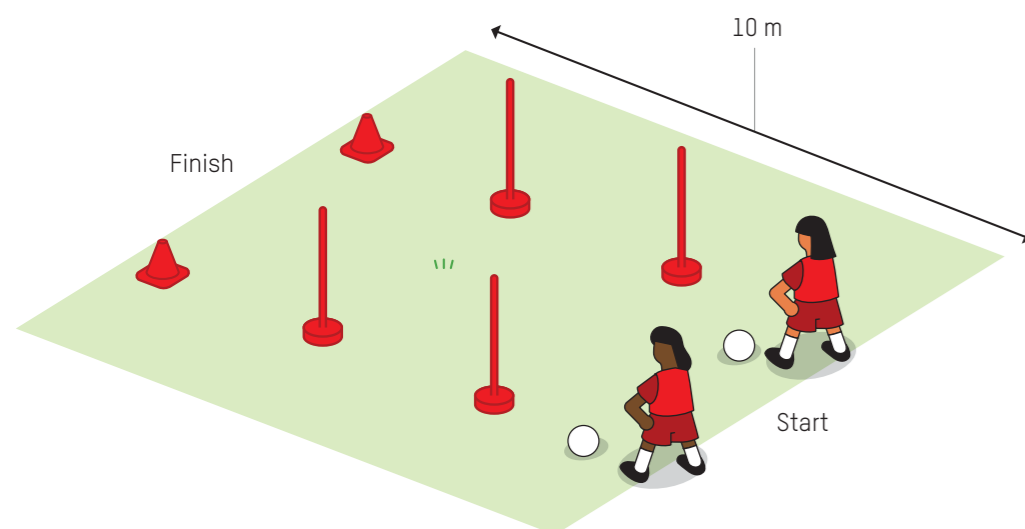
Werking:

1. De spelers/speelsters worden willekeurig verdeeld in 4 kleurgroepen volgens de volgende hiërarchie: 5 zonder shirts (amateurs) > 4 blauwe (semi-profs) > 3 gele (profs) > 3 rode (Rode Duivels/Red Flames).
2. Het doel van het spel is om de niveaus te overstijgen om een Rode Duivel/Red Flame te worden. Om de niveaus te overstijgen, moet je duels winnen in de verschillende workshops.
3. Na elke workshop wordt er een promotie-/degradatie-systeem toegepast.
4. Het spel begint in het speeloppervlak, zonder bal. De spelers/speelsters moeten een andere speler/speelster aanraken met hun hand om hem/haar uit te dagen in een workshop.
5. Een speler/speelster met dezelfde kleur of van een lager niveau uitdagen kan niet.
6. In een duel kiest de speler met het hoogste niveau altijd de workshop.

B. Hogerop klimmen

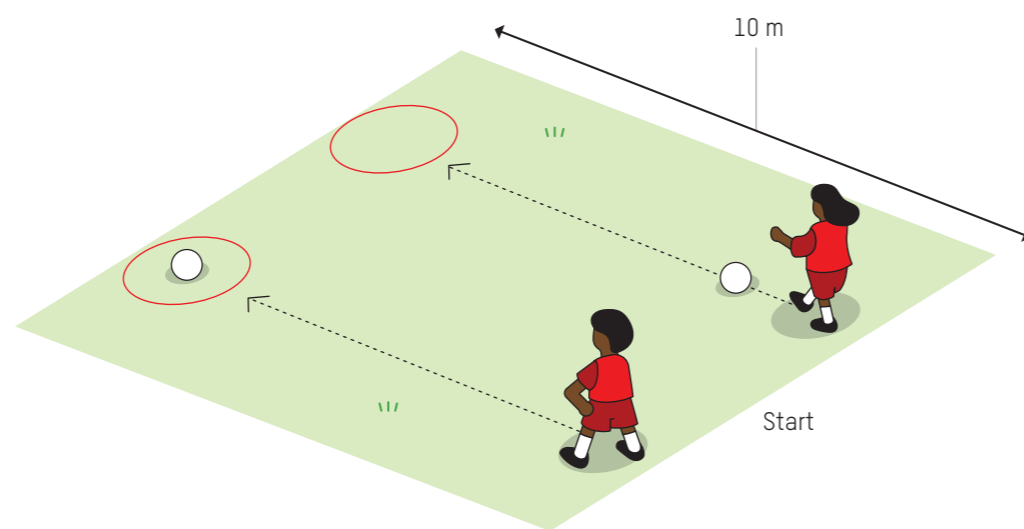
Workshop 1 Dubbele 8

- Twee spelers/speelsters gaan twee keer rond de palen met de bal door een acht te vormen.
- De start wordt gegeven door een begeleider of door de volgende speler/speelster in de rij.
- Wie als eerst aankomt, wint het duel. Bij gelijkspel wint de speler/speelster met het hoogste niveau.



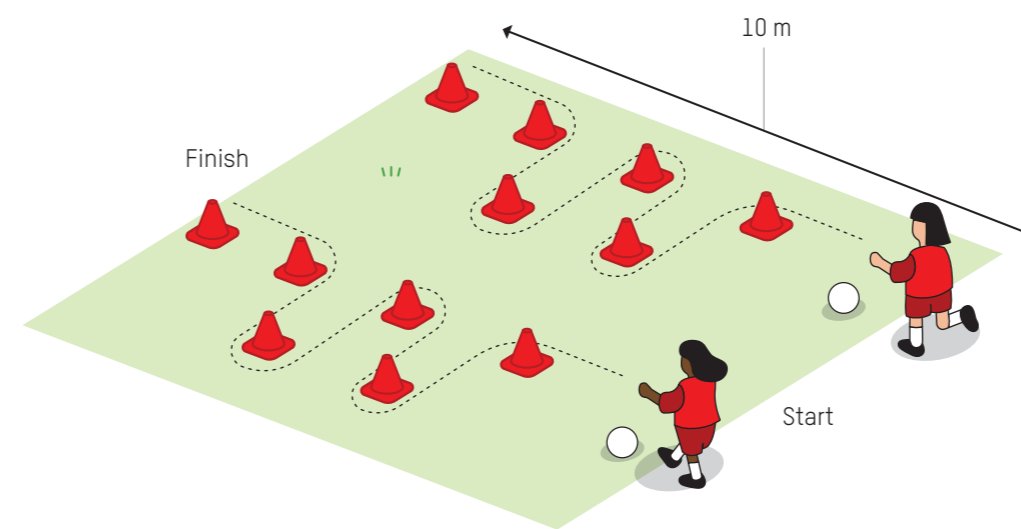
Workshop 2 Voetgolf

- De twee spelers/speelsters hebben drie pogingen om de bal in de hoepel te trappen.
- Elk geslaagd schot is 1 punt waard.
- De bal moet stilliggen bij het schot.
- Wie de meeste punten behaalt, wint. Bij gelijke stand wint de speler/speelster met het hoogste niveau.



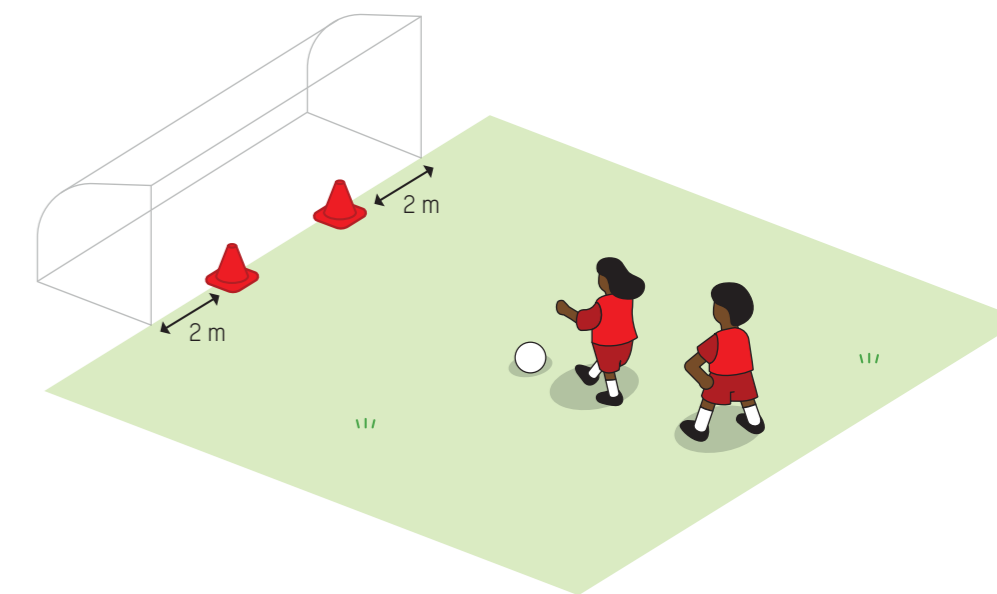
Workshop 3 Slalomrace

- De twee spelers/speelsters rennen een slalomrace zonder bal en ronden de pionnen langs de buitenkant.
- De start wordt gegeven door een begeleider of door de volgende speler/speelster in de rij.
- Wie het eerst aankomt, wint het duel. Bij gelijkspel wint de speler met het hoogste niveau.



Workshop 4 Strafschoppen

- De spelers/speelsters hebben drie pogingen om een strafschop te nemen tussen de palen en de pionnen.
- Elk geslaagd schot is 1 punt waard. Schoten in de centrale zone tellen niet mee.
- Wie de meeste punten telt, wint. Bij gelijke stand wint de speler/speelster met het hoogste niveau.



Pedagogische Fase (15')

- Na 15 minuten krijgen elke speler/speelster nadeelkaarten. De spelregels blijven dezelfde.

Rode Duivels: 0 kaart

Profs: 1 kaart

Semi-profs: 2 kaarten

Amateurs: 3 kaarten

- Aan het einde van een duel, als de speler/speelster met het hoogste niveau verliest, wisselen de twee spelers hun hesje en kaart uit.
- Als twee spelers/speelsters dezelfde kaart hebben, gaat het voordeel naar de speler/speelster met het hoogste niveau.
- Het spel eindigt binnen de tijdslimiet.



B. Hogerop klimmen

Debat (15')

Gevoelens:

- Hoe voelde je je toen je benadeeld werd?
- Is het volgens jou mogelijk om vanaf de basis de niveaus te overstijgen? Zo ja, hoe?

Definities:

- Weet je wat discriminatie is? Hoe zou je het in je eigen woorden definiëren?
- Ken je voorbeelden van discriminatie?

Verband tussen het spel en het echte leven:

- Hoe gebeuren deze discriminaties in het leven?
- Wat kun je er op jouw niveau aan doen?
- Hoe hadden wij het spel eerlijker kunnen maken?

Leerdoel

Dit spel bekijkt discriminatie vanuit het oogpunt van levensomstandigheden. Hoe lager het niveau van de spelers/speelsters, hoe meer kaarten ze hebben en hoe meer het spel in hun nadeel is.

Het doel van het spel is om mensen duidelijk te maken dat discriminatie sommige mensen benadeelt op verschillende vlakken in het dagelijks leven. Ze moeten harder werken om dezelfde levensomstandigheden te krijgen als andere groepen, zoals het geval was in het spel.

B. Hogerop klimmen

Nadeelkaarten

[zo vaak printen als nodig]



Voetgolf

PROF

- Een gemist schot geeft de tegenstander 1 punt.

SEMI-PROF

- Een gemist schot geeft de tegenstander 1 punt.
- Je hebt maar twee pogingen.

AMATEUR

- Een gemist schot geeft de tegenstander 1.



Slalomrace

PROF:

- Je loopt achteruit.

SEMI-PROF

- Je loopt achteruit.
- Je begint met een beperking van 3 meter.

AMATEUR

- Je loopt achteruit.
- Je begint met een beperking van 3 meter.
- Je loopt met je handen op je rug.



Dubbele 8

PROF

- Je begint met een beperking van 3 meter.

SEMI-PROF

- Je begint met een beperking van 3 meter.
- Je speelt met je slechte voet.

AMATEUR

- Je begint met een beperking van 3 meter.
- Je speelt met je slechte voet.
- Je moet een triple 8 maken.



Amateur

PROF:

- Een gemist schot geeft de tegenstander 1 punt.

SEMI-PROF

- Een gemist schot geeft de tegenstander 1 punt.
- Je schot mag de grond niet raken.

AMATEUR

- Een gemist schot geeft de tegenstander 1 punt.
- Je schot mag de grond niet raken.
- Je schiet met je slechte voet.



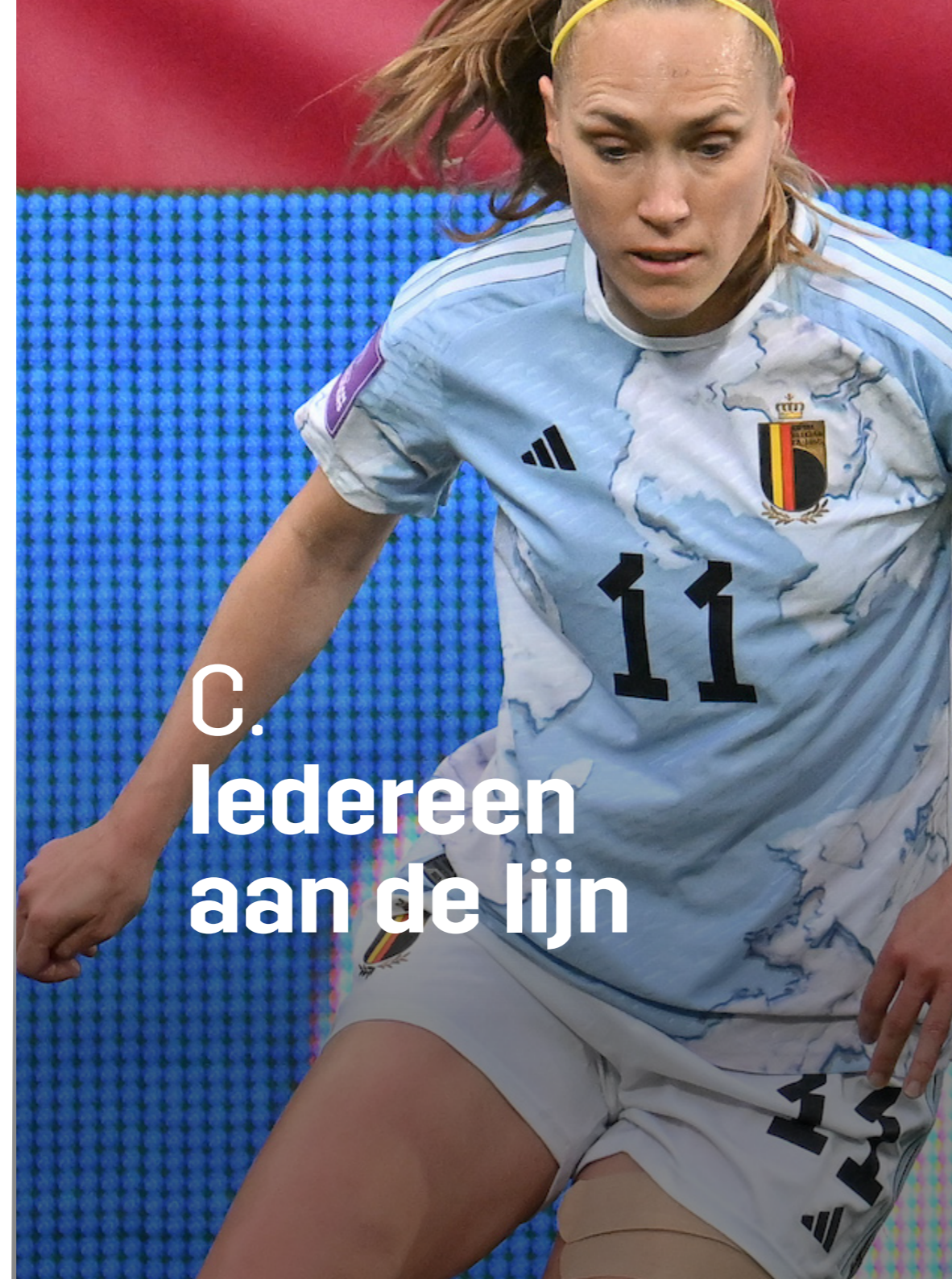
cometogether.be

C.
**Iedereen
aan de lijn**



Pedagogische Fase

- Verdeel na 15 minuten willekeurig “challenge”-kaarten onder bepaalde spelers/speelsters.
- Vraag de kinderen na een paar wedstrijden om aanpassingen voor te stellen om het spel eerlijker te maken.
- Als de spelers/speelsters geen oplossingen vinden, kun je hen begeleiden met de volgende voorstellen:
 - **De speler/speelster speelt met dezelfde challenge als zijn/haar tegenstander.**
 - **Iedereen speelt met een challenge.**
 - **We spelen niet meer tegen elkaar, maar samen. De speler/speelster zonder kaart gaat met de ander mee om in de hoepel te scoren. Beide ploegen scoren 1 punt.**
 - ...



C. Iedereen aan de lijn

Debat

Gevoelens:

- Hoe voelde je je toen je met een challenge moest spelen?
- Was het spel eerlijk voor iedereen? Hoe maakte je het eerlijker?

Definities:

- In je eigen woorden. Hoe zou je een beperking definiëren?
- Welk type beperkingen ken je?

Verband tussen het spel en het echte leven:

- Met welke obstakels worden mensen met een beperking in het echte leven geconfronteerd?
- Hoe kun je mensen met een beperking op en naast het veld erbij betrekken?

Pedagogisch doel

Door zich in een beperkte situatie te bevinden tussen volledig valide mensen, worden de spelers/speelsters zich bewust van de moeilijkheden waarmee deze mensen te maken hebben. Vervolgens moeten ze de situatie op eigen initiatief aanpassen.

Het doel is om kinderen de gewoonte bij te brengen om mensen die anders zijn dan zij te aanvaarden en erbij te betrekken.



Met één been geamputeerd

Verplaats je op één been



Slechtziend

Je speelt geblinddoekt
(Hesje op je ogen)



Ziekte van geboorte

Je kunt niet lopen



Met beiden armen geamputeerd

Je speelt met je handen op de rug



cometogether.be

C. Iedereen aan de lijn

Nadeelkaarten

[zo vaak printen als nodig]

D.
**Van de ene
grens naar
de andere**



D. Van de ene grens naar de andere

Organisatie:

Speeloppervlak:

Terrein: 10x45m

Aanvalszone: 10x10m

Centrale zone: 5x10m

Aanbevolen aantal begeleiders:

1


Aanbevolen leeftijdscategorie:

U10 tot U15

Aanbevolen aantal spelers:

x 12 

Speeltijd:

45 min' (3x15) 

Nodig materiaal:

x 8  / 

x 1 

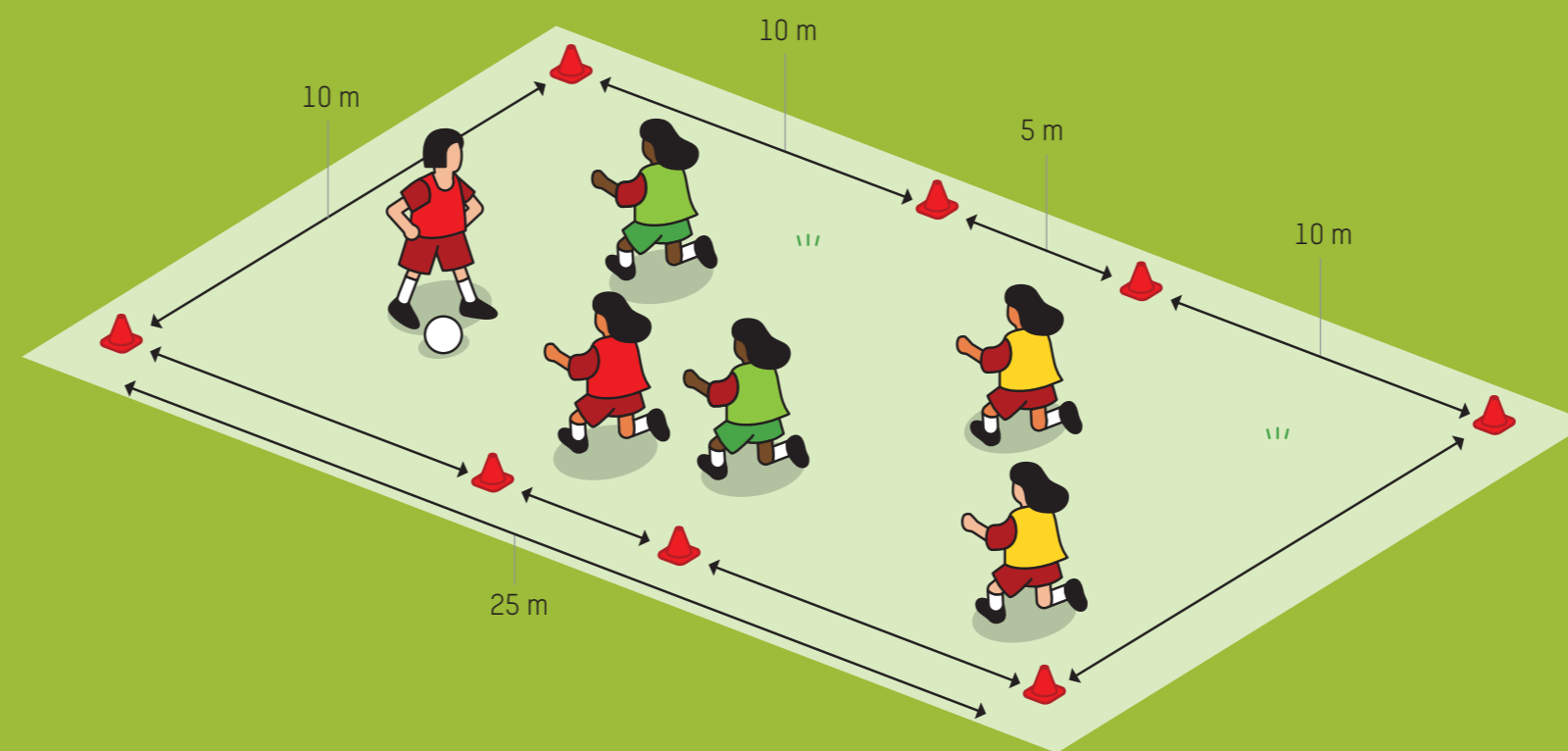
x 12 

Succescriteria:

Zoveel mogelijk punten scoren.

Variaties:

Het aantal vereiste passen verhogen of verlagen.



Werking:

1. De spelers/speelsters verdelen in drie ploegen van vier.
2. Twee ploegen vallen aan in de eindzones en kunnen deze niet verlaten. De verdedigende ploeg staat in de centrale zone (op het voorbeeld vallen de gele en de rode aan, de witte verdedigen).
3. De eerste ploeg die aanvalt, moet tien opeenvolgende passes geven en dan de bal naar de andere ploeg passen, die hetzelfde moet doen. Ze scoort 1 punt als ze erin slaagt. Als de verdedigende ploeg de bal herovert, scoort ze 1 punt.
4. De verdedigende ploeg kan maar twee spelers sturen om de bal te heroveren. De andere drie blijven in de centrale zone en proberen de passes te onderscheppen.
5. Als de verdedigende ploeg de bal herovert, wisselt ze van plaats met de ploeg die de bal verloor.

Pedagogische Fase

- **Kondig tijdens de tweede fase meerdere keer een fysiek of kledingkenmerk aan. Alle spelers/speelsters met dit kenmerk moeten het veld gedurende 40 seconden verlaten.**
Voorbeeld: "De spelers/speelsters die groen dragen verlaten het veld."
- **Variatie: Na zeven minuten spelen wordt er een andere regel toegevoegd: als een speler/speelster uitgesloten wordt van het spel, moet de rest van de ploeg stil blijven staan tot hij/zij weer in het spel komt.**

Voorbeelden van eigenschappen die gebruikt kunnen worden:

- Haarkleur
- Oogkleur
- Kleur schoenen
- Kleur van shorts, sokken
- Merk van kleding en schoenen
- Lengte



D. Van de ene grens naar de andere

Debat

Gevoelens:

- Hoe voelde je je toen je uitgesloten werd van het spel?
- Was het eerlijk om van het spel uitgesloten te worden vanwege persoonlijke eigenschappen?
- Hoe voelde je je toen je hele groep gestraft werd?

Definities:

- Weet je wat discriminatie is? Hoe zou je het definiëren?
- Ken je voorbeelden van discriminatie?

Verband tussen het spel en het echte leven:

- Wat betekent het als de hele groep gestraft wordt?
- Wie kan discriminatie ervaren?

Pedagogisch doel

Gediscrimineerd worden midden in een spel zonder echte uitleg kan frustratie opwekken bij de spelers/speelsters. Het gaat hier om de begrippen discriminatie en uitsluiting. In het leven worden bepaalde mensen soms anders behandeld of zelfs uitgesloten. Het is de bedoeling dat kinderen begrijpen hoe mensen die gediscrimineerd worden zich voelen.

Het tweede deel van het spel straft de hele ploeg als een speler/speelster gediscrimineerd wordt. Het doel is om te laten zien dat vooroordelen, stereotypen en discriminatie zowel individuen als groepen mensen kunnen treffen.

E.
Eén
voor allen,
allen
voor één!



E. Eén voor allen, allen voor één!

Organisatie:

Speeloppervlak:

Lengte: 35m

Breedte : 25m

Twee zones: 5x25m

Aanbevolen aantal begeleiders:

1

Aanbevolen leeftijdscategorie:

U8 tot U15

Aanbevolen aantal spelers:

x 12 

Speeltijd:

45 min' (3x15) 

Nodig materiaal:

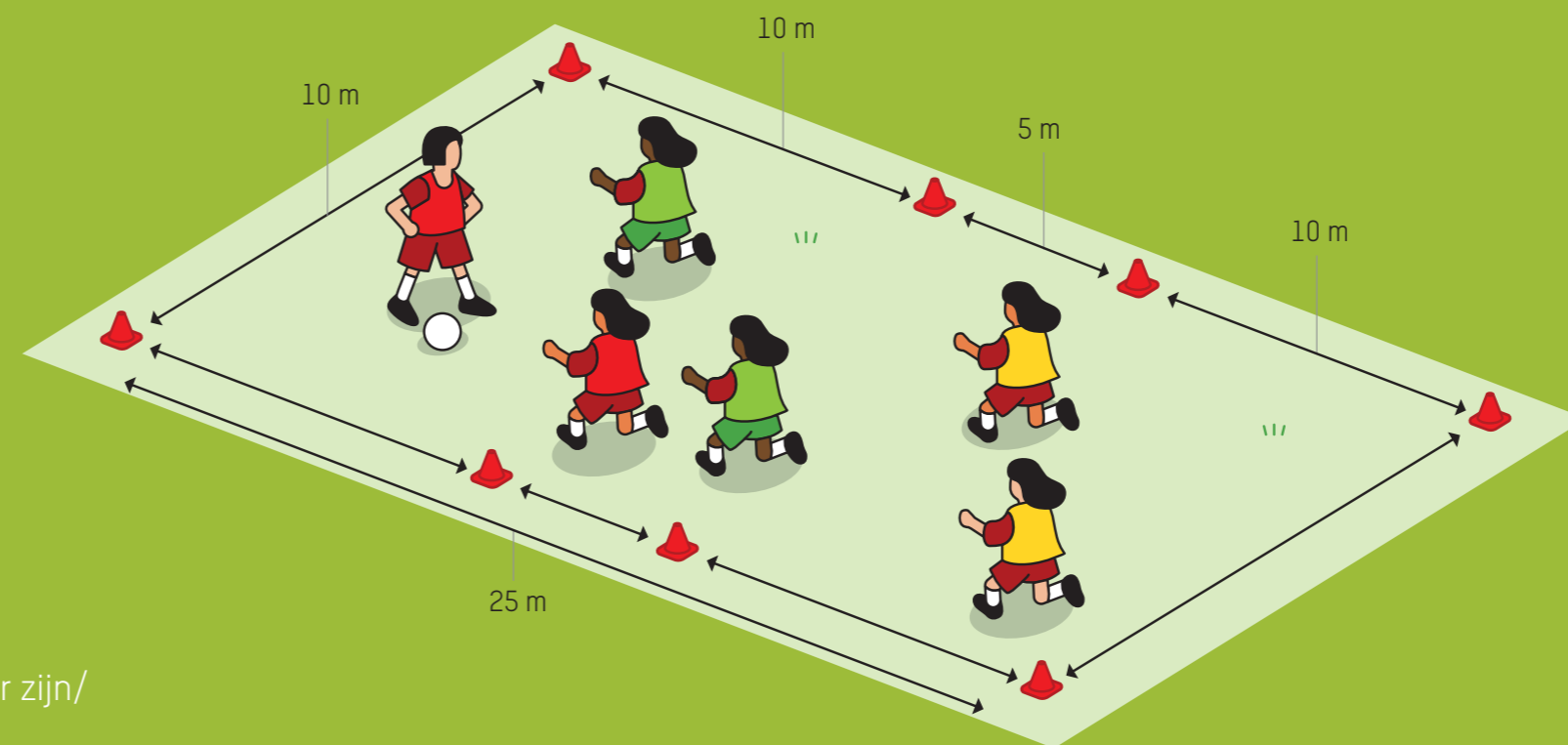
x 8 

x 40-60 

x 12 

Succescriteria:

De meeste hoedjes terugbrengen voor zijn/haar ploeg.



Werking:

1. Vorm drie ploegen van drie en noem drie verdedigers die zich in de centrale zone plaatsen.
2. Op het signaal moeten de aanvallers de hoedjes gaan halen en terugbrengen naar hun kamp. Elke ploeg maakt een stapel hoedjes.
3. De verdedigers moeten voorkomen dat de aanvallers de hoedjes pakken door ze te proberen aan te raken.
4. Als een aanvaller wordt geraakt, bevriest hij/zij ter plekke. Als hij/zij een hoedje in zijn/haar hand had, plaatst hij/zij het op de plek waar hij/zij bevroren is. Om weer te bewegen, moet een ploegmaat in zijn/haar hand klappen.
5. Het is verboden om meerdere hoedjes tegelijk terug te brengen, ze door te geven tussen spelers of om je eigen hoedje op te pakken.
6. Tel het aantal verzamelde hoedjes om de winnaars te bepalen. Speel verschillende spelletjes van 4 minuten.

Pedagogische Fase

- Tijdens het tweede deel van het spel spelen de drie ploegen samen. De aanvallers van de drie ploegen brengen de hoedjes terug naar dezelfde stapel.
- Als een speler/speelster aangeraakt wordt door de verdedigers, moeten twee aanvallers van een andere kleur in zijn/haar hand klappen om hem/haar te bevrijden.
- Sommige spelers/speelsters zullen gediscrimineerd worden, waarvan alleen de verdedigers op de hoogte zijn. De verdedigers moeten alle aanvallers raken, maar geven voorrang aan degenen die gediscrimineerd zijn. Ze maken afspraken met de coach over de discriminerende eigenschappen:
 - Oog-, haar-, huidskleur
 - Kleur of merk van de kleding (short, sokken, schoenen...)
 - Afkomst
 - Taal
 - Lengte
 - Geslacht, enz...



**E.
Eén
voor allen,
allen
voor één!**

- Organiseer meerdere spelletjes van 4 minuten, waarbij je verschillende eigenschappen selecteert, zodat alle spelers (of bijna alle) minstens één keer gediscrimineerd zijn. Behoud dezelfde groep verdedigers gedurende het hele tweede spel.
- Daag de spelers/speelsters uit om het record van het aantal hoedjes elke wedstrijd te verbreken.

Pedagogisch doel

Tijdens het spel beleefden de spelers/speelsters twee situaties: gediscrimineerd worden en niet gediscrimineerd worden. Het eerste doel is het ontwikkelen van empathie door ze te laten begrijpen dat het spel leuker is als je je niet anders behandeld voelt dan anderen. Jongeren moeten kunnen aanvoelen wat anderen doormaken en actie ondernemen om hen te helpen.

Wanneer gediscrimineerde spelers/speelsters bevroren waren, werden ze soms geholpen door spelers van een andere ploeg. Het vrijgeven van de bevroren spelers/speelsters voldoet aan ieders behoefte: productiever zijn bij het verzamelen van de hoedjes en spelers/speelsters in moeilijkheden helpen. Net als in het echte leven heeft iedereen een rol te spelen in de strijd tegen discriminatie, als getuige.

De spelers/speelsters moeten de reflex hebben om hun kameraden altijd te helpen als dit soort situaties zich op en naast het veld voordoen. Als dit gebeurt, moeten ze met je komen praten.

E. Eén voor allen, allen voor één!

Debat

Gevoelens:

- Wat vond je wel of niet leuk aan het spel?
- Hoe voelden de gediscrimineerde spelers/speelsters zich?
- Wat waren de spelregels waardoor iedereen eerlijk kon spelen?

Definities:

- Weet je wat discriminatie is? Hoe zou je het definiëren? Ken je voorbeelden?

Verband tussen het spel en het echte leven:

- Hoe kan jouw gedrag helpen om discriminatie op en naast het veld te bestrijden?



Online haatspraak laat
onuitwisbare sporen na.



cometogether.be

**“Racisme is negatieve energie.
Gelukkig kon ik dit omzetten in motivatie.”**

Kassandra Missipo, Belgian Red Flame

**LET'S COME TOGETHER! TOGETHER
WE CAN BAN ANY BEHAVIOUR THAT
IS UNACCEPTABLE IN OUR SPORT.
WE COUNT ON YOU. ARE YOU A
WITNESS, OR PERHAPS EVEN A
VICTIM OF DISCRIMINATION AND/
OR RACISM? REPORT IT IMMEDIATELY
VIA WWW.COMETOGETHER.BE SO
WE CAN TAKE ACTION.**



cometogether.be

