



4XNEE

**HÉT INTRODUCTIESPEL TEGEN:
DISCRIMINATIE ‡ RACISME ‡ SLAVERNIJ**

DOCENTENHANDLEIDING

DE WERELD EEN KLEIN BEETJE BETER MAKEN!

Stichting TienTotZestien is ontstaan vanuit een decennialange passie voor onderwijs, met name voor onderwijs aan de 10 tot 16 jarigen ... met een knipoog de *pubers-van-deze-wereld*.

In de gebieden waar de stichting actief is (Nederland, Suriname, Curaçao en de andere Caribische eilanden) zijn veel positieve ontwikkelingen gaande. Ontegengesteld loopt er echter overal een rode draad van negativisme doorheen, de rode draad van discriminatie, racisme en slavernij. Dankbaar waren wij dan ook dat Stichting Contribute bij ons de vraag neerlegde om les-, leer, spel- of speelmateriaal te ontwikkelen op het gebied van discriminatie, racisme en slavernij. Die uitdaging hebben we van ganser harte aangenomen.

'De wereld een klein beetje beter maken' is het motto van Contribute en dat is precies wat Stichting TienTotZestien ook wil: 'De wereld een klein beetje beter maken'. Grote dank dan ook aan Contribute voor hun commitment en genereuze financiële ondersteuning.

De basis van het lesmateriaal 4XNEE is het oeroude Nederlandse kwartet spel. Daarmee worden jonge mensen op speelse, doch indringende wijze gestimuleerd te discussiëren over discriminatie, racisme en slavernij. De kracht zit mede in het aanbieden van de 4XNEE GAME waarmee de kwartet spellen, naast fysiek ook online gespeeld kunnen worden.

Kortom ... **DOE MEE EN ZEG ÓÓK 4XNEE!**

Louis PM Hilgers

Namens Stichting TienTotZestien,



INLEIDING

4XNEE is een gratis en compleet lesmateriaalpakket voor de bovenbouw PO en onderbouw VO. Het doel van 4XNEE is op een interactieve wijze, middels het alom bekende kwartet spel, kinderen kennis bij te brengen over discriminatie, racisme en slavernij. De drie spellen zijn gebaseerd op waargebeurde verhalen en sluiten daarbij aan bij de beleefwereld van de leerlingen. Door een spelvorm te gebruiken nemen de motivatie en de betrokkenheid van leerlingen sterk toe. Hierdoor wordt discussie over deze moeilijke onderwerpen gestimuleerd en leren leerlingen open te staan voor iedereen zowel binnen als buiten de klas. De drie spellen kunnen zowel fysiek, als digitaal gespeeld worden. En juist omdat de spelregels van het kwartet spel simpel zijn, kunnen leerlingen er snel mee aan de slag.

WAAROM OP SCHOOL AANDACHT BESTEDEN AAN DISCRIMINATIE, RACISME EN SLAVERNIJ?

‡ **BEWUSTWORDING EN KRITISCH DENKEN:** Door kennis te maken met het slavernijverleden en de gevolgen daarvan, worden leerlingen zich bewust van de rol van Nederland in de trans-Atlantische slavenhandel en de impact die deze geschiedenis heeft gehad op de huidige maatschappij. Zo begrijpen ze beter waarom bepaalde groepen mensen nog steeds te maken hebben met discriminatie en ongelijkheid. Daarnaast krijgen ook steeds meer nieuwe groeperingen hiermee te maken. Dit begrip draagt bij aan het ontwikkelen van empathie en respect voor anderen. Daarnaast leren ze dat moderne vormen van slavernij nog steeds voorkomen in de wereld en dat er een relatie is met ons consumptiepatroon.

‡ **BURGERSCHAP:** Door leerlingen te leren wat discriminatie en racisme zijn en hoe dit voorkomt in onze samenleving, kunnen ze dit beter herkennen. Zodoende kunnen ze actieve en kritische burgers worden die bijdragen aan een veilige en inclusieve schoolomgeving. Nu en in de toekomst.

‡ **VOORKOMEN VAN VOOROORDELEN:** Door leerlingen te leren om objectief naar anderen te kijken en niet te oordelen op basis van stereotypen of vooroordelen, kan worden voorkomen dat deze vooroordelen worden versterkt en doorgegeven.

SLO KERNDOELEN

Hiermee sluiten we direct aan op de SLO Kerndoelen Mens en Samenleving van het Primair Onderwijs en de SLO Kerndoelen Mens en Maatschappij van het Voortgezet Onderwijs. Daarnaast werken de leerlingen door de opdrachten in dit werkblad ook aan de kerndoelen op het gebied van expressie, Nederlandse taal en onderzoek vaardigheden.

GEBRUIK VAN DEZE DOCENTENHANDLEIDING

Deze docentenhandleiding bevat een aantal activiteiten waarmee de leerlingen de werkbladen bij de verschillende kwartetsspellen over discriminatie, racisme en slavernij kunnen gebruiken als introductie op het betreffende onderwerp en als basis om zich verder in een onderwerp te verdiepen.

Deze docentenhandleiding bevat een hoofdstuk per onderwerp en een afsluitend hoofdstuk met mogelijkheden voor een overkoepelende eindopdracht.

TIJDSINDICATIE

Bij iedere opdracht staat een tijdsindicatie aangegeven. Deze is gemiddeld. De werkelijk benodigde tijd hangt af van de leerlingen.

LEESVAARDIGHEID

Bij de jonge lezersgroep kan het zo zijn dat de leerlingen onvoldoende leesniveau hebben voor de werkbladen of de kwartetkaarten.

Het is aan te bevelen dat leerlingen met een AVI-niveau lager dan 5 samen werken met leerlingen met een hoger AVI-niveau.

BEKIJK OOK:

Ga naar www.kwartool.nl om de Didactische Kickstarter en het lesformat te lezen.

Door een spelvorm in te zetten bij lessen, nemen motivatie en betrokkenheid van leerlingen sterk toe. Hierdoor leren leerlingen beter en vooral met meer plezier.

EIGEN KEUZE

Waar in deze docentenhandleiding leeftijden vermeld zijn, is dit nadrukkelijk ter indicatie. Je kunt zelf kiezen welke activiteiten het beste passen bij je leerlingen. Ook kun je – wanneer gewenst voor de leerlingen – één of meer kwartetten uit het spel weglaten. Het werkt wel fijner als er minimaal 8 kwartetten overblijven.

4XNEE bestaat uit 3 werkbladen met kwartetspel en een werkblad met een overkoepelende eindopdracht. Het is mogelijk om alle werkbladen te gebruiken, maar dat hoeft niet! Het is ook mogelijk om verschillende kwartetten in verschillende leerjaren te gebruiken.

SPELEN VAN HET KWARTETSPEL

ALS SAMENVATTING DE BELANGRIJKSTE SPELREGELS (VOOR GROEPEN VAN 3 OF MEER PERSONEN):

- ⌘ Het kwartetspel bestaat uit 8 of meer kwartetten van precies 4 kaarten. Elk kwartet gaat over 1 onderwerp. Ieder kwartet heeft ook een eigen kleur.
- ⌘ Iedere kaart bevat de titel van het kwartet waar de kaart bij hoort, de titel van de eigen kaart in de kleur van het kwartet en de titel van de overige 3 kaarten van het kwartet en een toelichting in tekst van de eigen kaart.
- ⌘ Aan het begin worden de kaarten geschud en onder de deelnemers verdeeld.
- ⌘ Het doel is om de meeste kwartetten (setjes van 4 kaarten) te verzamelen.
- ⌘ De jongste speler begint. Als je aan de beurt bent, vraag je aan één van de andere spelers een kaart die je nog niet hebt. Let op: je mag alleen een kaart vragen van een kwartet als je er zelf ook minstens al één kaart van hebt. Zodra je alle 4 kaarten van een kwartet hebt, dan roep je: "kwartet" en leg je het kwartet open op tafel.
- ⌘ Als de speler de gevraagde kaart niet heeft, dan is jouw beurt voorbij en is de speler aan de beurt aan wie je het laatst een kaart gevraagd hebt.
- ⌘ Het spel is afgelopen als alle kwartetten compleet op tafel liggen.

HOE SPEEL JE 4XNEE?

**ALLE KWARTETSPELLEN
KUNNEN FYSIEK ÉN
DIGITAAL GESPEELD
WORDEN.**



FYSIEK:

Je kunt alle kaarten als drukbestand downloaden vanaf www.4XNEE.nl.
Vervolgens afdrucken op stevig papier, uitknippen en/of op karton plakken.

IN DE KLAS:

Download de werkbladen voor in de klas vanaf [4XNEE.nl](http://www.4XNEE.nl).

DIGITAAL:

SMARTPHONE & TABLET: Download de 4XNEE app
op je telefoon (iOS & Android)

WEBAPP: Ga naar www.4XNEE.nl



KWARTETSPEL OVER DISCRIMINATIE

1. INLEIDING

Bespreek het onderwerp discriminatie bijvoorbeeld met behulp van de volgende vragen in een klassikaal gesprek.

1. Weet iemand wat discriminatie betekent? Hoe zou je het in je eigen woorden uitleggen?
2. Heeft iemand ooit gehoord van of ervaring gehad met discriminatie?
Zo ja, zou je je ervaring willen delen?
3. Denk je dat discriminatie goed of slecht is? Waarom?
Zou discriminatie ook goed kunnen zijn?
4. Welke vormen van discriminatie ken je? Kun je enkele voorbeelden geven?

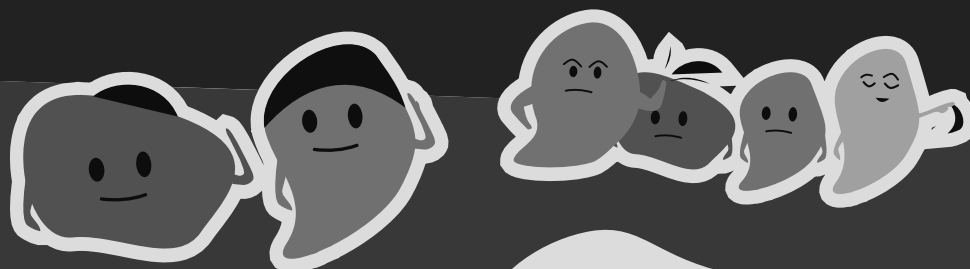
Geef een overzicht van de verschillende kwartetten en kaarten in het kwartetspel discriminatie op het digibord (link 4XNEE spel).

2. HET KWARTETSPEL SPELEN (10-15 MINUTEN)

Verdeel de klas in groepen van 4 leerlingen. Als het aantal leerlingen niet deelbaar is door 4, maak je ook enkele groepen van 3 leerlingen.

Laat de leerlingen in hun groepje het kwartetspel ten minste eenmaal spelen tot het klaar is.

Let op: de leerlingen bewaren de kwartetten die ze hebben gewonnen.



Op het schoolplein vertelt Emanuel trots tegen Fatima over zijn keppeltje. Fatima legt uit waarom ze een hoofddoekje draagt.

INTERESSE

Pesten

Gevolg

Begrip

Een paar vervelende jongens trekken het hoofddoekje van Fatima af en slaan Emanuel's keppeltje van zijn hoofd.

Interesse

PESTEN

Gevolg

Begrip



Voor Emanuel is dat de laatste druppel, hij wordt zoveel gepest, dat hij samen met zijn ouders besluit terug te gaan naar Israël.

Interesse

Pesten

GEVOLG

Begrip

Samen met de juf van Emanuel geeft Fatima een presentatie over de traditie en het gebruik van hoofdbedekkingen als geloofsuiting.

Interesse

Pesten

Gevolg

BEGRIP

3. ONBEKENDE WOORDEN

(10-15 MINUTEN OPZOEKEN EN 15 MINUTEN CENTRAAL)

De leerlingen schrijven onder elkaar de onbekende woorden op uit de kwartetten die ze gewonnen hebben. Als een leerling geen enkel kwartet heeft gewonnen, dan werkt deze leerling samen met de leerling die de meeste kwartetten heeft gewonnen.

Zodra de leerlingen de onbekende woorden hebben opgeschreven, gaan ze in hun eigen groepje samen zoveel mogelijk uitzoeken wat ieder woord betekent. Ze schrijven de betekenis achter het woord. Als dat niet voor ieder woord lukt, is dat niet erg.

Vervolgens neemt de docent centraal per kwartet alle onbekende woorden door en corrigeert eventueel samen met de klas de opgeschreven betekenissen.

Vraag de leerlingen om foute betekenissen te herstellen.

Idee: je kunt deze woorden later ook op een andere manier terug laten komen.

Bijvoorbeeld in een dictee.

TITELS KWARTETTEN	ONBEKENDE WOORDEN IN DIT KWARTET	BETEKENIS INVULLEN
GODSDIENST		
GESLACHT		
HANDICAP		
LEEFTIJD		
SOCIAAL		
UITERLIJK		
ECONOMISCH		
NATIONALITEIT		
LEVENSOVERUITING		
GENDER		

4. VRAGEN OVER DISCRIMINATIE

(15-20 MINUTEN)

De leerlingen vullen – op basis van de kaarten in het kwartetspel – in hun werkblad individueel hun antwoorden in op de volgende vragen:

- ⌘ Waarom denk je dat mensen anderen discrimineren?
- ⌘ Hoe denk je dat het voelt als je gediscrimineerd wordt?
- ⌘ Wat zou jij doen als je ziet dat er iemand wordt gediscrimineerd?
- ⌘ Hoe kunnen wij als klas ervoor zorgen dat er niemand in de klas wordt gediscrimineerd?

5A. OUDERE GROEP: POSITIEVE DISCRIMINATIE

VOORBEREIDING (5 MINUTEN)

Schuif de tafels aan de kant. Hang aan de ene kant van de klas een vel papier op met de tekst "WEL positieve discriminatie" en aan de andere kant een vel papier met de tekst "GEEN positieve discriminatie" op zo'n manier dat de leerlingen zich tussen deze twee uitersten kunnen verdelen.

UITZOEKOPDRACHT (15 MINUTEN)

De leerlingen zoeken in tweetallen antwoorden op de volgende vragen en schrijven hun antwoorden op:

- ⌘ Wat is positieve discriminatie?
- ⌘ Welke groepen zou je positief kunnen discrimineren?
- ⌘ Wat zijn de voordelen en nadelen van positieve discriminatie?

DISCUSSIEOPDRACHT (15 MINUTEN)

Je noemt één van de volgende groepen op die positief gediscrimineerd zouden kunnen worden (je hoeft ze niet allemaal te gebruiken in deze opdracht):

- ⌘ Mensen met een andere godsdienst of levensovertuiging
- ⌘ Vrouwen of mannen, gender
- ⌘ Mensen met een handicap
- ⌘ Jonge of oude mensen
- ⌘ Mensen met bepaalde kleding
- ⌘ Rijk of arm
- ⌘ Mensen uit een bepaald land
- ⌘ Mensen met een afwijkend uiterlijk

Je vraagt de leerlingen om alle argumenten afwegend ergens op de lijn tussen "WEL" en "NIET" te gaan staan.

Vervolgens vraag je aan een leerling die op de WEL-helft staat en aan een leerling die op de NIET-helft staat om te vertellen waarom ze juist op die plek staan. Daarna mogen de leerlingen als ze dat willen op basis van de gegeven argumenten nog op een andere plek gaan staan.

Iedereen gaat weer in het midden staan en de volgende groep die positief gediscrimineerd zou kunnen worden is aan de beurt tot alle groepen geweest zijn of de tijd op is. Als er tijd over is, kun je de leerlingen vragen of ze nog een groep weten.

AFRONDING (5-10 MINUTEN)

Vervolgens schrijft iedere leerling individueel een reflectie van deze opdracht in het werkblad.

5B. JONGERE GROEP: OPDRACHT COMPLIMENTENWAAIER

VOORBEREIDING (EEN DAG VAN TEVOREN)

Vraag iedere leerling om een pasfoto van zichzelf mee naar school te nemen. Kinderen kunnen ook hun naam in bijvoorbeeld graffiti letters schrijven. Zorg voor enkele plakstiften voor foto's en per leerling een A3-vel of A4-vel papier.

UITVOERING OPDRACHT (15 MINUTEN)

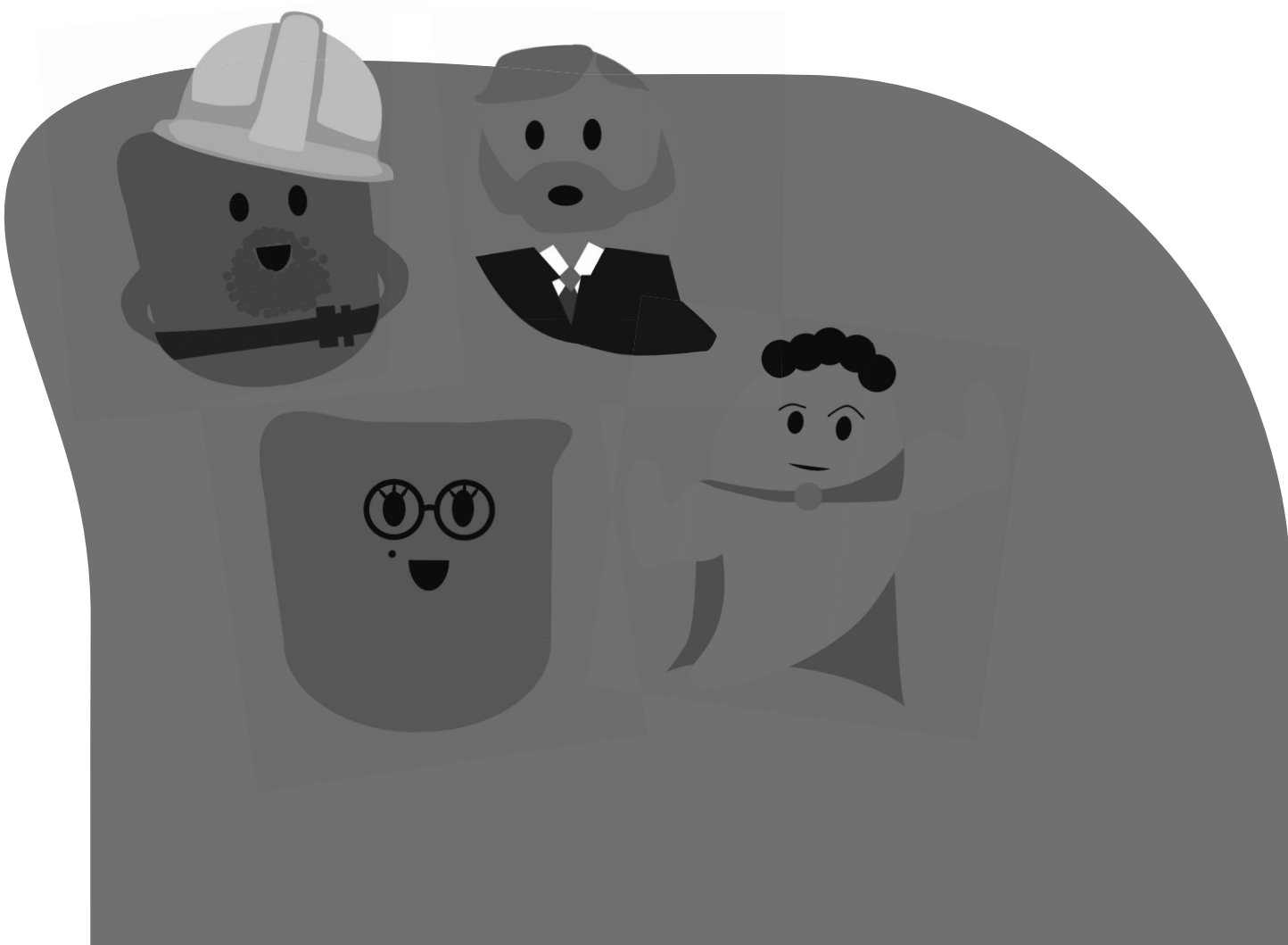
Vraag in een klasgesprek of de leerlingen weten wat een compliment is. Vraag ze om voorbeelden.

Iedere leerling schrijft zijn of haar naam boven aan het vel papier en plakt de foto in het midden van het vel papier.

Vervolgens lopen de leerlingen rond in de klas en schrijft iedere leerling op de vellen papier van alle andere leerlingen in de klas één persoonlijk compliment dat echt op deze persoon betrekking heeft.

EVALUATIE (10 MINUTEN)

Hang de vellen met complimenten op in de klas. Bekijk samen met de groep de complimentenwaaiers en stelt bij een aantal complimenten de vraag: "Hoe zou het voelen als iemand precies het omgekeerde had opgeschreven?, dus" en leg op die manier een link met discriminatie.



KWARTETSPEL OVER RACISME

1. INLEIDING

Bespreek het onderwerp met behulp van de volgende vragen in een onderwijsleergesprek.

1. Weet iemand wat racisme betekent? Hoe zou je het in je eigen woorden uitleggen?
2. Denk je dat iedereen gelijk is, ongeacht hun huidskleur of afkomst?
Waarom wel of waarom niet?
3. Heb je ooit gehoord van iemand of zelf ervaring gehad met racisme?
Kun je er iets over delen?
4. Hoe denk je dat het voelt om anders behandeld te worden vanwege je huidskleur, afkomst of het land waar je vandaan komt?

Geef een overzicht van de verschillende kwartetten en kaarten in het kwartetspel racisme op het digibord (link 4XNEE spel).

2. DE KWARTET BATTLE (30 MINUTEN INCLUSIEF BATTELEN)

Verdeel de klas in 3 of 4 ongeveer even grote groepen.

Zet één tafel met 4 stoelen op een centrale plek in de klas, zoals op het plaatje hieronder.

Leg de kwartet battle uit aan de leerlingen. Het kwartetspel wordt zo gespeeld dat iedere groep zich gedraagt als één speler. Eén groepslid speelt en zit aan tafel en de rest van de groep staat daarachter.

Zodra een groep een kwartet heeft, dagen ze één van de andere groepen uit voor een battle over het gewonnen kwartet.

Het gewonnen kwartet wordt zo neergelegd dat het voor alle leerlingen zichtbaar is.

Beide groepen die aan de battle meedoen, kiezen één vertegenwoordiger die gaat battenen.

Iedere groep mag in maximaal 1 minuut uitleggen waarom juist hun groepje dit kwartet moet winnen.

Dat mag door spraak of zang en met/of

zonder rijm of ritme. Na afloop van de battle kiezen

de leden van de groep(en) die niet meededen

aan de battle wie de battle heeft gewonnen

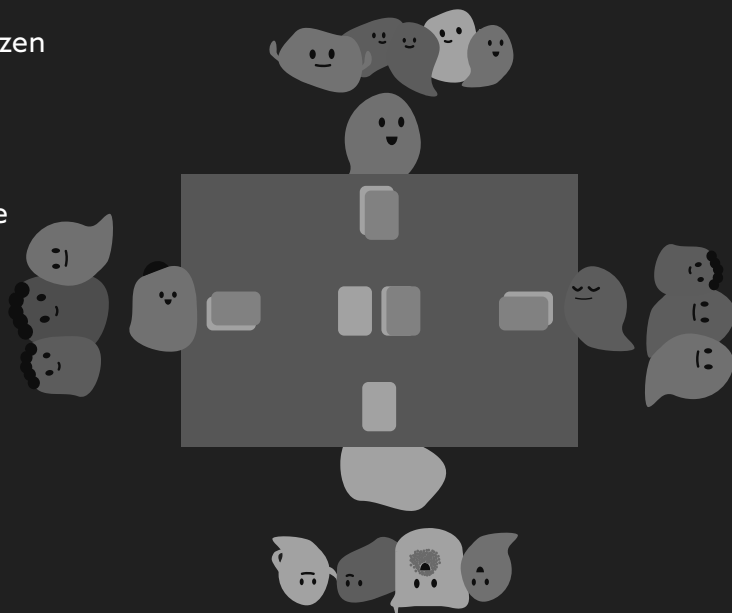
door beide battelaars een applaus te geven. De

vertegenwoordiger van de groep die het hardste

applaus krijgt mag het kwartet houden.

De groepen spelen het kwartetspel net zolang

verder tot alle kwartetten zijn verdeeld.



3. ONBEKENDE WOORDEN

(10-15 MINUTEN OPZOEKEN EN 15 MINUTEN CENTRAAL)

Laat de leerlingen samenwerken in tweetallen. De leerlingen schrijven onder elkaar de onbekende woorden op uit het kwartet spel Racisme.

Zodra de leerlingen de onbekende woorden hebben opgeschreven, gaan ze in hun eigen tweetal zoveel mogelijk uitzoeken wat ieder woord betekent. Ze schrijven de betekenis achter het woord. Als dat niet voor ieder woord lukt, is dat niet erg.

Vervolgens neemt de docent centraal per kwartet alle onbekende woorden door en corrigeert eventueel samen met de klas de in de tweetallen opgeschreven betekenissen.

4. VRAGEN OVER RACISME

(15-20 MINUTEN)

De leerlingen vullen – op basis van de kaarten in het kwartet spel - in hun werkblad individueel hun antwoorden in op de volgende vragen:

- ❖ Welke voorbeelden van racistisch gedrag op de kwartetkaarten heb je zelf meegemaakt of van anderen gehoord?
- ❖ Waarom is het belangrijk om racisme te bestrijden en ervoor te zorgen dat iedereen gelijk wordt behandeld?
- ❖ Wat zou jij doen als je getuige bent van racisme? Waarom denk je dat dit belangrijk is?
- ❖ Wat kunnen wij als klas of als school doen om racisme te bestrijden?

5A. OUDERE GROEP: INSTITUTIONEEL RACISME EN INDIVIDUEEL RACISME

VOORBEREIDING (5 MINUTEN)

Zorg voor A0-vellen (flip-over; 1 per groep) en materiaal waarmee ze een poster kunnen maken.

UITVOERING (30 MINUTEN)

Individueel racisme gaat over discriminatie door personen en vooroordelen van personen. Institutioneel racisme is veel minder zichtbaar, want het gaat over ongelijke behandeling in regels en wetten, waardoor bepaalde groepen mensen achtergesteld of uitgesloten worden. Bespreek klassikaal voorbeelden van institutioneel racisme met de leerlingen. Kijk daarbij ook naar voorbeelden uit het kwartet spel.

Verdeel de klas in groepen van ongeveer 4 leerlingen, waarbij iedere groep één van de kwartetten kiest.

Geef iedere groep een postervel (A0 of A1) en materiaal waarmee ze een poster kunnen maken. Bijvoorbeeld stiften, scharen, tijdschriften etc.

Aan de hand van hun kwartet onderzoekt iedere groep leerlingen:

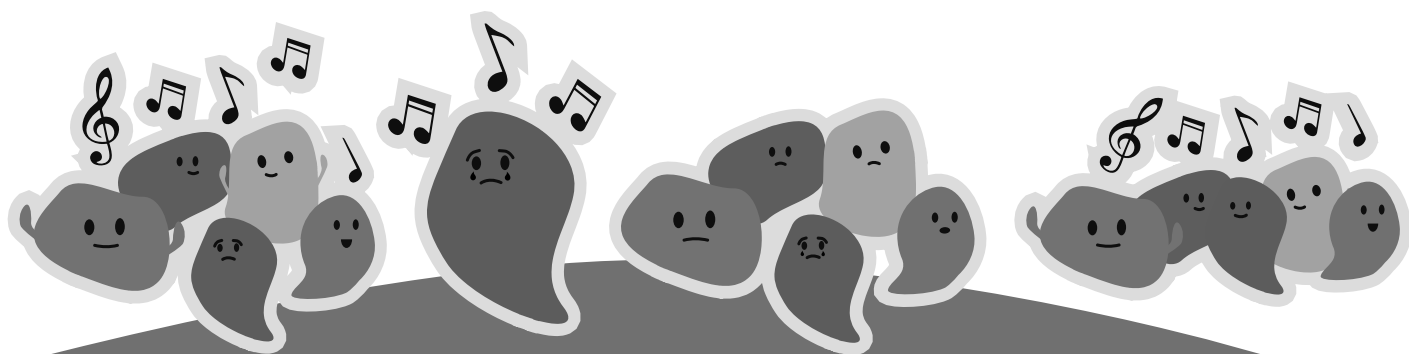
1. of de groep die beschreven wordt in hun kwartet te maken heeft met institutioneel racisme,
2. zoeken ze voorbeelden daarvan,
3. en bedenken wat daaraan gedaan kan worden.

De leerlingen kijken daarbij zowel naar de maatschappij als geheel als naar jullie eigen school. Ieder groep legt het resultaat vast op een poster (A0 of A1).

Zie: <https://www.reisgidsdigitaal.leermateriaal.nl/werkvormen/poster-maken/>

AFSLUITING (15 MINUTEN)

Vraag de leerlingen om hun poster te presenteren en uit te leggen wat je op de poster kan zien.



5B. JONGERE GROEP: COLLAGE "SAMEN LEREN, SAMEN STRALEN"

VOORBEREIDING (DAG VAN TEVOREN)

Neem tijdschriften mee naar school en/of vraag de leerlingen dit te doen.

UITVOERING OPDRACHT (15-20 MINUTEN)

De leerlingen maken in groepen een collage "samen leren, samen stralen" over diversiteit en inclusie. Dit zijn veel te moeilijke woorden. Je kunt ze vertellen dat de poster erover gaat dat het mooier wordt als mensen die verschillend zijn goed met elkaar kunnen leren, werken of spelen.

Verdeel de klas in groepen van 2-4 leerlingen. Geef de kinderen tijdschriften, kranten, papier, lijm en scharen en een groot vel papier. Vraag ze om een collage te maken van plaatjes die ze knippen uit de tijdschriften die te maken hebben met "samen leren, samen stralen". Bijvoorbeeld door een combinatie van verschillende culturen en huidskleuren in de plaatjes.

AFSLUITING (15 MINUTEN)

Vraag de leerlingen om hun collage te presenteren en uit te leggen waarom de plaatjes die ze gekozen hebben belangrijk zijn.

KWARTETSPEL OVER SLAVERNIJ

1. INLEIDING

Bespreek het onderwerp slavernij met behulp van de volgende vragen in een onderwijsleergesprek.

1. Hebben jullie ooit gehoord van slavernij? Wat weten jullie erover?
2. Hoe zouden jullie je voelen als jullie niet vrij waren en als eigendom van iemand anders werden beschouwd?
3. Waarom denken jullie dat slavernij bestond? Wat waren mogelijke redenen?
4. Hebben jullie enig idee waar slavernij plaatsvond en hoe lang dat geleden is?

Geef een overzicht van de verschillende kwartetten en kaarten in het kwartetspel Slavernij op het digibord (link 4XNEE spel).

2. HET KWARTET SPELEN (10-15 MINUTEN)

Verdeel de klas in groepen van 4 leerlingen. Als het aantal leerlingen niet deelbaar is door 4, maak je ook enkele groepen van 3 leerlingen.

Laat de leerlingen in hun groepje het kwartetspel ten minste eenmaal spelen tot het klaar is. Let op: de leerlingen bewaren de kwartetten die ze hebben gewonnen.

3. ONBEKENDE WOORDEN

(10-15 MINUTEN OPZOEKEN EN 15 MINUTEN CENTRAAL)

De leerlingen schrijven onder elkaar de onbekende woorden op van de kwartetten die ze gewonnen hebben. Als een leerling geen enkel kwartet heeft gewonnen, dan werkt deze leerling samen met de leerling die de meeste kwartetten heeft gewonnen.

Zodra de leerlingen de onbekende woorden hebben opgeschreven, gaan ze in hun eigen groepje samen zoveel mogelijk uitzoeken wat ieder woord betekent. Ze schrijven de betekenis achter het woord. Als dat niet voor ieder woord lukt, is dat niet erg.

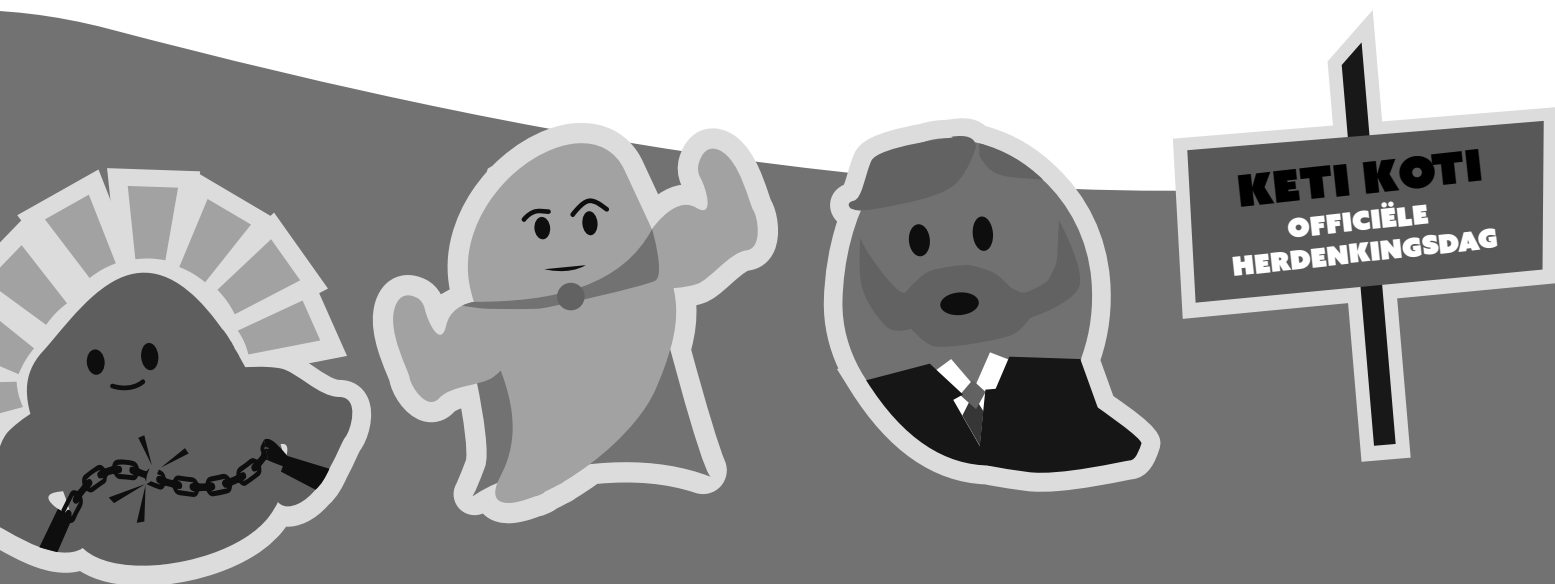
Vervolgens neemt de docent centraal per kwartet alle onbekende woorden door en corrigeert eventueel samen met de klas de opgeschreven betekenissen.

4. VRAGEN OVER SLAVERNIJ

(15-20 MINUTEN)

De leerlingen vullen – op basis van de kaarten in het kwartetspel – in hun werkblad individueel hun antwoorden in op de volgende vragen:

- ❖ Zijn er vandaag nog steeds gevolgen van slavernij zichtbaar? Op welke manieren?
- ❖ Waarom is het belangrijk om te begrijpen wat er in het verleden is gebeurd, zoals slavernij?
- ❖ Vind je het belangrijk om de “helden” van de slavernij te kennen en te weten wat ze hebben gedaan? Waarom vind je dat?
- ❖ Zijn er ook nu nog vormen van slavernij in de wereld? En in Nederland?



5A. OUDERE GROEP: INFOGRAPHIC SLAVERNIJ TIJDLIJN

VOORBEREIDING (10 MINUTEN)

Maak een lege tijdlijn op A0-papier (2 flipovervellen aan elkaar) en zet de jaartallen erbij volgens het schema hieronder. Verdeel de klas in evenveel groepen als er tijdvakken zijn op de tijdlijn en geef iedere groep een tijdvak.

UITVOERING (20 MINUTEN)

De groepen maken samen een tijdlijn over slavernij op 1 of 2 vellen A0 papier op basis van onderstaand schema. Hierin is ook bewust een flinke ruimte voor de huidige tijd gereserveerd. De groepen vullen aan de hand van de kwartetten en op basis van informatie die ze zelf hebben opgezocht de tijdlijn in met informatie.

Op de tijdlijn moeten de helden uit het kwartetspel een prominente plaats krijgen.

AFSLUITING (10-15 MINUTEN)

Ieder groepje legt hun deel van de tijdlijn uit.



1500 1600 1700 1800 1900 2000

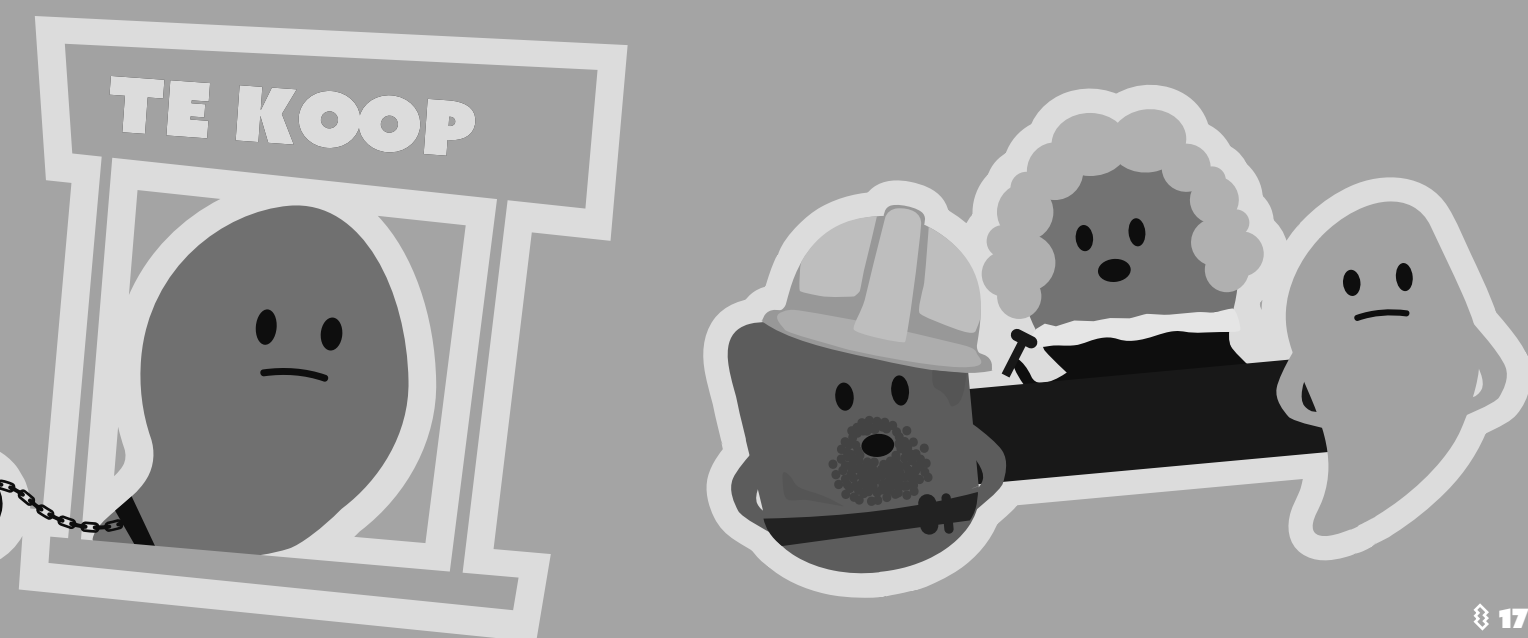
5B. JONGERE GROEP: TEKENEN (30 MINUTEN)

Iedere leerling maakt een eigen tekening over het onderwerp slavernij.

Ze kunnen kiezen uit de volgende mogelijkheden:

1. Een tekening van hoe het leven van een tot slaaf gemaakte eruit zag.
Let daarbij op wat ze doen en hoe ze werden behandeld.
2. Een tekening van een held die in actie kwam tegen slavernij.
Het mag een echte held zijn, of een held die je zelf hebt bedacht.
3. Een tekening van een dag waarop slavernij niet bestaat.
4. Een tekening – of stripverhaal – van de reis van tot slaven gemaakten die ontsnapt naar een veilige plek. Waar komen ze langs en wie komen ze tegen?
5. Een tekening van hoe jij je zou voelen als je tot slaaf gemaakt zou zijn.

**DOE MEE EN ZEG
OOK 4XNEE TEGEN
DISCRIMINATIE,
RACISME EN
SLAVERNIJ**



EINDOPDRACHT

VOORBEREIDING (10 MINUTEN)

Zorg voor velletjes papier in 5 verschillende kleuren (bijvoorbeeld vouwblaadjes).

Zet op het bord welke kleur hoort bij welke eindopdracht.

Vraag de leerlingen de beschrijving van de opdrachten goed te lezen en hun naam te zetten op een gekleurd blaadje dat past bij de opdracht van hun voorkeur.

Leg, waar nodig, de opdrachten uit.

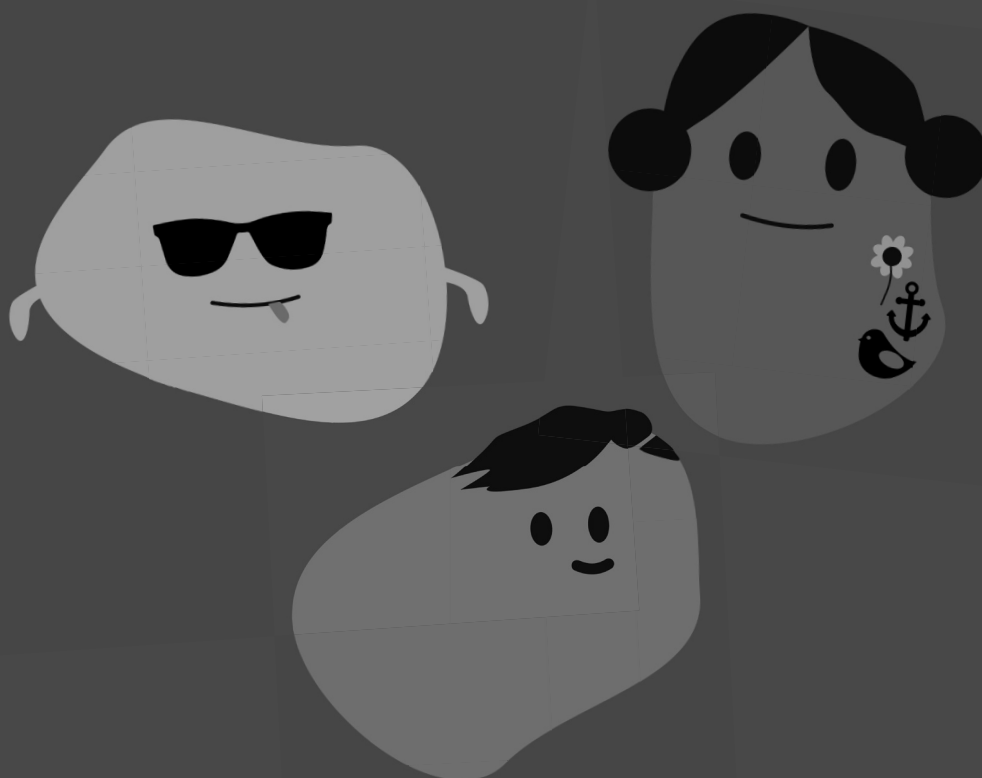
Verdeel de leerlingen in groepen aan de hand van hun interesse voor één van de eindopdrachten.

Welke materialen nodig zijn hangt af van de keuze van de leerlingen.

UITVOERING (MEERDERE SESSIES VAN 45-60 MINUTEN, VERDEELD OVER ENKELE DAGEN OF WEKEN)

In deze eindopdrachten integreren de leerlingen de informatie uit de kwartetspellen over discriminatie, racisme en slavernij. Als niet alle drie de onderwerpen zijn behandeld, dan bevelen we aan om ook de eindopdracht te beperken tot de behandelde onderwerpen.

Iedere groep kan kiezen uit één van de volgende eindopdrachten. Door de variatie in eindopdrachten is het voor de leerlingen ook interessant om te kijken en/of luisteren naar de resultaten van de andere groepen.



1. Maak een speciale uitgave van een schoolkrant over discriminatie, racisme en slavernij. Je mag gebruik maken van de informatie van de kwartetsspellen, internet en andere bronnen, maar je mag ook iemand op school of één van jullie ouders interviewen. Jullie worden beoordeeld op taakverdeling, inhoud, opmaak en leesbaarheid van de schoolkrant. Als jullie school een echte schoolkrant heeft, mag je de standaard opmaak daarvan als basis gebruiken. Misschien kun je de krant wel echt uitgeven.
<https://maken.wikiwijs.nl/119807/Krant#!page-4108752>

2. Maak met je groep een rap, lied of spoken word over discriminatie, racisme en/of slavernij. Je mag ondersteunen met muziek of met een beat. Jullie worden beoordeeld op creativiteit, inhoud en overtuigingskracht.
<https://maken.wikiwijs.nl/114785/Songtekst#!page-3881840>
<https://maken.wikiwijs.nl/119815/Raptekst#!page-4109019>

3. Maak een schilderij of ander kunstwerk, waarmee je je publiek aan het denken zet over discriminatie, racisme en/of slavernij. Je wordt beoordeeld op creativiteit, inhoud en zeggingskracht. Voorbeeld voor het onderwerp plastic afval: het plastic monster, een monster gemaakt van plastic afval wat leerlingen zelf hebben gevonden.

4. Maak een toneelstuk of voorstelling, bijvoorbeeld over het één van de helden of breng één of meer van de stories van de kwartetsspellen tot leven. Jullie worden beoordeeld op creativiteit, inhoud, verhaallijn en de opvoering.
<https://maken.wikiwijs.nl/115526/Toneelstuk#!page-3917196>

5. Leuk hoor die eindopdrachten die hierboven staan. Maar wij hebben een veel beter, interessanter, mooier en belangrijker idee.

Overleg het wel met je docent en als het qua diepgang en hoeveelheid werk overeen komt met de bovenstaande producten en natuurlijk te maken heeft met discriminatie, racisme en/of slavernij dan wordt het vast en zeker goedgekeurd.

De beoordelingscriteria voor jullie eindproduct worden vastgesteld in overleg met jullie docent.

PRESENTATIE/OPVOERING (AAN ELKAAR, SCHOOL, OUDERS ETC. AFHANKELIJK VAN DE MOGELIJKHEDEN OP SCHOOL OF IN DE GROEP; TIJDSDUUR AFHANKELIJK VAN INVULLING)

WAT IS 4XNEE?

4XNEE is een gratis en compleet lesmateriaalpakket voor de bovenbouw PO en onderbouw VO. Het doel van 4XNEE is op een interactieve wijze, middels het alombekende kwartetspel, kinderen kennis bij te brengen over discriminatie, racisme en slavernij. De drie spellen zijn gebaseerd op waargebeurde verhalen en sluiten daarbij aan bij de beleefwereld van de leerlingen. Door een spelvorm te gebruiken nemen de motivatie en de betrokkenheid van leerlingen sterk toe. Hierdoor wordt discussie over deze moeilijke onderwerpen gestimuleerd en leren leerlingen open te staan voor iedereen zowel binnen als buiten de klas. De drie spellen kunnen zowel fysiek, als digitaal gespeeld worden. En juist omdat de spelregels van het kwartetspel simpel zijn, kunnen leerlingen er snel mee aan de slag.

**DOE MEE EN ZEG OOK 4XNEE
TEGEN DISCRIMINATIE, RACISME EN SLAVERNIJ!**

ONZE DEFINITIES:

DISCRIMINATIE

Discriminatie is mensen niet gelijk behandelen, benadelen of buitensluiten op basis van persoonlijke of groepskenmerken.

SLAVERNIJ

Slavernij is wanneer iemand anders beslist wat jij moet doen en jou behandelt als eigendom. Je bent niet vrij om te doen wat je wil en te gaan waarheen jij wil.

RACISME

Racisme is elke vorm van verschil maken, uitsluiten en beperken op grond van huidskleur, afkomst, nationale of etnische afstamming.



CONTRIBUTE
FOUNDATION