



## Over deze lesmap

B@F is een educatieve productie in opdracht van Vlaams Fruit Educatief voor elf- tot veertienjarigen, die handelt rond de thema's gamen, drugs, verslaving en de impact van verslaving(en) op de persoonlijke en maatschappelijke leefwereld.

In deze lesmap vindt u, beste leerkracht, lessuggesties om na het zien van de voorstelling B@F, dieper in te gaan op de problematiek van het gamen en het gebruik van energiedranken en drugs.

Joke De Kimpe, Johan Van de Walle en Yannick Weyts van het team preventie van De Sleutel stelden deze verwerkingsbundel samen.

Met deze lesmap bieden we aan leerkrachten de mogelijkheid om op een degelijke manier het toneelstuk te verwerken en de problematiek rond gamen en druggebruik op de agenda te plaatsen.

## Vlaams Fruit Educatief

Vlaams Fruit Educatief is de educatieve tak van Kunstencentrum Vlaams Fruit en staat onder leiding van intendant Catrien Hermans en productieleider Yves De Lathauwer, tevens actief als auteur en acteur. Zij brengen actuele thema's en situatieschetsen die dicht bij de leefwereld staan van kinderen en jongeren. Met Vlaams Fruit Educatief verzorgen zij een mooi aanbod, waarbij aan alle leeftijden wordt gedacht. Sociale thema's zoals pesten en druggebruik worden aangekaart. De voorstellingen zijn zo gemaakt dat ze zowel in hun eigen theaterzaal als op locatie gespeeld kunnen worden.

In opdracht van Vlaams Fruit Educatief schreef R. Dellat het stuk B@F!, een educatieve voorstelling voor elf- tot veertienjarigen rond het thema 'oorlog en geweld'. Deze voorstelling werd gemaakt in het kader van de drieluiken die Vlaams Fruit Educatief creëert rond een welbepaald thema.

De regie van B@F! is in handen van Erik Luyten. De rollen worden vertolkt door Ariane Van Hasselt & Ken Verdoodt, bekend van o.a. de jongerenreeks Amika op Ketnet.

De filmfragmenten werden gemaakt door Lothar Legon.

*Wenst u B@F te boeken voor uw school of organisatie? Neem dan contact op met Yves De Lathauwer, Productie VF-Educatief, 0476-97 08 69.*

## Het verhaal

Vic De Boever krijgt van Anke, zijn vriendin, het computerspelletje B@F!, wat staat voor Bad Fighting. Het is het coolste spel van het moment en Vic geraakt helemaal in de ban van de game. Hij laat alles ervoor links liggen. Anke, zijn schoolwerk en zijn slaap, bijna alles lijdt onder zijn gameverslaving. Ondertussen woedt er op school een heuse verkiezingsstrijd. James wil koste wat het kost voorzitter van de studentenraad worden en stelt hiervoor, samen met zijn rechterhand Kim, alles in werking tijdens de campagne. Een ware sponsortocht is niet uit den boze. Ondertussen loopt de gameverslaving van Vic uit de hand. Zelfs de liters Red Bull die hij nuttigt, kunnen hem niet meer wakker houden. Daar bovenop begint hij zich ook nog als een echte bullebak te gedragen. Vervolgens komt hij in aanraking met drugs en, hoewel hij eerst argwanend is, neemt hij ze toch in de hoop zo wakker te kunnen blijven. Natuurlijk kosten deze pillen geld en dat geld geraakt snel op. Op allerlei manieren tracht hij zijn verslavingen te bekostigen en zo worden James en Kim ook bij zijn verslaving betrokken.

## Inhoudsopgave

B@F! .....	1
Productinformatie .....	3
Les 1 Zoek iemand die.....	8
Les 2 B@F nabespreken .....	10
Les 3 Creatieve verwerking B@F.....	16
Les 4 Streetwise: risico's inschatten.....	22
Les 5 VIER-S Breinstorm .....	28
Les 6 Messages .....	31
Les 7 Een videoboodschap maken.....	34

## Productinformatie

Naast gamen is het gebruik van energiedranken een thema in het toneel. Daarom een woordje productinformatie.

### Energiedranken en/of sportdranken

Het verschil tussen energie- en sportdranken zit hem uitsluitend in de hoeveelheid koolhydraten (vorm van suiker). Bevat de drank 40 tot 80 gram koolhydraten per liter, dan hebben we met een dorstlesser (sportdrank) te maken. Een energiedrank bevat 80 tot 200 gram koolhydraten per liter. Het allerbelangrijkste van dranken die je tijdens het sporten gebruikt, is dat het vocht snel door het lichaam wordt opgenomen.

### *Isotoon*

Uit onderzoek is gebleken dat de uitwisseling van vocht in de darmen het meest optimaal verloopt als de concentratie van deeltjes in een drank gelijk is aan de concentratie van deeltjes in het bloed. Dit wordt een isotone drank genoemd. Met andere woorden een isotone drank wordt eerder in het bloed opgenomen dan water. Isotone dranken vallen onder de categorie sportdranken.

### *Hypotoon*

Water heeft echter de eigenschap om de maag snel te verlaten, maar minder snel in de darm te worden opgenomen. Dit komt doordat water geen koolhydraten bevat en is dus hypotoon. Hierdoor kunnen darmklachten optreden, zoals bijvoorbeeld 'klotsende darmen' tijdens het lopen.

### *Hypertoon*

Hypertone dranken zijn dranken die veel koolhydraten bevatten en deze zorgen er juist voor dat water aan het lichaam onttrokken wordt. Tijdens inspanning is water in het lichaam onder andere nodig voor zweten of wel afkoelen van het lichaam. Hypertone dranken vallen onder de categorie energiedrank.

### *Soorten*

Hieronder worden bij de verschillende groepen voorbeelden gegeven.

- Isotone dranken: voorbeelden zijn AA isotone, Aquarius en Isostar.
- Hypotone dranken: een voorbeeld is water.
- Hypertone dranken: voorbeelden zijn Extran, AA drink high energy, Red Bull.

In B@F drinkt het hoofdpersonage sloten Red Bull. Deze drank valt onder de hypertone dranken en bevat bovendien ook cafeïne en taurine.

### *Cafeïne*

Cafeïne is de meest gebruikte psychoactieve stof, die kan leiden tot rusteloosheid, licht delirium, slapeloosheid, versnelde hartslag of irritatie van de maag. Bij hoge doseringen bestaat de mogelijkheid van angstgevoelens, verhoogde bloeddruk of coronaire hartziekten.

### *Glucuron - lacton*

Glucuron-lacton onderdrukt vermoeidheid en geeft een prettig gevoel.

### *Taurine*

Taurine is een lichaamseigen stof, voorkomend in de natuur en speelt een rol bij de regeling van het vochtgehalte in de hersenen en hartslagfrequentie.

## Lijst van de bijlagen

Bijlage B@F 1: *leerlingendocument* 'Zoek iemand die'

Bijlage B@F 2: *leerlingendocument* 'Verwerkingsvragen bij B@F'

Bijlage B@F 3: *leerkrachtendocument* 'Presentatie met stellingen'

Bijlage B@F 4: *leerkrachtendocument* 'Vragen voor mix & ruil'

Bijlage B@F 5: *leerkrachtendocument* 'Uit te beelden woorden'

Bijlage B@F 6: *leerlingendocument* 'Wat zit er na vandaag in mijn hoofd'

Bijlage B@F 7: *leerlingendocument* 'Streetwise'

Bijlage B@F 8: *leerkrachtendocument* 'Presentatie met de verantwoording'

Bijlage B@F 9: *leerkrachtendocument* 'Topics ter discussie'

Bijlage B@F 10: *leerlingendocument* '13 icoontjes'

## Oproep

Alle reacties op het toneelstuk en de verwerkingslessen zijn welkom. Stuur een mailtje met je opmerkingen naar [preventie@desleutel.be](mailto:preventie@desleutel.be) of naar [yves@vlaamsfruit.be](mailto:yves@vlaamsfruit.be)

## Verantwoording

De verwerkingslessen in deze bundel zijn gebaseerd op de criteria van het EMCDDA<sup>1</sup> (European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction). Deze activiteiten trainen persoonlijke en sociale vaardigheden. De lessen behandelen het begrip normative belief en verdiepen de objectieve kennis over tabak, alcohol, illegale drugs en gamen.

Bij de opmaak van de lessen consulteerden we het document 'Skills for health' van de WHO<sup>2</sup>. Voor elke les geven we aan welke sociale vaardigheden worden getraind. We houden rekening met de aanbevelingen van dit document voor de uitwerking van interactieve werkvormen.

Voor de scholen voegen we bij elke les de vakoverschrijdende eindtermen toe. We maken een onderscheid tussen de eindtermen van de gemeenschappelijke stam en van de context. Het spreekt vanzelf dat we vooral doelstelling 8 uit de eerste context aanhalen. De leerlingen schatten de risico's en gevolgen in bij het gebruik

---

<sup>1</sup> Nieuwsbrief Drugs in Beeld, EMCDDA, drugpreventie op scholen en de EU, sept-okt. 2002

<sup>2</sup> Skills for health, skills-based health education including life skills: an important component of a Child-Friendly/Health-Promoting School, WHO, 2003

van genotsmiddelen en medicijnen en reageren assertief in aanbodsituaties<sup>3</sup>. Omdat de leerlingen via een toneel in contact komen met de drugproblematiek kan de 6<sup>de</sup> doelstelling uit de 7<sup>de</sup> context ook gebruikt worden. De leerlingen gaan actief om met de cultuur en kunst die hen omringen.

## Samenwerken met De Sleutel

De lessen uit deze lesmap komen voor het grootste deel uit het lessenpakket 'Unplugged voor de 2<sup>de</sup> graad van het secundair onderwijs' dat werd ontwikkeld door De Sleutel. De activiteiten sluiten nauw aan bij de specifieke inhoud en thema's van B@F. De lessen vormen samen met de voorstelling een mooi geheel.

Wenst u voor het verwerken van B@F een beroep te doen op De Sleutel, dat kan. Samen met leerkrachten bereiden we in een training van drie uur een 'Unplugged projectdag' voor! Op de projectdag zelf kunnen we een interactieve workshop voor de leerlingen op ons nemen. Voor alle info kan u terecht bij Yannick Weyts (preventie@desleutel.be – of bel naar Yannick Weyts 09-231 57 48)

Kort samengevat bestaat zo'n projectdag uit vijf grote delen:

1. Voorbereidende training voor de leerkrachten
2. Het toneel B@F
3. Interactieve activiteiten gegeven door de leerkrachten
4. Interactieve workshop gegeven door een medewerker van De Sleutel
5. Een evaluatie

Verder biedt De Sleutel trainingdagen aan voor leerkrachten. Tijdens deze dag krijgt u heel wat tips om interactief met uw klas te werken binnen een veilig klimaat. Meer info en data vindt u via [www.desleutel.be](http://www.desleutel.be)

## Hoe zijn de lessen opgebouwd

- **'Over de les eerst dit'** Hier geven we een inleiding van het thema. Vaak maken we een verwijzing naar de actualiteit of naar het toneelstuk.
- **'Goed om weten'** Een aandachtspunt of een tip voor de les.
- **'VOET'** We verwijzen naar één of meerdere eindtermen uit de gemeenschappelijke stam en/of doelen uit één van de zeven contexten.
- **'Lifeskills'** Hier verwijzen we naar het document 'Skills for health' van de WHO. We verwijzen naar een of meerdere vaardigheden uit één van de volgende domeinen: persoonlijke vaardigheden, interpersoonlijke vaardigheden of cognitieve vaardigheden.

---

<sup>3</sup> VOET@2010, Nieuwe vakoverschrijdende eindtermen voor het secundair onderwijs, Vlaams Ministerie van Onderwijs en Vorming

- **'Lesdoelstellingen'** Hier formuleren we concrete doelstellingen over wat de leerlingen na de les moeten kennen, weten, inzien, toepassen of kunnen integreren.
- **'U hebt nodig'** We beschrijven kort wat u voor deze les aan didactisch materiaal en ruimte nodig hebt. Vaak verwijzen we naar bijlagen. Dit zijn meestal leerlingenblaadjes maar ook soms presentaties of filmpjes die u als leerkracht kunt tonen.
- **'Lesverloop met opeenvolgende activiteiten'** Het is niet altijd noodzakelijk om alle activiteiten te geven. Weeg tijdens uw voorbereiding af welke activiteiten het best bij uw leerlingen passen. Maak zelf een inschatting van de duur van de activiteiten.

# Les 1 Zoek iemand die...

## Over deze les eerst dit

*De leerlingen lopen door het lokaal en zoeken iemand die beantwoordt aan één van de gevraagde beschrijvingen. Indien hij daaraan beantwoordt, noteert hij zijn naam. Alle leerlingen zijn op zoek naar vijf verschillende medeleerlingen die beantwoorden aan de gevraagde beschrijvingen.*

## Goed om weten

Deze coöperatieve leerstrategie vind je ook terug in boekjes van energizers. Daar staat het onder de naam BINGO

## VOET

*Uit de gemeenschappelijke stam – de leerlingen*

- 1 brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk
- 18 gedragen zich respectvol

## Lifeskills

- Interpersoonlijke vaardigheden
  - 1) interpersoonlijke communicatie
    - (non)verbale communicatie
  - 3) samenwerking en teamwerk
    - respect voor de inbreng en de stijl van de ander
  - 4) onderhandelen en weigeren
    - assertiviteit

## Lesdoelstellingen

De leerlingen...

- leren bepaalde eigenschappen van elkaar kennen
- delen eigenschappen en kenmerken van zichzelf mee aan anderen
- beleven plezier aan het spel

## U hebt nodig

- Een klaslokaal met ruimte tussen de banken
- Bijlage B@F 1: *leerlingendocument 'Zoek iemand die'*

## Lesverloop



### Activiteit 1: Uitleg van het spel

1. Nadat de leerlingen hun blad hebben ontvangen zoeken ze zo vlug als mogelijk een lijntje, kolom of diagonaal van uitdrukkingen waarvan ze denken dat ze namen van medeleerlingen kunnen vinden om bij die uitdrukkingen te schrijven.
2. De lln. lopen door het lokaal en houden hun hand in de lucht tot ze een partner hebben gevonden. Ze vormen een duo.
3. Leerling A stelt een vraag aan leerling B. Bv. 'Ben jij een boek aan het lezen?' Indien leerling B daar 'ja' kan op antwoorden, schrijft leerling B zijn naam op het blad van leerling A. Leerling A heeft zo al 1 handtekening van de vijf!
4. Indien leerling B 'nee' zegt, mag leerling A geen nieuwe vraag meer stellen.
5. Daarna stelt leerling B een vraag...
6. De duo's zeggen dank je wel tegen elkaar en gaan uit elkaar op zoek naar een nieuwe partner.
7. Wie het eerst 5 (verschillende) namen op een rij of kolom heeft, is gewonnen. Hij roept zo luid hij kan: BINGO.
8. De leerkracht houdt de groep goed in het oog om te zien wie als eerste klaar is!
9. Je kan spelen voor de 1<sup>ste</sup>, 2<sup>de</sup> en 3<sup>de</sup> plaats.
10. Daarna gaat iedereen naar zijn plaats en lezen de winnaars nog eens de uitdrukkingen voor met daarbij de namen.

*Leuke variatie:* Je kan natuurlijk ook gedurende een afgesproken tijd spelen en daarna tellen hoeveel verschillende namen er op ieders blad staan. De leerling met het meeste aantal verschillende namen, is gewonnen.

### Activiteit 2: Nabespreken van de oefening

1. Wie won? Eventjes nakijken of de winnaar eerlijk speelde
2. Hoe verliep de oefening? Hoe kwam het dat je het spel won?
3. Wat wil je nog kwijt?



## Les 2 B@F nabespreken

### Over deze les eerst dit

*Over gamen zijn de meest uiteenlopende meningen in omloop. Sommigen zijn hevige tegenstanders en zien in het gamen van jongeren de oorzaak van het toenemend geweld in onze maatschappij. Anderen vinden dat gamen DE toekomst is. Gamen brengt de spelers in een FLOW. Gamers ontwikkelen skills als een nieuwe taal, leren samenwerken, strategieën uitdenken en uitwerken, oefenen oog-hand coördinatie....In het boek 'beter dan echt' promoot de schrijfster het spelen van games.*

### Goed om weten: de korte inhoud van B@F

Vic De Boever krijgt van Anke, zijn vriendin, het computerspelletje B@F!, wat staat voor Bad Fighting. Het is het coolste spel van het moment en Vic geraakt helemaal in de ban van de game. Hij laat alles ervoor links liggen. Anke, zijn schoolwerk en zijn slaap, bijna alles lijdt onder zijn gameverslaving. Ondertussen woedt er op school een heuse verkiezingsstrijd. James wil koste wat het kost voorzitter van de studentenraad worden en stelt hiervoor, samen met zijn rechterhand Kim, alles in werking tijdens de campagne. Zelf een ware sponsortocht is niet uit den boze. De gameverslaving van Vic loopt uit de hand. Zelfs de liters Red Bull die hij nuttigt, kunnen hem niet meer wakker houden. Daar bovenop begint hij zich ook nog als een echte bullebak te gedragen. Vervolgens komt hij in aanraking met drugs en, hoewel hij eerst argwanend is, neemt hij ze toch in de hoop zo wakker te kunnen blijven. Natuurlijk kosten deze pillen geld en dat geld geraakt snel op. Op allerlei manieren tracht hij dan zijn verslavingen te bekostigen en zo worden James en Kim ook bij zijn verslaving betrokken.

## VOET

### *Uit de gemeenschappelijke stam - de leerlingen*

- 1 brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk
- 11 kunnen gegevens, handelwijzen en redeneringen ter discussie stellen aan de hand van relevante criteria
- 13 kunnen onderwerpen benaderen vanuit verschillende invalshoeken
- 18 gedragen zich respectvol

### *Uit context 1 - de leerlingen*

- 8 schatten de risico's en gevolgen in bij het gebruik van genotsmiddelen en medicijnen en reageren assertief in aanbodsituaties

### *Uit context 7 - de leerlingen*

- 6 gaan actief om met de cultuur en kunst die hen omringen

## Lifeskills

- Persoonlijke vaardigheden
  - 3) opbouwen van een positief zelfbeeld
    - opbouwen van eigenwaarde en zelfvertrouwen
- Interpersoonlijke vaardigheden
  - 1) interpersoonlijke communicatie
    - (non)verbale communicatie
    - actief luisteren
    - gevoelens uitdrukken, feedback geven en krijgen
  - 3) samenwerking en teamwerk
    - respect voor de inbreng en de stijl van de ander
  - 4) onderhandelen en weigeren
    - assertiviteit
  - 5) belangenbehartiging
    - beïnvloeding en overreding
- Cognitieve vaardigheden
  - 1) beslissingen nemen en problemen oplossen
    - mogelijke gevolgen inschatten voor zichzelf en de ander
  - 2) kritisch denken
    - analyseren van peer en media-invloed

## Lesdoelstellingen

De leerlingen...

- horen de mening van anderen over het toneelstuk
- denken na over het verband tussen het toneelstuk en hun eigen leefwereld
- vormen hun eigen mening over een paar cruciale vraagstukken rond druggebruik

## U hebt nodig

- Bijlage B@F 2: *leerlingendocument* 'Verwerkingsvragen bij B@F'
- Bijlage B@F 3: *leerkrachtendocument* 'Presentatie met stellingen'
- Bijlage B@F 4: *leerkrachtendocument* 'Vragen voor mix & ruil'

## Lesverloop

### Activiteit 1: Individuele verwerking

Geef de leerlingen tijd om individueel de zinnen aan te vullen. Weinig tijd? Dan vullen ze vier zinnen aan. Nadien vergelijken ze in koppels of kleine groepjes hun resultaten. Als u ziet dat een aantal groepjes uitgepraat raakt, geeft u er de volgende opdracht bij: omcirkel in overleg één aanvulling die je in de grote groep verder wil toelichten. Spreek af hoe je dat gaat presenteren. Gebruik voor deze oefening Bijlage B@F 2: *leerlingendocument* 'Verwerkingsvragen bij B@F'

- Eén ding dat ik heb onthouden ...

- Ik had niet verwacht dat ...
- Ik kon me goed vereenzelvigen met ... omdat ...
- Een situatie die ik herken en die eigenlijk niets met gamen of drugs te maken heeft is ...
- Een situatie die ik herken die wel met gamen en drugs te maken heeft is
- Wat ik anders zou doen als ik Vic was ...
- Wat ik anders zou doen als ik Anke was ...
- Wat mijn ouders anders zouden doen dan die van Vic is ...
- Wat ik aan Vic nog wil vertellen is...
- Ik vraag me af ...

## **Activiteit 2: Verwerking in een gesprekskring**

Begin met één vraag en stel de bijvragen alleen maar als u aanvoelt dat de leerlingen ze nodig hebben. Ruimte voor uitwisseling van gedachten is belangrijker dan het afwerken van het lijstje. (*vriend en vriendin worden hier door elkaar gebruikt, maar we bedoelen telkens beide*)

*Eigen leefwereld*

Welke scène sprak je het meeste aan?

Wat vond je in die scène terug uit je eigen leefwereld?

Wat was er anders dan wat je zelf meemaakt?

*Vic*

Wat zou er anders verlopen als jij Vic zou zijn en toch in dezelfde beginsituatie terecht kwam?

Als jij een vriend van Vic was, wat zou je dan denken? Wat zou je zeggen? Wat zou je doen?

Herken je vrienden die in dezelfde situatie verkeren als Vic?

Wat zou je tegen deze vrienden zeggen?

*Anke*

Wat zou er anders verlopen als jij Anke zou zijn en toch in dezelfde beginsituatie terecht kwam?

Als jij een vriend van Anke was, wat zou je dan denken? Wat zou je zeggen? Wat zou je doen?

Herken je vrienden die in dezelfde situatie verkeren als Anke?

*Invloed*

Wie vond je dat er het meeste invloed had op de gebeurtenissen?

Is daar in de loop van het stuk iets aan veranderd?

Waarom had Kelly zo'n invloed op Vic?

Hoe komt dat dan?

#### *Helpen*

Denk je dat Vic zonder hulp zal kunnen stoppen met gebruik van 'die pillen'?

Denk je dat Vic zonder hulp zijn computergebruik onder controle zou kunnen houden?

#### *Ouders*

Als Vic's moeder naar het toneelstuk zou kijken, wat zou zij dan denken?

Wat zou zij zeggen? Wat zou zij doen?

#### *Realistisch*

Vertel of jij het stuk realistisch vindt? Waarom wel? Waarom niet?

#### *Algemeen*

Probeer het toneelstuk eens samen te vatten voor je zus of broer van 9 jaar.

Wat heeft dit toneelstuk met jou zelf te maken?

### **Activiteit 3: Werkvormen voor een discussiespel**

#### *Kaartjes*

Toon Bijlage B@F 3: *leerkrachtendocument* 'Presentatie met stellingen'.

Maak enveloppes met telkens 5 kleurblaadjes (donkergroen, groen, wit, oranje, rood). Toon telkens een stelling en vraag aan de leerlingen om even na te denken over deze stelling. Ga je daar volmondig mee akkoord (donkergroen), ga je er mee akkoord, maar er valt nog wel een nuance aan te brengen (groen) heb je geen mening (wit), ga je er volledig niet mee akkoord (donkerrood) en ga je niet akkoord maar kun je wel een nuance aanbrengen (oranje). Het is pas op uw teken dat de leerlingen hun blaadje mogen nemen en in de lucht steken. Vraag steekproefsgewijze verantwoording voor hun antwoord. Neem bij voorkeur enkele tegenstellingen. Zodat de leerlingen op de stellingen verschillende argumenten horen.

#### *Zones*

Een tweede mogelijkheid geeft wat meer beweging. Verdeel de klas in twee zones die u aanduidt met een bordje 'akkoord' en 'niet akkoord'. In het midden kunt u een bordje leggen 'ik weet het niet'. In deze werkvorm moet de leerling echt op zijn of haar positie af stappen. Vraag naar de reden van hun keuze terwijl ze op hun positie staan. Bij een nieuwe stelling laat u de leerlingen eerst weer naar een centrale plaats komen, anders blijven ze te gemakkelijk bij hetzelfde antwoord...

#### *Argumentatie*

Tot slot kunt u er ook een argumentatie-oefening van maken als u de akkoord en niet akkoord posities op stoelen tegenover elkaar laat zitten. Dat heeft maar zin als u veel tijd laat om de keuze te maken en de groepen hun argumenten laat voorbereiden. Ze kunnen een woordvoerder aanduiden.

Uw pappenheimers kennende, komt u natuurlijk ook op andere stellingen die de tongen los kunnen krijgen. Let er dan op dat er in de stelling maar één standpunt zit. U kunt de stellingen tonen, gebruik daarvoor Bijlage B@F 3: *leerkrachtendocument* 'Presentatie met stellingen'

#### *Stellingen*

- Ik zal nooit in een situatie als Vic terechtkomen.
- Af en toe Red Bull drinken om wakker te blijven kan geen kwaad
- Af en toe een pilletje nemen om wakker te blijven kan geen kwaad
- Eens op het slechte pad, altijd op het slechte pad
- De vrienden van Vic hebben goed gereageerd op de situatie
- De ouders van Vic zouden hem meer moeten controleren
- Computerspelletjes verhogen het geweld in onze maatschappij
- Wanneer je echt geld nodig heb, mag je weleens stelen
- Gamers zijn nerds, en ongevaarlijk
- Verslaving aan gamen heb je enkel aan jezelf te danken (te wijten)

#### **Activiteit 4: Mix en ruil**

Een interactieve manier om onmiddellijk na het bekijken van het toneelstuk dit te verwerken is met de didactische structuur Mix en Ruil. In Bijlage B@F 4: *leerkrachtendocument* 'Vragen voor mix & ruil' vindt u een reeks vragen (op kaartjes). Druk deze af. Kleef op de achterzijde de antwoorden. Elke leerling krijgt één vraag. Let op, deze bijlage bestaat uit drie documenten.

Er zijn zowel gesloten als open vragen. Bij de gesloten vragen staat het exacte antwoord op de keerzijde. Zo horen de leerlingen die het antwoord niet weten, toch het goede antwoord. Bij de open vragen staat er op de antwoordzijde wel een mogelijk antwoord. Geef aan de leerlingen de opdracht om rond te wandelen in de klas. Telkens ze iemand tegen komen voeren ze een gesprekje aan de hand van de vragen. Geef aan de leerlingen mee dat ze goed naar het antwoord moeten luisteren. De werkwijze ziet er als volgt uit. Als leerkracht geeft u het begin en het einde van de oefening duidelijk aan. U zorgt ervoor dat alle leerlingen betrokken zijn. U spreekt eventueel leerlingen aan die alleen staan of met meer dan twee samenklitten.

- Je kiest een medeleerling

- Spreek vlug af wie eerst zijn vraag stelt
- Je stelt je vraag
- Je collega geeft het antwoord
- Je geeft commentaar op het antwoord
- Nu stelt je collega een vraag
- Jij geeft het antwoord
- Je collega geeft commentaar
- Je wisselt de vraagkaartjes!**
- Je zoekt een andere partner

De leerlingen houden minstens met 7 verschillende leerlingen een gesprek.



## Les 3 Creatieve verwerking B@F

### Over deze les eerst dit

*Wie het theaterstuk gezien heeft, waar het thema gamen of drugs ter sprake komt, weet dat gamen, druggebruik en energiedranken niet zonder risico zijn. In deze activiteiten leren leerlingen hun eigen ervaringen rond gamen en drugs delen. Na enkele opwarmingsoefeningen zetten de leerlingen hun eigen ervaringen rond gamen en drugs op papier. Daarna werken zij aan een korte theaterscène, waarin zij hun eigen verhaal uitbeelden. De toeschouwers mogen hierbij inspringen en advies geven aan de spelers.*

### Goed om weten

De voorgestelde activiteiten duren minstens twee lesuren tot maximaal een halve dag. U kan de les in twee delen splitsten en op verschillende dagen uitvoeren. Het stramien van deze activiteiten werd uitgewerkt door Eva De Haan (stagiaire De Sleutel tijdens het academiejaar 2011 – 2012).

### VOET

*Uit de gemeenschappelijke stam - de leerlingen*

- 1 brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk
- 5 houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen
- 11 kunnen gegevens, handelwijzen en redeneringen ter discussie stellen aan de hand van relevante criteria
- 12 zijn bekwaam om alternatieven af te wegen en een bewuste keuze te maken
- 13 kunnen onderwerpen benaderen vanuit verschillende invalshoeken
- 18 gedragen zich respectvol
- 19 dragen actief bij tot het realiseren van gemeenschappelijke doelen
- 25 stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen

*Uit context 1 – de leerlingen*

- 8 schatten de risico's en gevolgen in bij het gebruik van genotsmiddelen en medicijnen en reageren assertief in aanbodsituaties

### Lifeskills

- Persoonlijke vaardigheden
  - 1) omgaan met stress
    - positief denken
  - 3) opbouwen van een positief zelfbeeld
    - opbouwen van eigenwaarde, zelfvertrouwen
    - gevoel van zelfcontrole en zelfkennis
    - zelfevaluatie
- Interpersoonlijke vaardigheden
  - 1) interpersoonlijke communicatie
    - (non)verbale communicatie



- actief luisteren
- 2) empathie
  - vermogen om te luisteren, begrip voor noden en omstandigheden van anderen en dat begrip uitdrukken
- Cognitieve vaardigheden
  - 2) kritisch denken
    - analyseren van peer en media-invloed

## Lesdoelen

De leerlingen...

- leren op een nieuwe, creatieve manier werken rond alcohol- en drugpreventie
- horen elkaars mening over tabak, alcohol en illegale drugs
- maken kennis met het rollenspel
- leren om zich in te leven in elkaars denkwereld
- geven elkaar advies en luisteren naar advies van anderen

## U hebt nodig

- Een klaslokaal dat ruim genoeg is om leerlingen te laten bewegen
- Voor iedere leerling een pen en een vel papier
- Stiften
- Bijlage B@F 5: *leerkrachtendocument* 'Uit te beelden woorden'
- Bijlage B@F 6: *leerlingendocument* 'Wat zit er na vandaag in mijn hoofd'

## Lesverloop

### Activiteit 1: Drie Stappen Interview

De leerlingen nemen van hun partner een interview af en wisselen vervolgens met de klas uit wat ze hebben gehoord.

Laat de leerlingen in duo's werken. U geeft de volgende opdracht: jullie krijgen vijf minuten de tijd om vragen voor een interview op te stellen. Straks moeten jullie, je duopartner interviewen over het geziene toneel. Schrijf enkele vragen op die je kan stellen. Daarna krijgt de eerste leerling van het duo de kans om zijn vragen te stellen. Hij luistert aandachtig naar de antwoorden. De interviewer moet straks de inhoud van de antwoorden in een kringgesprek doorgeven aan de klas. Daarna stelt de andere leerling de vragen. Nadat iedereen geïnterviewd is, hou je een kringgesprek. Tijdens het kringgesprek brengen de interviewers verslag uit van de informatie die ze vernomen hebben tijdens het interview.

## **Activiteit 2: Placemat**

Verdeel de klasgroep in groepjes van telkens vier leerlingen. Elk groepje krijgt een grote witte poster. In het midden van het blad tekent u een rechthoek. Dit is het gemeenschappelijke deel. Vanuit elke hoek van de rechthoek trekt u een lijn naar de hoek van het blad. Zo ontstaan 4 gebieden. Elke leerling krijgt een gebied.

Geef uw leerlingen volgende opdracht. Schrijf situaties op die je al hebt meegemaakt in verband met tabak, alcohol, medicatie en illegale drugs. Iets wat je zelf meemaakte, een vriend of vriendin of iemand van je familie. Schrijf deze situatie in korte zinnen (of kernwoorden op) in jouw gebied op de placemat. De leerlingen werken gedurende vijf minuten in stilte.

Daarna wisselen ze alle situaties met elkaar uit. Eén leerling vertelt, de andere drie luisteren en stellen eventueel vragen. Zo kan iedereen zich een beeld vormen van de verschillende situaties.

Daarna kiezen de groepjes een situatie om verder uit te werken tot een rollenspel. Ze mogen ook twee of meer situaties in elkaar laten vloeien in een nieuw verhaal.

In de middelste rechthoek schrijft één leerling het scenario van hun rollenspel op. Als het verhaal af is, zijn volgende vragen beantwoord: Over wie gaat het verhaal? Welke drugs (of alcohol) komen er in het verhaal voor? Wat doen de personen met deze tabak, alcohol of drugs? Wat gebeurt er met de andere mensen in het verhaal? Loopt het verhaal goed of slecht af? Welke boodschap wil je overdragen met je verhaal?

## **Activiteit 3: Uitbeelden – even opwarmen voor een rollenspel**

Verdeel je klasgroep in twee. We maken er een kleine wedstrijd van. Om de beurt mag iemand van elke groep naar voor komen. Die krijgt een kaartje met een woord. (cf. Bijlage B@F 5: *leerkrachtendocument* 'Uit te beelden woorden'). Hij of zij mag het woord uitbeelden. De eigen groep mag drie maal raden. Als ze het woord raden krijgen ze één punt voor een eenvoudig woord of twee punten voor een moeilijk woord. (De kaartjes hebben verschillende kleuren en de leerling mag altijd kiezen om een gemakkelijk of moeilijk woord uit te beelden.) Als de groep het woord niet vindt, mag de andere groep ook drie maal raden. Let op, als iemand een antwoord zomaar roept, is het ook een beurt!

Variaties op deze oefening vindt u in het boek *Energize II* van Erwin Tielemans<sup>4</sup>

## **Activiteit 4: Het verhaal voorbereiden**

De groepjes gaan nu het uitgeschreven verhaal van oefening 2 (Placemat) verder verfijnen en voorbereiden om te spelen. Hier kunt u klassikaal nog eens volgende vragen overlopen. U kan de vragen op het bord noteren. Zo blijven ze zichtbaar voor de leerlingen.

---

<sup>4</sup> TIELEMANS, E., *Energize II*, Stichting Lions Quest Nederland, 2004 Amstelveen p.135

- Over wie gaat het verhaal? (Je mag je eigen namen gebruiken of ze veranderen.)  
Wie is de belangrijkste persoon in dit verhaal?
- Waar speelt het verhaal zich af?
- Welke drug wordt er gebruikt? Hoe zie de drug eruit? Wat gebeurt er wanneer je die drug gebruikt?
- Zijn er nog andere personen in het verhaal betrokken? Wat is hun aandeel?
- Wat gebeurt er door de drug in het verhaal? Wat deed de drug met het hoofdpersonage? Hoe reageerden de andere personen?
- Hoe loopt het verhaal af?

De verhalen hoeven niet lang te zijn. De verhalen zijn best duidelijk. Het is wel de bedoeling dat de verhalen binnen de klas blijven. Dit wordt nog eens duidelijk benadrukt door de leerkracht.

De groepjes krijgen nu de tijd om aan hun verhaal te werken. U loopt rond om vragen te beantwoorden en eventueel hulp te bieden. Enkele van deze verhalen worden gespeeld. Voorzie genoeg lokalen en ruimte om te kunnen repeteren, zodat de groepjes elkaar niet storen. Nog enkele tips (die ook op het bord of op een flap staan.)

- Spreek duidelijk en niet te snel
- Sta niet met je rug naar het publiek
- Spreek/speel niet door elkaar

### **Activiteit 5: Rekken en strekken – energizers**

Als leerkracht kan je één van deze energizers kiezen. Het is de bedoeling dat u als leerkracht op een laagdrempelige en speelse manier een oefening geeft die ervoor zorgt dat de leerlingen meer met elkaar vertrouwd geraken en zo in de volgende oefening beter met elkaar kunnen spelen.

*Zip, zap, zoep*<sup>5</sup>

De leerlingen staan in een cirkel. Je vertelt dat je een onzichtbaar maar zeer warm stokbrood in de hand hebt. Je geeft het brood door met de zon mee. En je zegt terwijl je het brood doorgeeft: ZIP. De volgende deelnemer neemt het onzichtbare stokbrood aan en geeft het op zijn beurt zeer vlug door en zegt (of roept) ZIP. De leerlingen proberen het brood zo vlug als mogelijk door te geven.

De leerlingen kunnen de richting van het onzichtbare hete stokbrood veranderen. Dit kunnen de leerlingen door ZAP te roepen. Met veel omhaal steken ze dan beide gestrekte armen vooruit en geven het hete stokbrood terug vanwaar het komt.

De leerlingen kunnen ook het hete brood naar iemand anders in de kring doorgooien. Dan moet je ZOEPEN. De deelnemer die het hete stokbrood heeft, gooit het brood naar

---

<sup>5</sup> TIELEMANS, E., Energize II, Stichting Lions Quest Nederland, 2004, p. 108

iemand toe en roept ZOEP!. Wie het brood krijgt kan ofwel ZIPPEN (met de klok mee) of ZOEPEN (teruggooien). ZAPPEN na ZOEPEN is verboden.

Leg er bij de leerlingen de nadruk op dat ze zeer expressieve gebaren moeten maken. Speel de activiteit aan een hoge snelheid! Fouten maken wordt dan echt wel plezierig.

### *Storm*

Voor deze oefening is er een veelvoud van drie plus één extra persoon (de spelleider) nodig.

De leerlingen vormen groepjes van drie. Twee mensen vormen met hun armen het dak van het 'huis'. De derde leerling, de 'persoon', kruipt in het huis.

Er is één leerling die huis noch persoon is (de spelleider). Hij of zij roept nu 'huis' of 'persoon'. Als hij 'persoon' roept, wisselen alle personen van huis. De huisloze leerling probeert ook in een huisje te komen. De persoon die geen huisje meer heeft, mag nu 'huis' of 'persoon' roepen (en is dus nu de spelleider).

Als er 'huis' geroepen wordt blijven de 'personen' zitten en valt het huis uit elkaar: iedereen zoekt een nieuwe partner om een huis te vormen boven het hoofd van een persoon. Wie hier overschiet, mag ook weer roepen.

Bij 'storm' wisselt iedereen en moeten zowel de huizen als de personen op zoek naar nieuwe partners. Huizen mogen nu ook personen worden en omgekeerd, zolang zij maar een groep van 3 vormen.

### *ESP een grappige oefening over gedachten lezen<sup>6</sup>*

U daagt uw leerlingen uit dat u ze wilt testen op ESP (Extra Sensory Perception). Om dit te kunnen moeten de leerlingen drie zaken kunnen uitbeelden:

U doet de bewegingen voor en de leerlingen herhalen dat samen. Zodat iedereen elke beweging goed kent.

- Een kangoeroe (gebogen benen, twee pootjes vooruit)
- Ballerina (op de toppen van de tenen staan en de handen samen hoog in de lucht boven je hoofd)
- De denker (rechter elleboog op de rechterknie, vingers aan het voorhoofd, linkervoet iets achteruit – de persoon gaat zo wat door de knieën)

De leerlingen werken per drie. Nu kennen we de gebaren om te testen of jouw groep beschikt over een dosis ESP. U vraagt uw leerlingen om in hun groepje van drie met de rug tegen elkaar te staan.

- U vraagt om zich zo goed mogelijk te concentreren op hun twee groepsgenoten. Zonder te praten of elkaar aan te raken proberen ze op een geestelijke manier met elkaar in contact te komen. Kies één van de drie figuren (in je hoofd). De leraar telt luidop tot drie. De leerlingen draaien zich naar elkaar om en beelden de figuur uit die elke leerling heeft gekozen. Jullie beschikken over ESP als jullie

<sup>6</sup> TIELEMANS, E., Energize II, Stichting Lions Quest Nederland, 2004 Amstelveen p. 83

alle drie dezelfde figuur laten zien. 1....2....3.... (Natuurlijk heeft deze grappige oefening niets te maken met ESP.)

### **Activiteit 6: Advies geven**

Per groepje wordt nu het verhaal opgevoerd.

De andere leerlingen letten goed op. Aan het eind van het stuk mogen zij hun advies voor één van de spelers (meestal de hoofdrolspeler) op een kaartje schrijven. Hierbij beantwoorden zij de vraag: 'Wat zou jij doen als...'. Zij mogen hierbij één van de rollen kiezen en vertellen wat ze in zijn of haar plaats zouden doen. Ook geven zij aan op welk moment zij zouden ingrijpen. Geef hierbij als leerkracht ook best een voorbeeld (zoals: 'Als ik Laura was, zou ik Frank vragen om af te kicken. Ik zou inspringen op het moment dat ik het wil uitmaken.').

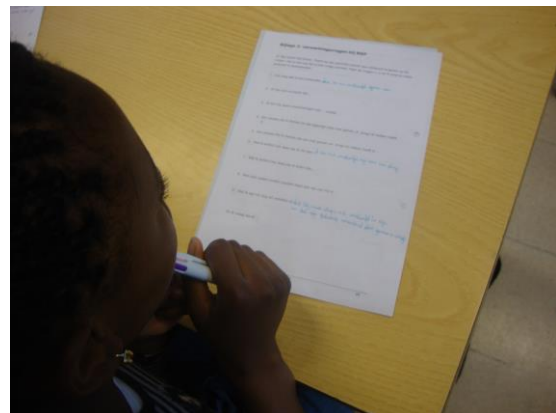
Een van de kaartjes wordt aan de spelers gegeven. De spelers spelen de voorstelling opnieuw en nemen het advies mee. De voorstelling wordt gespeeld vanaf het moment dat er volgens het advies ingegrepen wordt (bijvoorbeeld op het punt dat Laura het uit wil maken met Frank). Dit kan een aantal keer achter elkaar gebeuren met verschillende adviezen. De leerlingen kunnen nu discussiëren over wat zij een juiste oplossing vinden.

Wat ook kan is: dat een leerling zelf inspringt en een bepaalde rol overneemt en speelt hoe hij of zij een bepaalde situatie zou aanpakken. In feite werkt dit nog beter dan het door de acteurs te laten spelen!

### **Activiteit 7: Verwerking**

De leerlingen krijgen een blad waarop zij twee vakjes mogen invullen: 'Wat zit er na vandaag in mijn hoofd?' en 'Wat ga ik er nu mee doen?' (Bijlage B@F 6: leerlingendocument 'Wat zit er na vandaag in mijn hoofd'). De leerlingen krijgen een 10-tal minuten rustig de tijd om hierover na te denken.

De leerlingen mogen hun ingevulde blaadjes aan elkaar laten zien. Daarna mogen zij deze mee naar huis nemen.



## Les 4 Streetwise: risico's inschatten

### Over deze les eerst dit

*In de films ziet het er cool uit: gevaren trotseren, het uiterste proberen, op de rand balanceren, snel in druk verkeer bewegen. Maar in het echt moeten uw leerlingen risico's van te voren inschatten. Zo is het met het leven op straat, maar ook met het nadenken over drank en andere drugs. En dat moet wel eens razendsnel gebeuren. Streetwise: Engels voor straatslim.*

### Goed om weten

Deze oefening komt in alle verwerkingen van de tweede graad voor. Hier zijn de voorbeelden geschreven voor jongere leerlingen. Best te gebruiken voor het 6<sup>de</sup> leerjaar of 1<sup>ste</sup> middelbaar. Wenst u met oudere leerlingen te werken, dan neemt u beter de voorbeelden uit de bundel van de 2de graad Unplugged.

### VOET

*Uit de gemeenschappelijke stam - de leerlingen*

- 1 brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in de praktijk
- 5 houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen
- 10 engageren zich spontaan
- 11 kunnen gegevens, handelwijzen en redeneringen ter discussie stellen aan de hand van relevante criteria
- 12 zijn bekwaam om alternatieven af te wegen en een bewuste keuze te maken
- 13 kunnen onderwerpen benaderen vanuit verschillende invalshoeken
- 17 toetsen de eigen mening over maatschappelijke gebeurtenissen en trends aan verschillende standpunten

*Uit context 1 - de leerlingen*

- 8 schatten de risico's en gevolgen in bij het gebruik van genotsmiddelen en medicijnen en reageren assertief in aanbodzijde

### Lifeskills

- Persoonlijke vaardigheden
  - 3) opbouwen van een positief zelfbeeld
    - opbouwen van eigenwaarde, zelfvertrouwen
    - eigen doelen stellen
- Interpersoonlijke vaardigheden
  - 1) interpersoonlijke communicatie
    - (non)verbale communicatie
    - actief luisteren
    - gevoelens uitdrukken, feedback geven en krijgen
  - 2) empathie
    - vermogen om te luisteren, begrip voor noden en omstandigheden van anderen en dat begrip uitdrukken

- 3) samenwerking en teamwerk
  - respect voor de inbreng en de stijl van de ander
  - inschatten van de eigen mogelijkheden en inbreng in de groep
- 4) onderhandelen en weigeren
  - onderhandelings- en conflictmanagement
  - assertiviteit
- 5) belangenbehartiging
  - beïnvloeding en overreding
- Cognitieve vaardigheden
  - 1) beslissingen nemen en problemen oplossen
    - informatieverzameling
    - mogelijke gevolgen inschatten voor zichzelf en de ander
    - alternatieve oplossingen vinden
    - analyseren van de invloed van waarden en attitudes op motivatie
  - 2) kritisch denken
    - analyseren van attitudes, waarden, sociale normen en overtuigingen en de factoren die hen beïnvloeden

## Lesdoelstellingen

De leerlingen ...

- denken na over hoe ze zelf gevaren inschatten
- oefenen het discussiëren over meningsverschillen over drugs
- leren een onderscheid maken tussen risicofactoren van verschillende vormen van druggebruik

## U hebt nodig

- Bijlage B@F 7: *leerlingendocument 'Streetwise'*
- Bijlage B@F 8: *leerkrachtendocument 'Presentatie met de verantwoording'*
- de scorelijst op het bord tekenen

## Lesverloop

### Activiteit 1: individuele beoordeling

De leerlingen lezen de beschrijving van de zes personen (Bijlage B@F 7: *leerlingendocument 'Streetwise'*). Ze rangschikken ze individueel volgens gevaarlijk gedrag. Indien lezen voor leerlingen niet zo eenvoudig is, leest u best de zes situaties eens voor. U kunt ze ook projecteren.

Geef elke persoon een cijfer tussen 1 (minst gevaarlijk) en 6 (meest gevaarlijk). Je dient alle cijfers te gebruiken.

- *Nathan, 14 jaar*, rookt stiekem met zijn vrienden elke avond een sigaret in het park.

- *Emma is net 13 jaar* geworden en het einde van het schooljaar is er. Ze geeft thuis een verjaardagsfeestje. Er zijn hapjes en drankjes in overvloed. Omdat ze al 13 jaar is mag iedereen één Bacardi Breezer drinken. Emma drinkt vier Breezers. Ze geraakt daardoor bewusteloos.
- *Lucas gaat naar het tweede middelbaar*. Hij probeerde enkele weken geleden samen met zijn vrienden een joint. De cannabis had geen positief effect. Lucas werd angstig. Hij besliste om geen cannabis meer te roken.
- *Julie is 13*. Ze heeft reeds één jaar een Facebook account. Elke avond besteedt ze meer dan twee uur om nieuwsjes, foto's ....op haar Facebook aan te passen. Omdat ze vaak zeer moe is, drinkt ze elke avond twee Redbull drankjes.
- *Milan, 12 jaar, zit elke dag aan de computer*. Als hij thuiskomt van school start hij zijn laptop en speelt Call of Duty. Hij is al gauw drie uur bezig. Hij heeft vaak ruzie met zijn ouders omdat hij regelmatig het avondmaal overslaat.
- *Marie is 13 jaar*. Haar eerste maandstonden zijn zeer pijnlijk. Om haar pijn te verzachten neemt ze die dagen Dafalgan uit het toiletkastje. Ze neemt elke dag van haar maandstonden drie Dafalgans met codeïne.

Verdeel de cijfers 1 tot 6 over de zes personen:

Nathan		Julie	
Emma		Milan	
Lucas		Marie	

### Activiteit 2: vergelijken van de antwoorden in duo's of groep

De leerlingen bespreken hun antwoorden in kleine groepjes (per twee, drie of vier). Ze vergelijken hun antwoorden en verwoorden hun argumenten. Ook als ze eenzelfde score hebben, geven ze hun argumentatie. Daarna nodigt u de groepjes uit om een gemeenschappelijk antwoord te maken. Deze antwoorden komen op het bord. U geeft elke groep een letter. De groepen noteren hun antwoorden bij hun letter.

	A	B	C	D	E	F
Nathan						
Emma						
Lucas						



Julie						
Milan						
Marie						

### **Activiteit 3: Klassikale bespreking - het ontcrachten van mythes**

U kan beginnen met een klasgesprek. Overloop elke casus afzonderlijk. Wat zijn gelijkenissen en verschillen in onze keuzen? Vanuit welke overwegingen maak je elke keuze? Wat vind je verrassend in de argumenten van de anderen?

In de bespreking kunt u de onderstaande informatie achter de hand houden. Het zijn beoordelingsfactoren van gevaarlijk gedrag. Achtergrond voor de discussie.

Na een korte bespreking kunt u de zes situaties afzonderlijk bespreken. Bij elke situatie luistert u naar de argumenten van de verschillende groepjes. Als de antwoorden ver uiteen liggen, zal er veel discussie zijn. Liggen de antwoorden dicht bij elkaar is het ook belangrijk om de argumenten te beluisteren. Als leerlingen een laag cijfer geven (weinig gevaar) zullen ze focussen op beschermende factoren. Leerlingen die een hoog cijfer geven focussen eerder op risico factoren. Laat uiteenlopende argumenten zeker aan het woord.

Tijdens deze oefening is het ook belangrijk om mythes te ontcrachten. Vaak worden die aangegeven als argument. Bv. cannabis is een natuurlijk product en kan dus geen kwaad. Of iedereen is wel eens zat en dat is niet erg. U gebruikt daarvoor Bijlage B@F 8: *leerkrachtendocument 'Presentatie met de verantwoording'*.

#### ***Nathan roken***

Beschermend: Je mentaal prestatievermogen wordt niet aangetast door tabak

Het is een legaal product

Risico factoren: Roken is ongezond (risico hart- en vaatziektes)

Nathan is nog zeer jong (minimum leeftijd voor tabak is 16 jaar)

Tabak is sterk verslavend

Hij rookt elke dag

#### ***Emma drinken***

Beschermend: Het is hopelijk éénmalig

Ze is bij vrienden die mogelijks voor haar zorgen

Risico factoren: Alcohol is een gevaarlijk product, het bedreigt de ontwikkeling van de hersenen

Zeer jonge leeftijd - verboden product voor die leeftijd

Hoeveelheid (voor vrouwen spreekt men van bingedrinken vanaf vier standaardglazen binnen de twee uur – VAD, 2012, online)

### ***Lucas cannabis***

Beschermend: Eenmalig  
Is tegengevallen

Risico factoren: Gevaarlijk product  
Illegaal  
Zeer jong om te blowen – angst kan wijzen op een psychose

### ***Julie Red Bull***

Beschermend: Red Bull verandert de geest niet

Risico Bevat cafeïne en andere ongezonde stoffen  
Vaak, elke avond

### ***Milan computerspel***

Beschermend Gamen op zich is niet verkeerd  
Met gamen leer je iets: oog-handcoördinatie; problemen oplossen

Risico Dit spel mag je maar vanaf 18 jaar spelen  
De duur van het spelen  
Te weinig tijd over voor lichaamsbeweging  
Spanningen in het gezin zorgen voor minder tevredenheid

### ***Marie Dafalgan***

Beschermend: Enkel tijdens haar menstruatie

Risico: Zwaar medicament  
Enkel verkrijgbaar met voorschrift van een dokter  
Codeïne is verslavend  
Elke maand enkele dagen

## **Volgende info is belangrijk bij de bespreking van de oefening**

### *Risico voor je eigen gezondheid en de omgeving*

Roken, alcohol, cannabis en ook medicatie heeft een ernstige weerslag op de gezondheid van mensen. Zeker als je nog zeer jong bent. Je lichaam en geest is in volle ontwikkeling. Zeker je brein. Als je op jonge leeftijd middelen gebruikt, wordt je brein op een verkeerde manier geprogrammeerd. Dat kan een verslaving inluiden.

### *Eenmalig of langdurig gebruik*

Het lijkt evident om te zeggen dat eenmalig gebruik minder schade zal berokkenen dan dagelijks gebruik. Toch mogen we het eenmalig gebruik van alcohol niet minimaliseren. Ook het eenmalig gebruik van cannabis op zeer jonge leeftijd is bedreigend. Hoe jonger je bent, hoe gevoeliger je bent voor het triggeren van een psychose.

#### *Kennis over het product en het gebruik ervan*

De perceptie die mensen hebben over een bepaald product maakt vaak of ze het gebruik ervan minder of meer gevaarlijk vinden. Onze maatschappij ziet weinig bezwaar in alcoholgebruik. Alcohol hoort er nu eenmaal bij. Toch moeten we duidelijk maken dat alcohol onder de 18 jaar best vermeden wordt. Alcohol houdt wel degelijk een risico in.

Vele jongeren weten niet dat Dafalgan met codeïne een gevaarlijk product is. Door de band genomen zien ze medicatie als ongevaarlijk. Als leerkracht is het belangrijk om het belang van verantwoord omgaan met medicatie te onderstrepen. Het geeft aan mensen comfort. Maar we moeten zeker op de gevaren wijzen. En vooral aanduiden dat medicatie enkel kan met doktersvoorschrift. Medicatie aannemen van andere of doorgeven is uit den boze.

#### *De reden van gebruik: ontspanning of vlucht*

Wie zich alleen voelt of onzeker, maar om zich een houding te geven een joint meerookt, wordt daardoor nog meer meegetrokken in zijn negatief gevoel.

Als iemand tijdens een feest veel drinkt kan dit ook aangeven dat deze persoon weinig alternatieven heeft om zich te amuseren. Hoe minder alternatieven jongeren hebben, hoe kwetsbaarder ze zijn.

Gamen op zich is niet verkeerd. Het bevordert de oog-handcoördinatie en de reactiesnelheid. Vele jongeren leren door te spelen en tijdens het spel moeten ze voortdurend beslissingen nemen en keuzes maken. Dit is een sociale vaardigheid die bij ons hoog in het vaandel staat.

Maar gamen kan voor jongeren een bedreiging zijn. Jongeren ervaren bij het gamen dat ze grip hebben op de situatie. Dit kan leiden tot vluchtgedrag. Enkel in de virtuele wereld hebben de jongeren nog contacten. Door het veelvuldig gamen verliezen ze ook interesse in gewone dagdagelijkse zaken als: samenzijn met familie, samen eten, slapen, sociale contacten,... Zo wordt men stilaan een dwangmatige gebruiker.

#### *Legaal of illegaal aspect*

Niettegenstaande tabak en alcohol legaal zijn moeten we in deze oefening duidelijk aangeven dat al deze producten als minderjarige verboden zijn. Ook het spel Call of Duty draagt de leeftijdsgrens van 18 jaar.



## Les 5 VIER-S Breinstorm

### Over deze les eerst dit

*VIER-S Breinstorm is geen nieuw game, maar een didactische structuur die kan ingezet worden om op een creatieve manier een probleem op te lossen. Gelukkig vormt gamen voor de meeste jongeren geen probleem. Als ouders voldoende grenzen stellen en afspraken maken en deze afspraken laten naleven gaan de meeste jongeren op een goede manier om met gamen.*

### Goed om weten

U kan deze didactische structuur ook gebruiken in les 7 als voorbereiding op de videoboodschap. De didactische structuur geeft de mogelijkheid om vlug verschillende standpunten naar boven te halen.

### VOET

*Uit de gemeenschappelijke stam - de leerlingen*

- 1 brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in de praktijk
- 5 houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen
- 10 engageren zich spontaan
- 12 zijn bekwaam om alternatieven af te wegen en een bewuste keuze te maken
- 13 kunnen onderwerpen benaderen vanuit verschillende invalshoeken
- 17 toetsen de eigen mening over maatschappelijke gebeurtenissen en trends aan verschillende standpunten
- 25 stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen

*Uit context 1 – de leerlingen*

- 8 schatten de risico's en gevolgen in bij het gebruik van genotsmiddelen en medicijnen en reageren assertief in aanbodzijde

*Uit context 2 – de leerlingen*

- 6 stellen zich weerbaar op

### Lifeskills

- Persoonlijke vaardigheden
  - 3) opbouwen van een positief zelfbeeld
    - opbouwen van eigenwaarde, zelfvertrouwen
- Interpersoonlijke vaardigheden
  - 1) interpersoonlijke communicatie
    - (non)verbale communicatie
    - actief luisteren
    - gevoelens uitdrukken, feedback geven en krijgen
  - 4) onderhandelen en weigeren
    - onderhandelings- en conflictmanagement
  - 5) belangenbehartiging

- beïnvloeding en overreding
- Cognitieve vaardigheden
  - 1) beslissingen nemen en problemen oplossen
    - alternatieve oplossingen vinden
- Interpersoonlijke vaardigheden
  - verbale en non-verbale communicatie
  - onderhandelen en conflict oplossen
  - beïnvloedings- en overtuigingsvaardigheden

## Lesdoelstellingen

De leerlingen...

- denken na over de positieve en negatieve kanten van gamen
- gaan op een creatieve manier op zoek naar oplossingen voor problemen rond gamen
- oefenen het discussiëren over meningsverschillen over gamen
- zoeken gezonde alternatieven voor gamen, tabak, alcohol en druggebruik
- geven in een schrijfofdracht een antwoord op een gesteld probleem

## U hebt nodig

- Bijlage B@F 9: leerkrachtendocument 'Topics ter discussie'
- enkele papierstroken voor het noteren van de rollen

## Lesverloop

### Activiteit 1: Aanleren van de didactische structuur

Verdeel de rollen

Verdeel de klas in groepjes van telkens vier leerlingen. Binnen elk team krijgen de leerlingen elk een specifieke rol toebedeeld. De rollen zijn: *Snel*, *Speels*, *Steun* en *Samen*.

**Snel:** hij zorgt ervoor dat de teamgenoten snel werken en zoveel mogelijk ideeën verzinnen. Zijn aanmoedigingen klinken als volgt: 'We hebben nog maar één minuut.' 'Laten we opschieten!' 'Laten we sneller met onze reacties komen.'

**Speels:** hij moedigt domme ideeën aan. 'Laten we iets raars doen!' 'Weet iemand misschien iets grappig?'

**Steun:** hij zorgt ervoor dat alle ideeën aangemoedigd worden zonder evaluatie van de ideeën. 'Alle ideeën zijn geweldig!' 'Dat is een voortreffelijk idee!' 'Daar houd ik van!'

**Samen:** hij moedigt alle teamleden aan te bouwen op elkaars ideeën. 'Laten we daarop verder bouwen!' 'Laten we deze ideeën combineren!'

Daarna schrijven de leerlingen op een blad papier in het groot hun rol. Ze zetten dit voor zich. Op de achterzijde van het blad schrijven ze de woorden die ze kunnen gebruiken om hun rol te spelen. Zo zien ze deze woorden altijd staan.

### **Activiteit 2: Verdelen van de onderwerpen**

Geef de onderwerpen aan de verschillende groepen (Bijlage B@F: *leerkrachtendocument* 'Topics ter discussie')

a. Je goede vriend zit wat in de dezelfde situatie als Vic in het toneel. Hij gamet teveel en kan er maar niet mee stoppen. Hij is prikkelbaar, heeft al eens geld geleend, drinkt sloten RedBull. Jullie zitten als vrienden samen en jullie gaan op zoek naar een oplossing.

b. Jullie zijn verantwoordelijk voor een reclamecampagne om kinderen te waarschuwen tegen misbruik van gamen. Hoe moet die campagne eruitzien? Welke slogan?

c. Jullie zijn verantwoordelijk voor een campagne voor gezonde voeding en drank. Maak een campagne die kinderen bewust maakt van de risico's van Red Bull.

d. Jullie zijn verantwoordelijk voor het organiseren van een 'gezond alternatief', namelijk een sporttoernooi met alle leerlingen van jullie jaar (bv. voor verschillende klassen). Welke sport? Hoe aanpakken? Hoe reclame maken? Praktische uitvoering?

### **Activiteit 3: De discussie**

Binnen hun team bedenken de leerlingen ideeën, brengen (volgens hun rol) de ideeën in hun groep en terzelfdertijd noteren ze deze ideeën op een eigen blaadje papier. Als de leerlingen klaar zijn met breinstormen, gebruiken ze deze ideeën voor een schrijfopdracht.

### **Activiteit 4: De afronding**

Elke groep gaat zijn ideeën wat uitfilteren en formuleert een afgerond antwoord op de opdracht. Daarna kunnen de groepjes hun voorstellen uitwisselen aan de anderen.



## Les 6 Messages

### Over deze les eerst dit

*Jongeren over heel de wereld horen of lezen boodschappen over drugs. NO DRUGS, KNOW DRUGS, BE SMART, DON'T START,... het zijn een paar voorbeelden van slogans die soms goed in de oren geknoopt worden. Maar vaker nog gaan ze het ene oor in en het andere weer uit. We hebben onze mening over drugs in icoontjes samengebald. Het zijn doordenkertjes waar de leerlingen best nog over kunnen discussiëren. Jij interpreteert het zo, maar je klasgenoot interpreteert het anders. De Sleutel heeft er wel op gelet dat er nergens de boodschap 'doe maar op' in zit, en wél de boodschap 'gebruik je verstand'.*

### Goed om weten

Tijdens de trainingen met leerkrachten ervaren wij vaak weerstand bij deze oefening. Leerkrachten onderschatten vaak het creatieve denkvermogen van hun leerlingen.

### VOET

*Uit de gemeenschappelijke stam - de leerlingen*

- 1 brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in de praktijk
- 5 houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen
- 10 engageren zich spontaan
- 12 zijn bekwaam om alternatieven af te wegen en een bewuste keuze te maken
- 13 kunnen onderwerpen benaderen vanuit verschillende invalshoeken
- 17 toetsen de eigen mening over maatschappelijke gebeurtenissen en trends aan verschillende standpunten
- 25 stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen

*Uit context 1 – de leerlingen*

- 8 schatten de risico's en gevolgen in bij het gebruik van genotsmiddelen en medicijnen en reageren assertief in aanbodszijde

### Lifeskills

- Persoonlijke vaardigheden
  - 3) opbouwen van een positief zelfbeeld
    - opbouwen van eigenwaarde, zelfvertrouwen
- Interpersoonlijke vaardigheden
  - 1) interpersoonlijke communicatie
    - (non)verbale communicatie
    - actief luisteren
  - 5) belangenbehartiging
    - beïnvloeding en overreding
- Cognitieve vaardigheden

- 1) beslissingen nemen en problemen oplossen
  - alternatieve oplossingen vinden
- 2) kritisch denken
  - analyseren van attitudes, waarden, sociale normen en overtuigingen en de factoren die hen beïnvloeden

## Lesdoelstellingen

De leerlingen...

- oefenen het helder uitdrukken van hun gedachten en waarden
- maken kennis met plastische uitingen van een boodschap
- leren de mening of interpretatie van anderen serieus te nemen

## U hebt nodig

- Bijlage B@F 10: leerlingendocument '13 icoontjes'
- papier en tekenspullen
- grotere prints van de icoontjes die u kunt downloaden op [www.desleutel.be](http://www.desleutel.be)

## Lesverloop

### Activiteit 1:

Deze icoontjes zijn triggers om de discussie los te krijgen en jongens of meisjes het woord te geven die dat bij een gewone discussie niet gemakkelijk nemen.

*Past best bij...*

Laat de leerlingen het icoontje omringen dat volgens hen het best past bij B@F.

*Slogan*

De leerlingen zoeken individueel drie icoontjes uit die hen het meest aanspreken. Laat hen in hun werkboek een slogan schrijven bij één, twee of drie van deze icoontjes.

*Aan de muur*

Hang uitprints van de icoontjes aan de muren in de klas (hoog genoeg dat ze boven de leerlingen uitkomen). Hieronder hangt een blad waarop de leerlingen kunnen schrijven. Nodig ze uit om een slogan of een vraag bij een icoon te schrijven en daarbij te blijven staan. Laat vervolgens iedereen om de beurt zijn woord of vraag uitleggen.

*Vragen*

Laat de leerlingen aandachtig de icoontjes bekijken en stel dan volgende vragen:

Welke drug of situatie had de tekenaar in het hoofd toen hij dit icoontje tekende?

Kun je een icoontje aanduiden dat je kan associëren met een bepaalde periode uit je leven? Verklaar dit nader.



Zou je één van deze icoontjes op een totaal andere plaats kunnen verwachten? Waarom?  
Maak jouw top drie van de icoontjes en vergelijk met je buurman of -vrouw.

## Les 7 Een videoboodschap maken

### Over deze les eerst dit

*Niettegenstaande in het toneel sommige situaties wat uitvergroot worden, moeten de leerlingen beseffen dat niet altijd alles zwart of wit is. Er zijn nuances. Niemand is nooit volledig slecht of misdadig. We proberen met deze activiteit leerlingen op een genuanceerde manier te laten kijken naar de verschillende spelers. De leerlingen worden uitgedaagd om de sterke kanten (eigenschappen) op te sommen en om vanuit deze sterke kanten een oproep te doen aan de persoon.*

### Goed om weten

Voor deze les neem je misschien best nog eens contact op met de ICT-coördinator van uw school. Vele scholen hebben een beleid i.v.m. sociale media en YouTube.

### VOET

*Uit de gemeenschappelijke stam - de leerlingen*

- 1 brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in de praktijk
- 5 houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen
- 10 engageren zich spontaan
- 12 zijn bekwaam om alternatieven af te wegen en een bewuste keuze te maken
- 13 kunnen onderwerpen benaderen vanuit verschillende invalshoeken
- 17 toetsen de eigen mening over maatschappelijke gebeurtenissen en trends aan verschillende standpunten
- 25 stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen

*Uit context 1 – de leerlingen*

- 8 schatten de risico's en gevolgen in bij het gebruik van genotsmiddelen en medicijnen en reageren assertief in aanbodzijde

### Lifeskills

- Persoonlijke vaardigheden
  - 3) opbouwen van een positief zelfbeeld
    - opbouwen van eigenwaarde, zelfvertrouwen
- Interpersoonlijke vaardigheden
  - 1) interpersoonlijke communicatie
    - (non)verbale communicatie
    - actief luisteren
    - gevoelens uitdrukken, feedback geven en krijgen
  - 3) samenwerking en teamwerk
    - respect voor de inbreng en de stijl van de ander
    - inschatten van de eigen mogelijkheden en inbreng in de groep
  - 4) onderhandelen en weigeren
    - onderhandelings- en conflictmanagement

- Cognitieve vaardigheden
  - 1) Beslissingen nemen en problemen oplossen
    - Informatieverzameling
    - Mogelijke gevolgen inschatten voor zichzelf en de ander
  - 2) kritisch denken
    - Analyseren van peer en media-invloed

## Lesdoelstellingen

*de leerlingen*

- bekijken de drugproblematiek vanuit verschillende standpunten
- denken na over gamen en druggebruik
- drukken zich uit door een video te maken

## U hebt nodig

- een gsm of fototoestel met videocamera voor elk groepje
- voor elk groepje een computer met internetverbinding
- kabeltjes om de gsm op de computer aan te sluiten (of bluetooth op de computer zelf)

## Lesverloop

### Activiteit 1: Brainstorm

Verdeel de klas in groepjes van 4 leerlingen. Geef de groepjes de volgende opdracht. 'Jullie maken voor het hoofdpersonage Vic De Boever een videoboodschap. Tracht uit te gaan van de sterke kanten van Vic en tracht een hoopvolle boodschap uit te spreken.' Laat de leerlingen de boodschap noteren in kernwoorden.

*[U kan eventueel gebruik maken van de didactische structuur VIER-S Breinstorm (cf. les 5) om materiaal te verzamelen.]*

In het groepje maken de leerlingen afspraken over wie de boodschap zal inspreken, wie cameraman is en wie regisseur.

### Activiteit 2: Opname

Voor het geluid is het aan te raden om een zo groot mogelijke ruimte te voorzien of de leerlingen zich over verschillende locaties te laten verspreiden. Als het weer het toelaat, kunnen ze hun boodschap buiten opnemen.

De groepjes filmen de videoboodschap in één doorlopende opname. Als ze niet tevreden zijn met het resultaat, wissen ze de opname en beginnen opnieuw.

### Activiteit 3: Uploaden naar YouTube

Verbind de gsm met de computer via het kabeltje of maak draadloos contact via bluetooth. Zet het filmpje over op de computer. Hoe u dit doet, hangt af van het type gsm en het besturingssysteem van de computer.

Om te kunnen uploaden hebben de leerlingen een YouTube account nodig. Als er een groepje is waar niemand een account heeft, kunnen ze die aanmaken op [www.youtube.com](http://www.youtube.com) via 'inloggen'. Klik verder rechts bovenaan op 'account maken' en volg de instructies.

Om de video op te laden, surf naar [www.youtube.com](http://www.youtube.com) en klik op de link 'Uploaden' naast het zoekvenster. Volg verder de instructies.

Stuur de link van het filmpje door naar [unpluggeddesleutel@gmail.com](mailto:unpluggeddesleutel@gmail.com). Daar verzamelen we de gemaakte filmpjes van de verschillende scholen.

Als u van de technische kant van de zaak niet op de hoogte bent, laat de leerlingen elkaar dan helpen. Er zijn er ongetwijfeld een paar in de groep voor wie dit niet nieuw is. U kunt ook raad vragen aan de ICT-medewerker.

### Activiteit 4: Bekijken en becommentariëren van elkaars filmpjes

De verschillende groepen bekijken elkaars filmpjes. Als ze een account hebben en zich aanmelden, kunnen ze elkaars filmpjes becommentariëren. Ze kunnen de link naar hun filmpje ook doormailen aan andere klassen/groepen die de voorstelling gezien hebben.

