

DOEN JULLIE OOK MEE?

Kinderen met een beperking welkom heten in je groep is een échte meerwaarde. Maar je moet er met je team natuurlijk goed over nadenken. Daarom is er het 'DOEMAMEE-gespreksspel'. Het maakt alle vragen die je hebt bespreekbaar.

Zodat jullie samen kunnen beslissen of je de vlag hijst voor kinderen met een beperking of een gesprek met een deskundige of een vorming aanvraagt, ...

- Voor wie? Leiding van een jeugdbeweging.
- Aantal spelers: 2 tot 18 personen.
- Met meer dan 6 spelers? Verdeel de groep in maximum 6 groepjes. Elke groep is dan 'een speler'.
- Een grote leidingsploeg? Splits de groep dan op in meerdere groepen van max. 18 personen, laat elke groep apart spelen. Neem nadien wat tijd om uit te wisselen in grote groep.
- Speelduur: 30 minuten (kort en krachtig spelplezier verzekerd!)

een initiatief van

de **GENE
REUZEN**



VOORBEREIDING:

Kies een voorwerp als totem en leg deze in het midden van de ruimte.

Een van de spelers schudt de speelkaarten goed.

De praatkaarten leg je aan de kant. De speler deelt de kaarten één voor één aan de andere spelers, totdat de stapel speelkaarten op is. Elke speler legt de kaarten gedekt voor zich neer. De spelers mogen de speelkaarten niet bekijken.

SPELVERLOOP:

Om beurten draait elke speler steeds de bovenste kaart van hun stapel speelkaarten om, en legt die open op een eigen aflegstapel. Om te voorkomen dat de speler zichzelf een voordeel geeft, draait deze elke kaart van zich af open.

WANNEER MAG JE DE TOTEM GRIJPEN?

Zodra er 5 gelijke symbolen open op de aflegstapels zichtbaar zijn, probeert iedere speler als eerste de totem te grijpen. Wie het snelst is, wint alle open aflegstapels. Deze kaarten plaatst de speler onder de eigen trekstapel.

Nadien neemt deze speler een praatkaart van dit symbool. Deze persoon leest de kaart voor. Er zijn 4 soorten praatkaarten: opdrachten, stellingen, weetjes en ja-maars. Bespreek of voer de kaart in groep uit. Zijn de praatkaarten van dit symbool op? Kies dan een praatkaart van een ander symbool.

De speler begint een nieuwe ronde door als eerste de kaart te draaien.

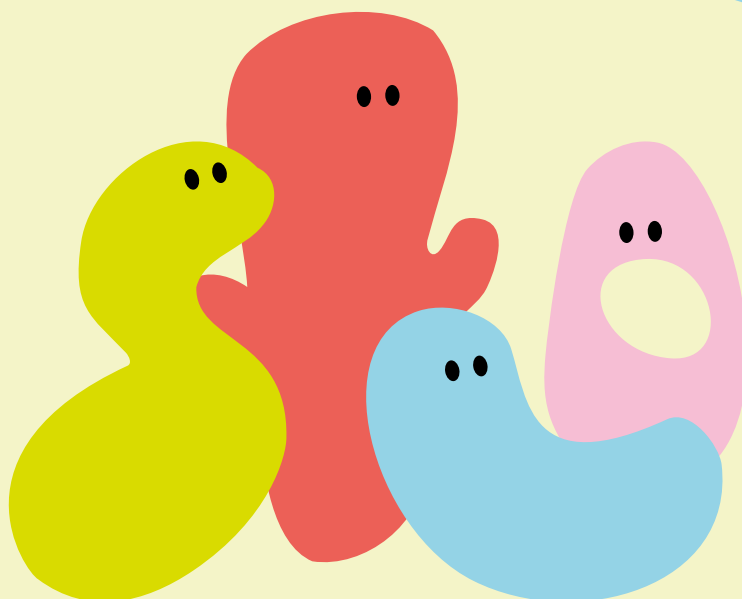
Als een speler de totem grijpt op het foute moment, moet deze voor straf alle spelers een gedekte kaart van de eigen stapel geven.

EINDE VAN HET SPEL:

De speler die aan het einde van het spel de meeste kaarten heeft, wint het spel.

Draait een speler de laatste kaart om, dan is deze nog niet uitgeschakeld.

De speler kan de totem nog grijpen zolang die de aflegstapel nog niet verloren heeft. Ben je klaar met de speelkaarten, overloop dan gerust nog de praatkaarten die niet aan bod kwamen.



DOEM
-MEE!

JA MAAR...

Denk na over hoe je een 'ja maar' kan veranderen in een 'ja'.
Hoe een bedreiging een opportuniteit wordt met voordelen voor al je leden.
Op de achterkant vind je inspiratie.



Ja maar, die leden kunnen dan
geen leiding worden...

DOEMA
-MEE!

WIST JE DAT?

- Er **co-(hoofd)animatortrajecten** bestaan bij veel jeugdbewegingen. Vraag dit na bij je koepelorganisatie.
- Je maakt hier een **veronderstelling zonder dat je die leden leert kennen**. Elk lid heeft eigen sterktes en talenten.
- Moet elk lid leiding worden? Of kan iemand in jullie groep ook andere taken als vrijwilliger opnemen? Denk aan logistieke ondersteuning, materiaalverantwoordelijke, ...

JA MAAR...

Denk na over hoe je een 'ja maar' kan veranderen in een 'ja'.
Hoe een bedreiging een opportuniteit wordt met voordelen voor al je leden.
Op de achterkant vind je inspiratie.



Ja maar, aanpassingen
zijn redelijk duur...

DOEMA
-MEE!

WIST JE DAT?

- Je kan in veel gemeentes **gratis dingen** ontlenen.
- Je koepel kan je helpen zoeken naar **subsidies om je werking aan te passen**. Denk aan Dokter Jules of subsidies via de Koning Boudewijnstichting. Via Cera kunnen dossiers ingediend worden voor aanpassingen tot €3.000.
- **Spreek met de ouders**, want die hebben vaak al nagedacht over oplossingen.
- **Creativiteit** zit in de genen van animatoren 😊

JA MAAR...

Denk na over hoe je een 'ja maar' kan veranderen in een 'ja'.
Hoe een bedreiging een opportuniteit wordt met voordelen voor al je leden.
Op de achterkant vind je inspiratie.



Ja maar, iemand met een beperking meenemen op kamp is niet mogelijk...

**DOEM
-MEE!**

WIST JE DAT?

- Is het kamp te zwaar voor het lid? Misschien kan de jongere **een dagje of twee op bezoek** komen? Maak goede afspraken met de ouder(s)/voogd.
- Jongeren met een beperking kunnen vaak beroep doen op een **persoonlijke assistent**. Ze hebben een assistentiebudget waarmee ze deze kosten kunnen betalen. Wie weet kan deze persoon een dagje komen helpen op het kamp?
- Er makkelijk **verplaatsbare chemische toiletten** bestaan? Vaak hebben ouders van kinderen met een beperking al zo'n campingtoilet.

JA MAAR...

Denk na over hoe je een 'ja maar' kan veranderen in een 'ja'.
Hoe een bedreiging een opportuniteit wordt met voordelen voor al je leden.
Op de achterkant vind je inspiratie.



Ja maar, zal een kind met een beperking niet gepest worden?

**DOEM
-MEE!**

WIST JE DAT?

- Je maakt hier een **veronderstelling** zonder het kind te kennen.
- Pesten is niet oké. Proberen we als **jeugdbeweging niet net een plek te zijn waar iedereen zichzelf mag zijn?** Beperking of niet.

JA MAAR...

Denk na over hoe je een 'ja maar' kan veranderen in een 'ja'.
Hoe een bedreiging een opportuniteit wordt met voordelen voor al je leden.
Op de achterkant vind je inspiratie.



Ja maar, wij hebben
de competenties niet om voor een kind
met een beperking te zorgen.

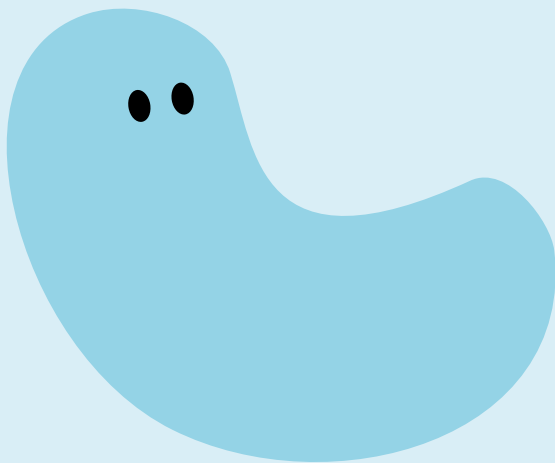
DOEMA
-MEE!

WIST JE DAT?

- Ga in **gesprek met de ouder(s)/voogd**. Zij kennen hun kind het best en kunnen jullie informatie en tips geven. Ga eens bij hen langs, zo kan je leren hoe ze het thuis aanpakken.
- **Je koepel** kan jouw groep zeker ondersteunen op maat.
- **Je kan vormingen aanvragen via je koepel of via Komaf.** Samen als groep een vorming volgen, is niet alleen leerrijk, maar is ook een top teambuilding.
- **Geloof in jezelf en leer bij van elkaar**. Jullie hebben in jullie groep meer competenties dan jullie zelf beseffen. Go for it!



OPDRACHTEN



Welke beperkingen
kennen jullie allemaal?
Som er zo veel mogelijk op.

Check nadien zeker eens de informatie
op de achterkant van dit kaartje.

DOEMA
-MEE!

Enkele voorbeelden

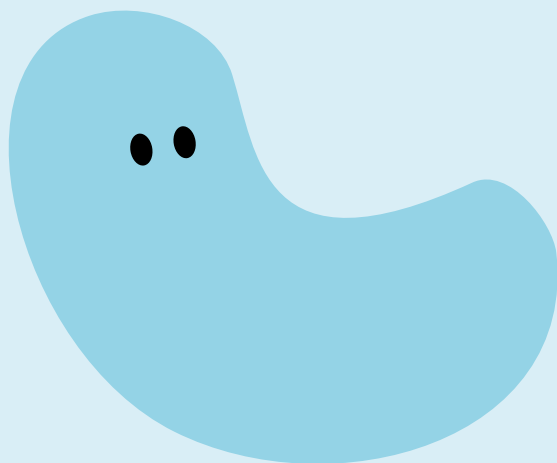
- Verstandelijke beperking
- Leerstoornissen zoals dyslexie en dyscalculie
- Fysieke beperking
- **ASS** (= autismespectrumstoornis)
- **ADHD** (= Attention Deficit Hyperactivity Disorder)
- **Ticstoornissen** (zoals bijvoorbeeld het syndroom van Gilles de la Tourette)
- Visuele beperking
- Auditieve beperking
- ...

Deze lijst is niet volledig.

Er zijn heel wat **verschillende beperkingen**.
Hoe een beperking zich uit, verschilt van persoon tot persoon. Hou er dus rekening mee dat ook **de noden van kinderen en jongeren met een specifieke beperking individueel kunnen verschillen**.

- Een diagnose zegt niet alles en kan een stigmatiserend effect hebben. De diagnose ASS of ADHD betekent bijvoorbeeld niet dat iemand minder capaciteiten heeft, maar betekent dat iemands hersenen op een andere manier informatie verwerken. Daardoor zijn bepaalde zaken soms moeilijker, maar kan die persoon net veel sterker zijn in andere zaken. Je hoorde misschien al van de term 'neurodiversiteit', wat betekent dat de mensen hun hersenen verschillen en dus ook hun manier van denken en leren.

OPDRACHTEN



Som 5 dingen op die jullie al doen om aan de noden van kinderen met een bepaalde beperking tegemoet te komen?

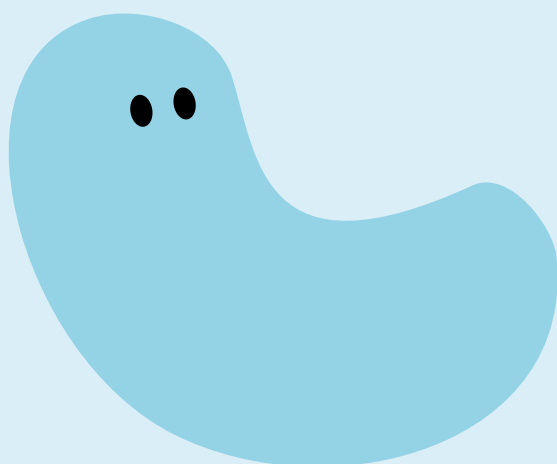
Kan je niet direct iets bedenken, check dan eens de lijst op de achterkant van dit kaartje. Waarschijnlijk doen jullie meer dan jullie denken!

DOEMA
-
MEE!

- Vragen op de **medische fiche** of jullie ergens rekening mee kunnen houden.
- Zorgen dat ouders makkelijk met een vraag **bij jullie terecht** kunnen. (vb. huisbezoek, infoavond, contact voor of na de activiteit..).
- Een **vertrouwenspersoon** of **aanspreekpersoon** aanstellen voor bepaalde leden. Vraag gerust aan de jongere zelf wat die wel/niet leuk vindt.
- Een **duidelijke speluitleg** geven aan het begin van elk spel.
- Aan het begin van het werkjaar, een spelnamiddag, kampdag, ... **communiceren** jullie duidelijk de **planning** en wat **activiteiten** inhouden (met een jaarplanning, koelkastkalender, ...).
- Op de **website** aangeven dat iedereen welkom is en dat jullie openstaan voor specifieke vragen.
- **Variatie** bieden in de activiteiten.
- Op een **creatieve manier** spelen aanpassen.

Deze tips helpen leden met een beperking en maken **het aangenamer voor iedereen**.

OPDRACHTEN



Pas '123 piano' aan voor kinderen met een visuele beperking (of voor rolstoelgebruikers, slechthorende kinderen, ...)

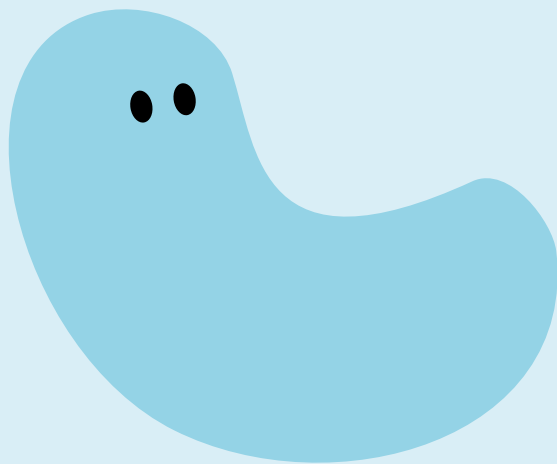
Check nadien zeker de voorbeelden op de achterkant van dit kaartje.

DOEMA
-
MEE!

Mogelijke aanpassingen:

- Span een **touw** dat het speelterrein aan beide zijden afbakt.
- Hang 2 meter voor het eindpunt een **sjaaltje aan het touw** zodat de deelnemers weten waar ze moeten stoppen.
- Leg een touw met belletjes aan op de **grond**, zodat de deelnemers horen dat ze bijna aan de eindmeet zijn.

OPDRACHTEN



Hoe maak je je lokaal toegankelijk voor kinderen met een beperking?

Zoek 3 aanpassingen.

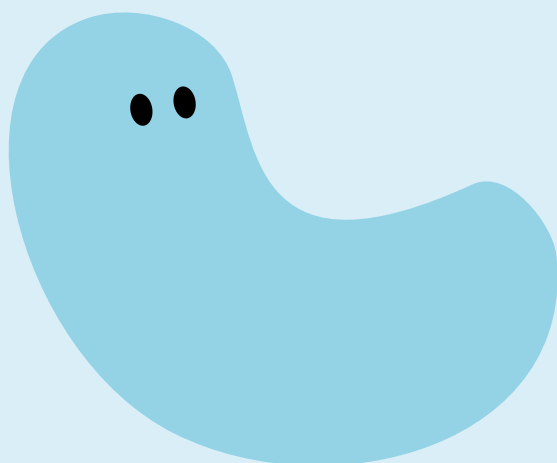
DOEMA
-MEE!

Mogelijke aanpassingen:

- Zorg ervoor dat er **stoelen** aanwezig zijn.
- Zorg voor een **vlakke, stevige ondergrond** om valpartijen te voorkomen.
- Hou de vloer zo veel mogelijk droog.
- Gebruik je matten? Voorkom dan dat ze plooiën of schuiven.
- Hou een **brede doorgang** vrij naar alle voorwerpen en plaatsen die je leden willen bereiken.
- Geef het **lid een rondleiding in je gebouw, ruimte of kamer**. Zo kan die zich beter oriënteren.
- Voorzie **goede verlichting**. Voor slechtziende mensen kan dat cruciaal zijn.
- Heb je een **drempel**? Maak een hellend vlak met een plank.
- Check bij **lokale uitleendienst** welk materiaal je kan lenen om het lokaal/je activiteit toegankelijker te maken.
- Vraag hulp of vorming aan je koepel.
- Meer tips welkom? Check zeker de website van Komaf.



OPDRACHTEN



Bedenk samen manieren om jullie activiteiten aan te passen aan personen met een verstandelijke beperking.

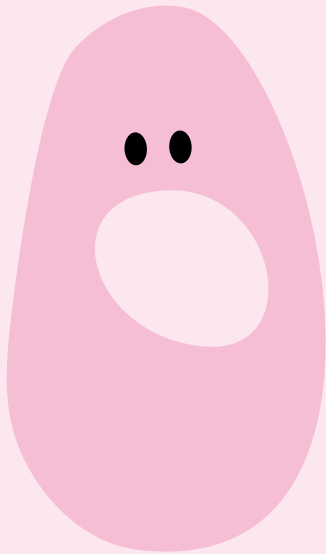
Check nadien zeker eens de inspiratie op de achterkant van dit kaartje.

DOEMA
-MEE!

- Voorzie **opdrachten** waarbij de jongeren niet moeten lezen, schrijven of rekenen.
- Maak **spelen niet te ingewikkeld** en leg het stap per stap uit.
- Beperk de **spelregels** en omschrijf ze duidelijk. Wel: Wanneer de piraat je tikt moet je stilstaan. Niet: de zeelui gaan je pakken.
- Doe je speluitleg eens voor, **demonstreer** het.
- Bouw op **van makkelijk naar moeilijk**. Bespreek dus regel per regel en stel controlevragen.
- **Verander spelregels niet plots**. Leg het spel stil als je iets verandert.
- Voorzie activiteiten **zonder competitie**. Zo is er niet altijd een verliezer.
- Kleed goed in en zorg dat die inkleding het hele spel hetzelfde blijft.
- Probeer zoveel mogelijk met **herkenbare figuren** te werken.

STELLINGEN

Geef je mening over deze stelling en bespreek met de groep. Bekijk nadien zeker de tips op de achterkant.



We kunnen een prikkelarme ruimte* creëren in onze jeugdbeweging en/of op kamp.

*Prikkelarme ruimtes zijn stille ruimtes waar de nadruk meestal ligt op lage zintuiglijke drempels en het gevaar van zintuiglijke overbelasting vermindert. Elke persoon kan wel eens een rustmoment gebruiken, maar zeker bij kinderen of jongeren met ASS zal deze nood hoger liggen.

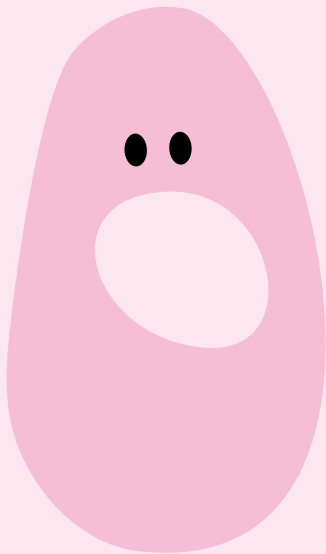
**DOEM
MEE!**

Tips:

- Kies een lokaal/tent **zonder scherpe hoeken** of kanten.
- Zorg ervoor dat die plaats enkel dient voor **rust!** Een materiaalpot waar leiding constant binnen en buiten wandelt om hun spullen op te bergen, is bijvoorbeeld niet de beste plaats.
- Leg er **zachte voorwerpen** (kussens, knuffels, enz.), koptelefoons (om nog meer prikkels te kunnen dempen) en een paar stripboeken of andere voorwerpen die helpen om je 'zen' te voelen.
- **Zonder de ruimte niet compleet af, en zet de ruimte niet achter slot en grendel.** De ruimte moet altijd vrij toegankelijk zijn. De leden moeten de prikkelarme ruimte zelf binnen en buiten kunnen.

STELLINGEN

Geef je mening over deze stelling en bespreek met de groep. Bekijk nadien zeker de tips op de achterkant.



“Silke (12 jaar) heeft een verstandelijke beperking en is hierdoor niet welkom in onze jeugdbeweging. Er zijn daar toch speciale jeugdbewegingen voor.”

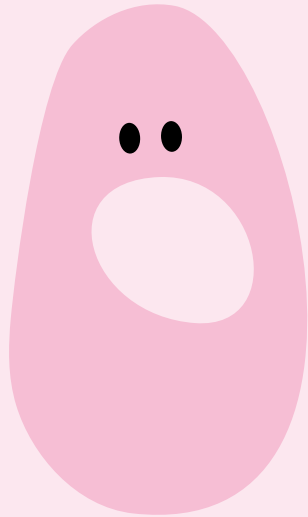
**DOEM
MEE!**

Wat is een **beperking**?

Iedereen heeft wel iets. De ene persoon heeft het moeilijker thuis, de andere is snel moe. Iedereen verdient speciale aandacht. Deze stelling is niet zwart-wit. Ga er niet direct van uit dat elke persoon met een beperking in een gespecialiseerde organisatie hoort. Vaak zijn er slechts **kleine of zelfs geen aanpassingen** nodig. Anderzijds mag je je mogelijkheden en draagkracht zeker kaderen. Bespreek en bekijk met je leidingsgroep, met Silke en haar ouder(s)/voogd wat er mogelijk is.

STELLINGEN

Geef je mening over deze stelling en bespreek met de groep. Bekijk nadien zeker de tips op de achterkant.



“Kinderen met een beperking in onze groep vragen teveel aandacht, waardoor we minder aandacht over hebben voor de andere kinderen. Zij hebben recht op evenveel aandacht.”

DOEM
MEE!

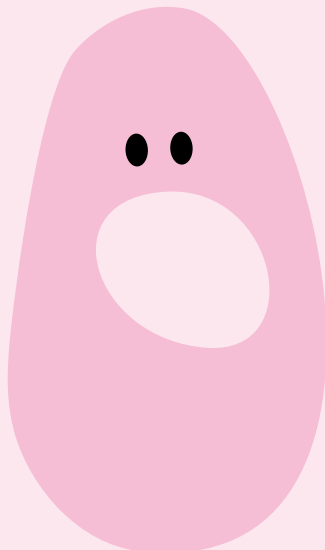
Weet dat je er als leiding ook niet alleen voor staat. Kinderen kunnen **elkaar helpen** en van **elkaar leren**. Zo leren ze omgaan met elkaar, waardoor dit zelfs een meerwaarde wordt voor de groep.

Aanpassingen voor een kind met een beperking zijn vaak voordelig voor meerdere kinderen (zonder een beperking) en meestal geen last voor anderen.

Ken jij bijvoorbeeld personen die al geklaagd hebben over een lift of een voldoende breed voetpad?

STELLINGEN

Geef je mening over deze stelling en bespreek met de groep. Bekijk nadien zeker de tips op de achterkant.



“Bij ons is iedereen welkom. We staan open voor elke vraag en bekijken samen met de ouder(s) of voogd wat mogelijk is.”

DOEM
MEE!

- Probeer elke aanvraag **samen met de ouder(s)/voogd te bespreken**. Bekijk in welke mate jullie als leidingsploeg voldoende draagkracht hebben om samen een haalbare oplossing te vinden.
- Zelfs als jullie er niet uit komen, blijft **het fijn dat jullie open staan** voor elke vraag en het gesprek aangaan.
- Groepen met kinderen met een beperking ervaren dat **oplossingen vaak niet zo moeilijk** zijn.

STELLINGEN

Geef je mening over deze stelling en bespreek met de groep. Bekijk nadien zeker de tips op de achterkant.



“We communiceren op onze kanalen dat we iedereen welkom willen heten, ook kinderen en jongeren met een beperking.”

DOEMAMEE!

- Wist je dat ouders/voogden vaak **niet durven aankloppen** uit schrik dat hun kind niet welkom is?
- Zet hierover iets op je **website** en ga het gesprek aan.
- Zoek samen naar oplossingen en beslis samen wat jullie wel of niet kunnen.

WEETJES

Lees het weetje voor en bespreek.
Check zeker de achterkant van dit kaartje voor meer inspiratie.



Wist je dat je op de site van komaf.be, de site van je koepelorganisatie en doemamee.be meer informatie en vormingen kan vinden omtrent het thema?

DOEMAMEE!

- Je kan ook bij **gespecialiseerde organisaties** terecht voor specifieke vragen. Bijvoorbeeld:
Doof Vlaanderen vzw, Licht en Liefde, ZitStil, ...

komaf.be



doemamee.be



WEETJES

Lees het weetje voor en bespreek.
Check zeker de achterkant van dit kaartje voor meer inspiratie.



Wist je dat inclusie iets anders is dan doelgroepspecifiek werken?

DOEMA
-
MEE!

- **Doelgroepspecifiek werken:** sommige jeugdbewegingen richten zich met hun aanbod specifiek op een bepaalde doelgroep, zoals bijvoorbeeld kinderen en jongeren met een beperking. Ze maken hun activiteiten op maat van deze doelgroep. Kinderen met en zonder beperking leren mekaar niet kennen.
- **Inclusief werken:** in inclusieve jeugdbewegingen spelen jongeren met een beperking samen met leeftijdsgenoten zonder beperking. Er worden aanpassingen gemaakt zodat iedereen kan meespelen. Dat vraagt een extra inspanning van de leiding, maar biedt de hele groep een unieke leerervaring. Iedereen is welkom!

WEETJES

Lees het weetje voor en bespreek.
Check zeker de achterkant van dit kaartje voor meer inspiratie.



Wist je dat er een verschil is tussen SMOG en gebarentaal?

DOEMA
-
MEE!

- **SMOG (Spreken met Ondersteuning van Gebaren)** is een gebarensysteem en geen gebarentaal. Het bevat maar 500 gebaren en ze worden gebruikt ter ondersteuning van het spreken. Terwijl je 'pop' zegt, maak je het gebaar voor 'pop'.
- **VGT (Vlaamse gebarentaal)** daarentegen is een natuurlijke taal. Het is een visueel-manuele taal, waarin begrippen en handelingen door middel van gebaren worden weergegeven. Deze taal heeft een eigen lexicon (woordenschat) en grammatica.
- Er is ook een **woordenboek Vlaamse Gebarentaal**  waar alle gebaren getoond worden en een woordenboek SMOG waar de smoggebaren te zien zijn.

WEETJES

Lees het weetje voor en bespreek.
Check zeker de achterkant van dit kaartje voor meer inspiratie.



Wist je dat mensen met een beperking vaak ook beter zijn in bepaalde zaken?

DOEMA
-
MEE!

- Jongeren met een **beperking hebben ook zotte talenten**. Wist je dat onderzoekers aantonen dat mensen met een visuele beperking meestal beter kunnen horen.
- **Jongeren met ADHD** zijn vaak super creatief, enorm enthousiast en gaan volledig op in het spel. Ze durven al eens de show stelen. Personen met een verstandelijke beperking zijn meestal fantasierijk. Ze veroveren snel iedereen's hart.
- **Personen met het downsyndroom** zijn vaak zorgzamer en verdraagzamer dan anderen.
- Iedereen is uniek en heeft een specifiek talent, aan jullie om deze te ontdekken.

WEETJES

Lees het weetje voor en bespreek.
Check zeker de achterkant van dit kaartje voor meer inspiratie.



Wist je dat 80 procent van de beperkingen onzichtbaar zijn?

DOEMA
-
MEE!

- Veel beperkingen **zie je niet**, bijvoorbeeld ASS, ADHD, etc.
- Niet alleen personen met een **bril** kunnen minder goed lezen, ook jongeren met bijvoorbeeld dyslexie of mindere taalvaardigheden hebben hiermee moeite.
- Er bestaan ondertussen bijna **onzichtbare hoortoestellen, nl. systemen op batterij**. Slechthorenden zal je dus niet snel meer herkennen.
- Veel mensen lijden aan **chronische, genetische of degeneratieve ziekten**. Deze aandoeningen veroorzaken terugkerende of permanente pijn en zijn des te ingrijpender in het dagelijks leven, omdat ze niet worden gezien.
- Een **stoel** ter beschikking stellen tijdens een spel of je plaats in de bus afstaan zijn allemaal gebaren die het dagelijkse leven vergemakkelijken.

WAT NU?

Jullie zijn nu aan het einde van het 'DOEMAMEE-gespreksspel' gekomen.

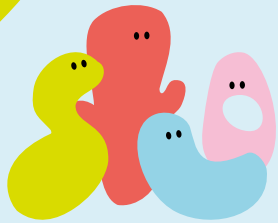
Er kon goed worden nagedacht over de pros en de contras van een inclusieve jeugdbeweging.

Schrijf nu voor je groep op welke argumenten pro inclusie pleiten en welke contra.

Bepaal op basis van dat lijstje of jullie de 'DOEMAMEE'-vlag hijsen en of ook kinderen met een beperking welkom zijn om mee te komen spelen.

Ga snel naar doemamee.be en laat ons weten of je meedoet!

www.doemamee.be



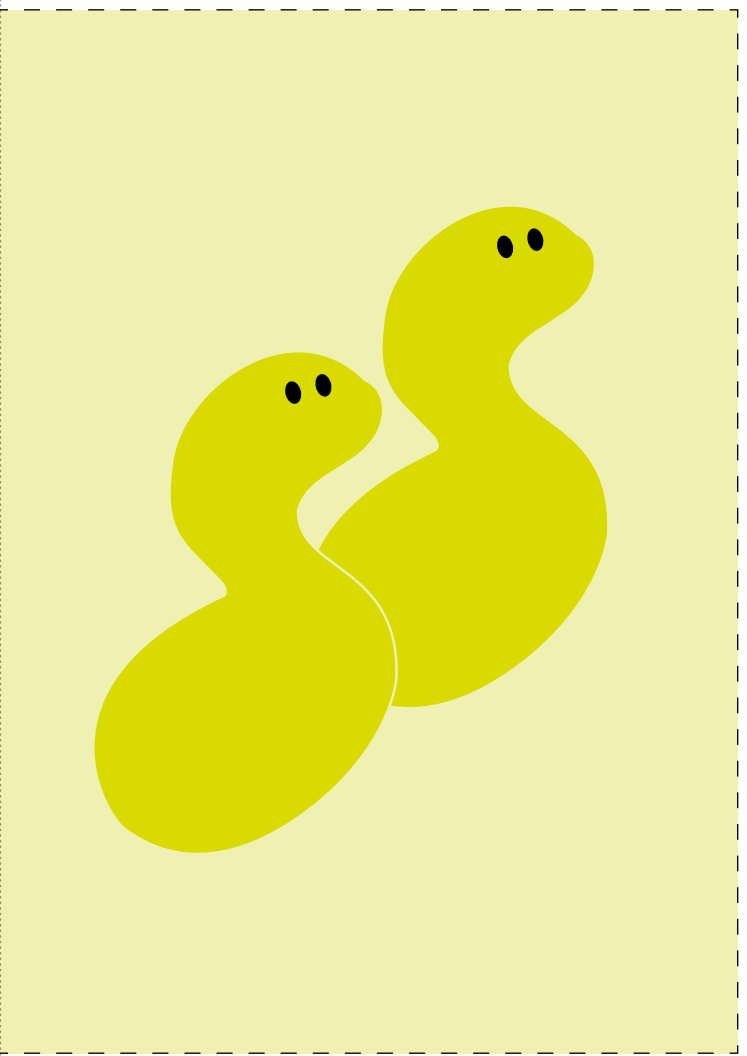
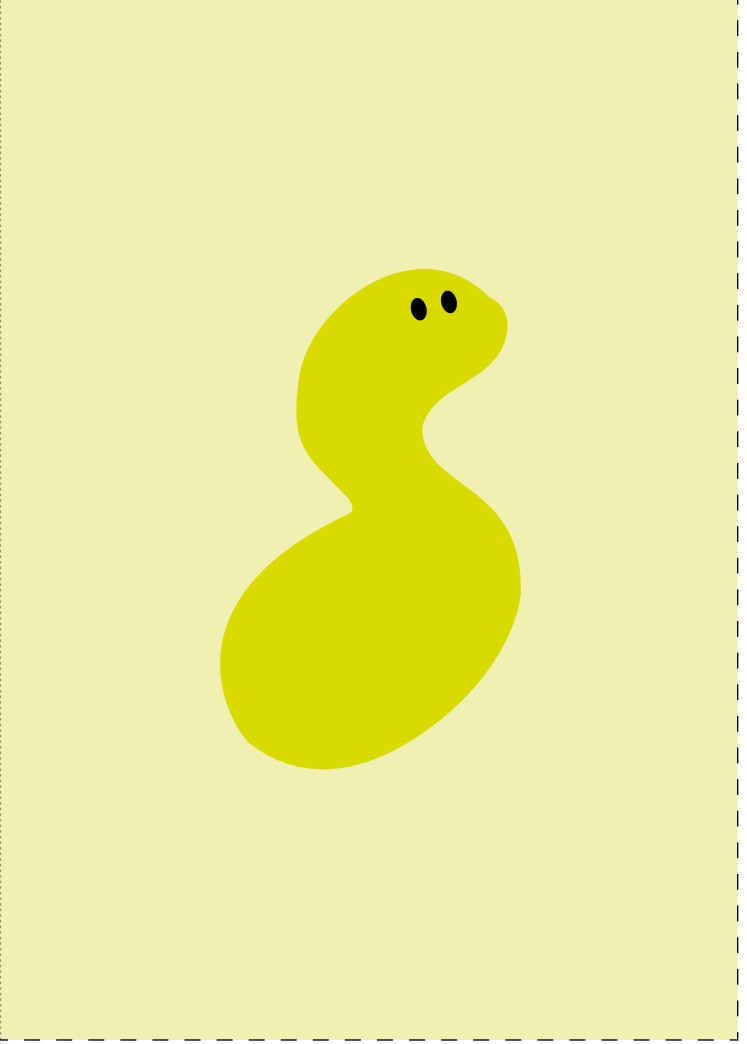
DOEMAMEE!

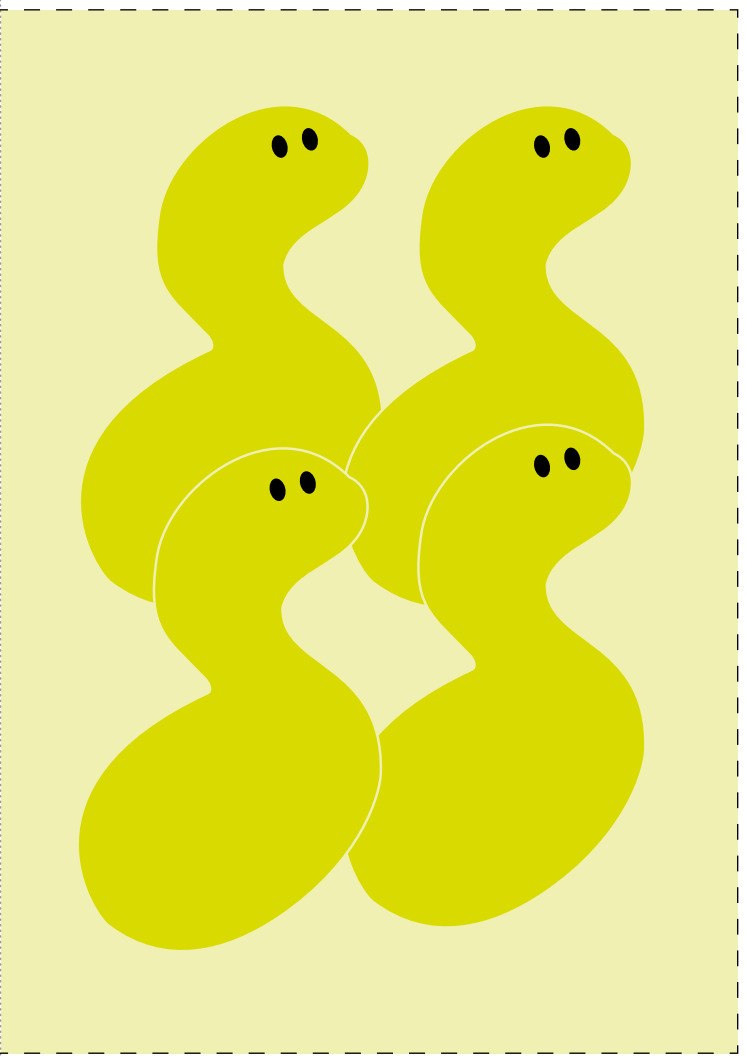
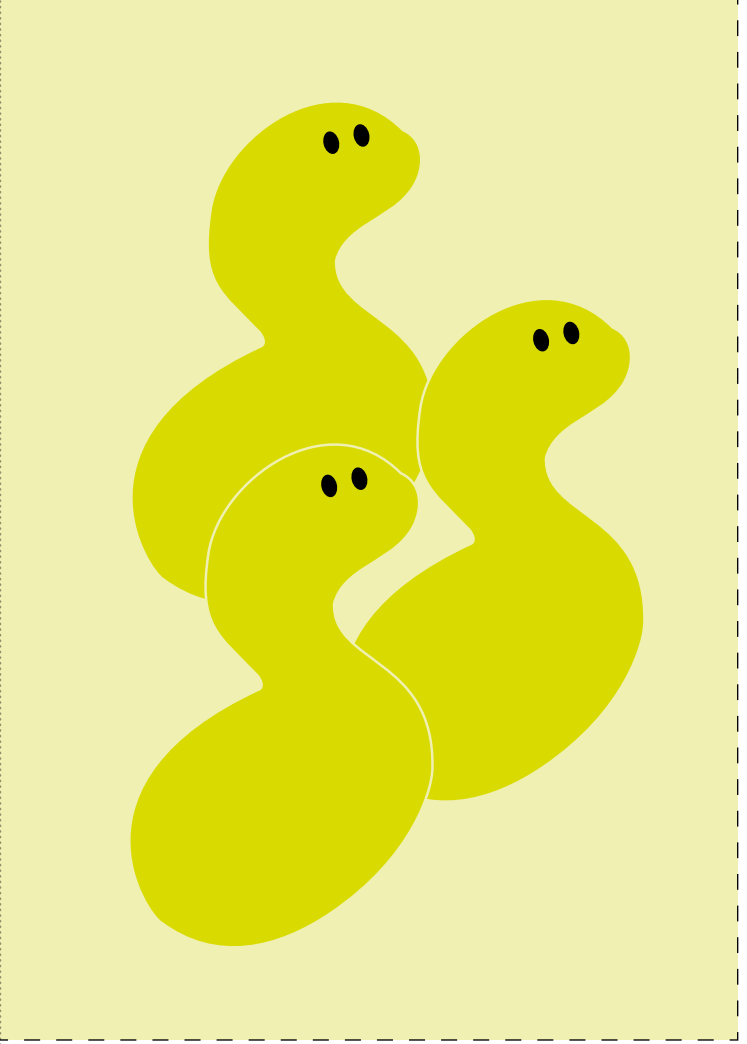
WAT KAN JE NOG DOEN?

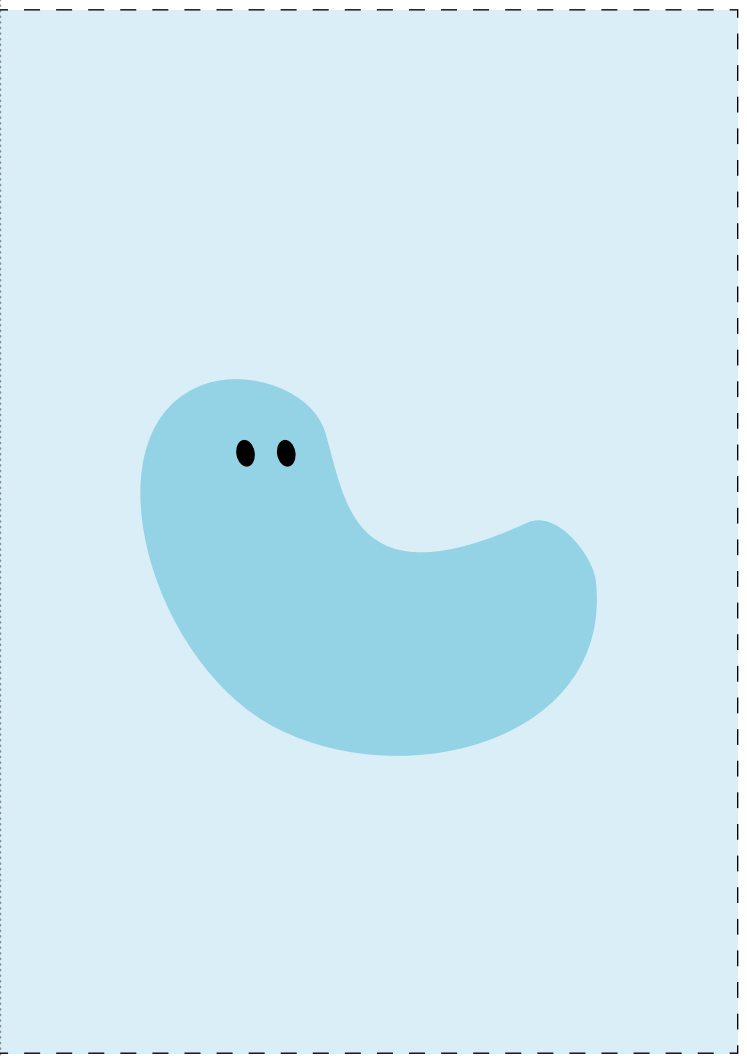
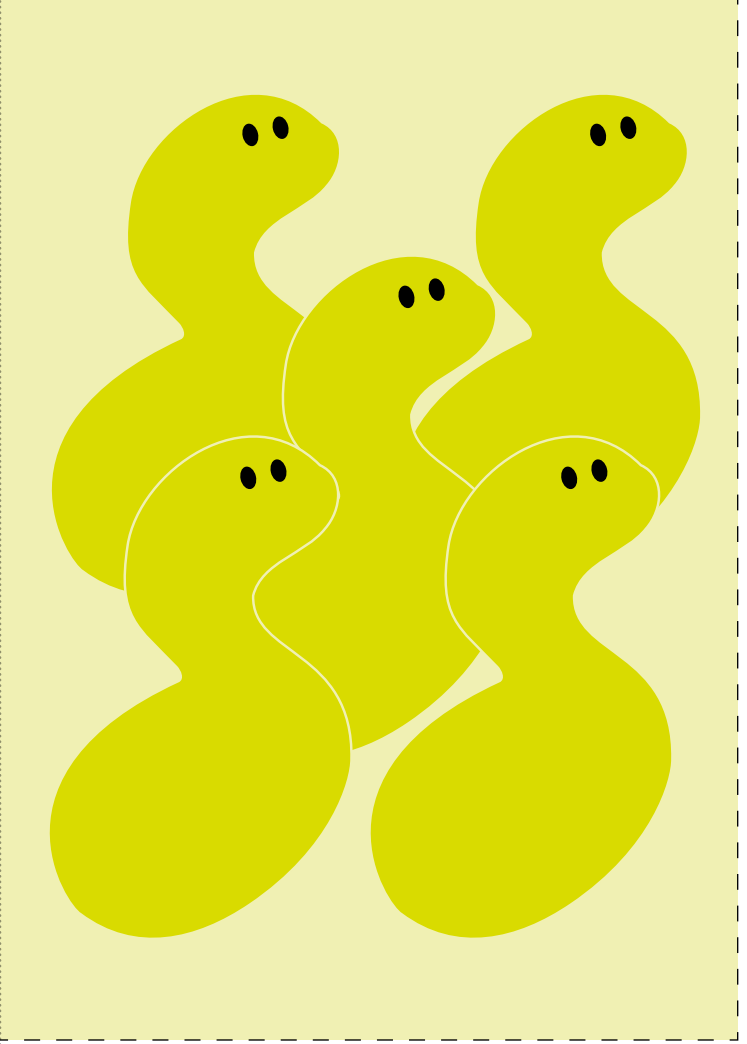
- Boek een vorming bij of vraag ondersteuning aan je koepelorganisatie. Op www.komaf.be kan je hulp vinden bij het zoeken naar de juiste vorming en kan je hiervoor ook financiële ondersteuning krijgen.
- Stel een werkgroepje op die hiermee aan de slag gaat.
- Contacteer je koepel met vragen, bedenkingen, voorbeelden, ...
- Communiceer op jullie website in welke mate jullie willen openstaan voor kinderen en jongeren met een beperking.

komaf.be



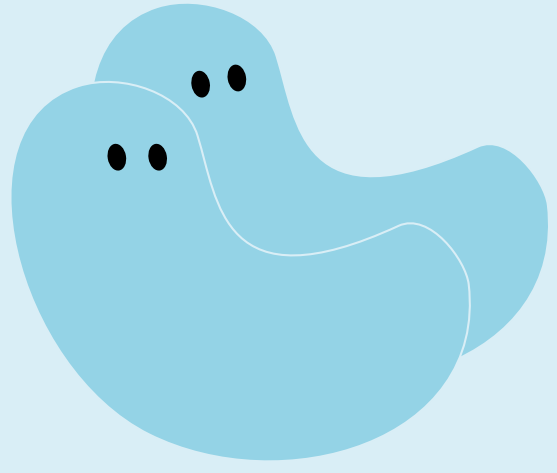




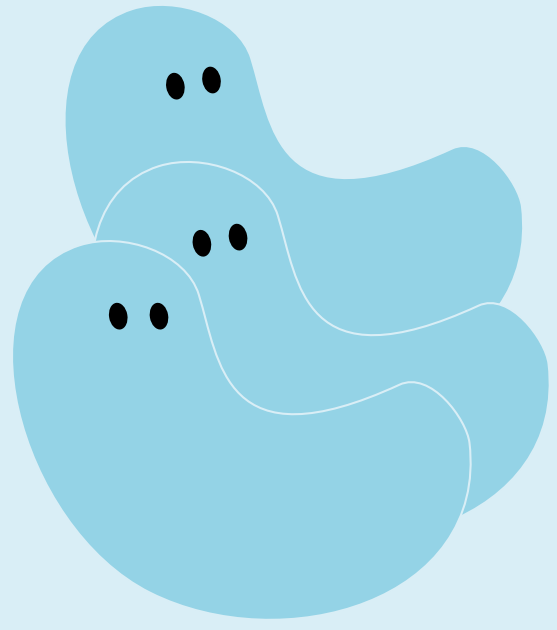




**DOEMA
-
MEE!**

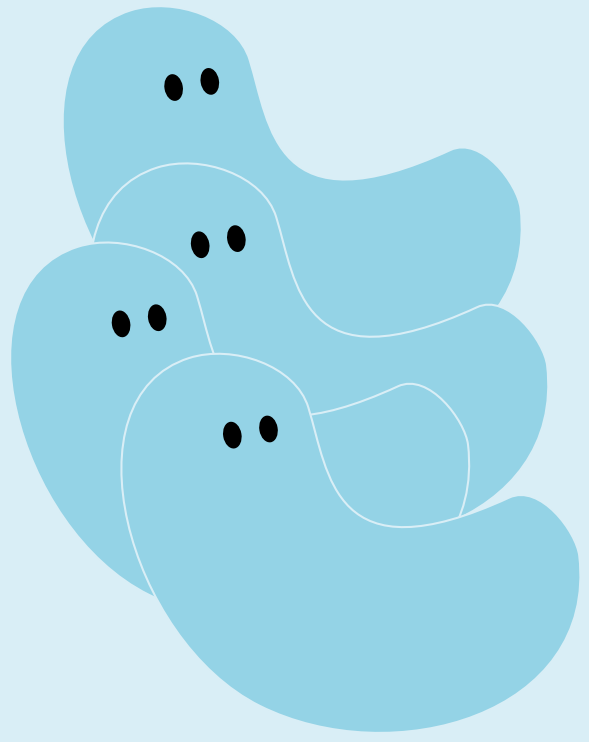


**DOEMA
-
MEE!**

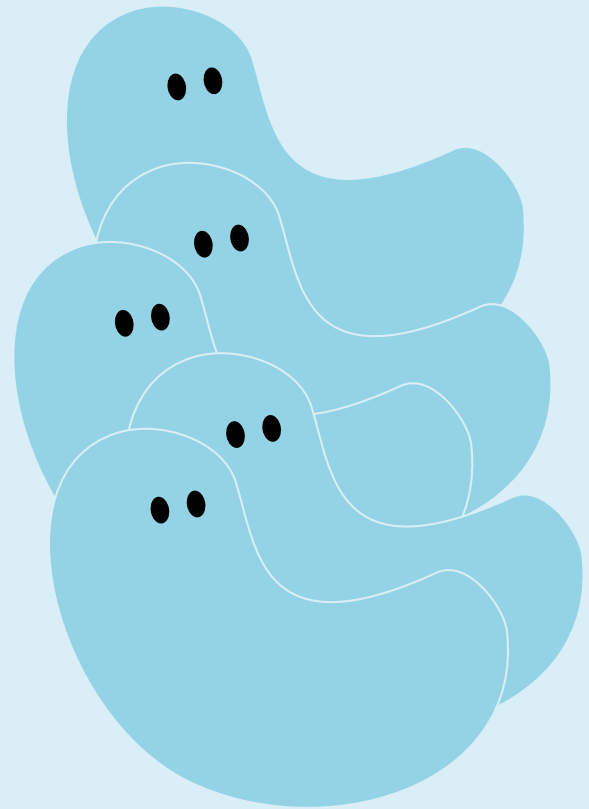


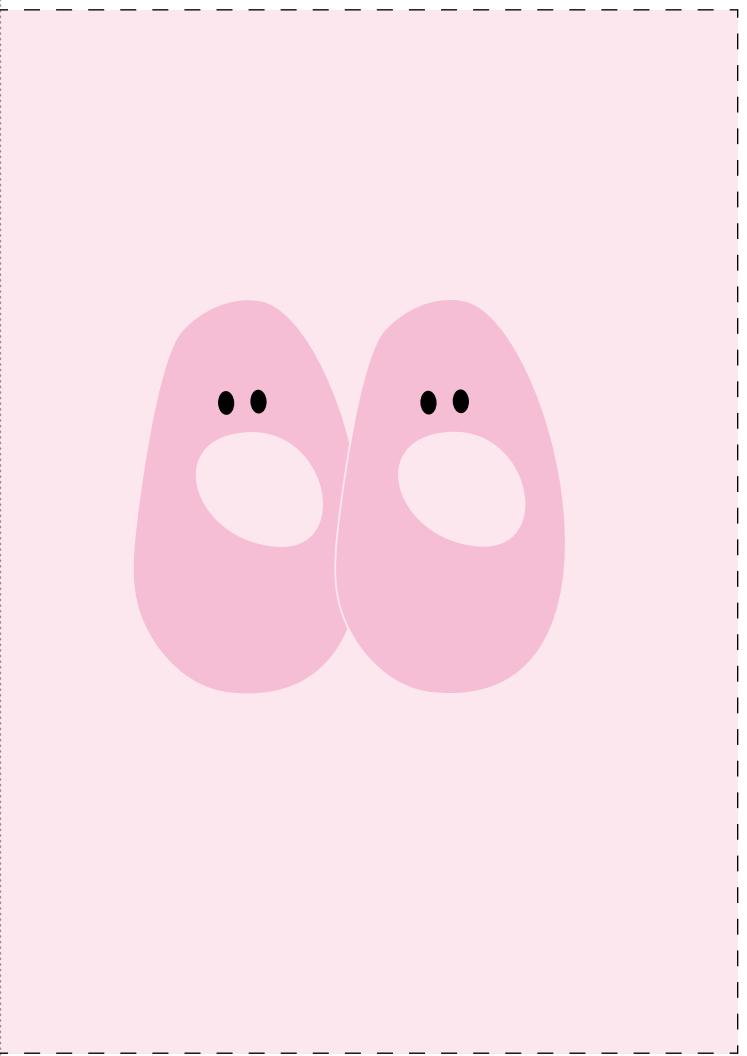
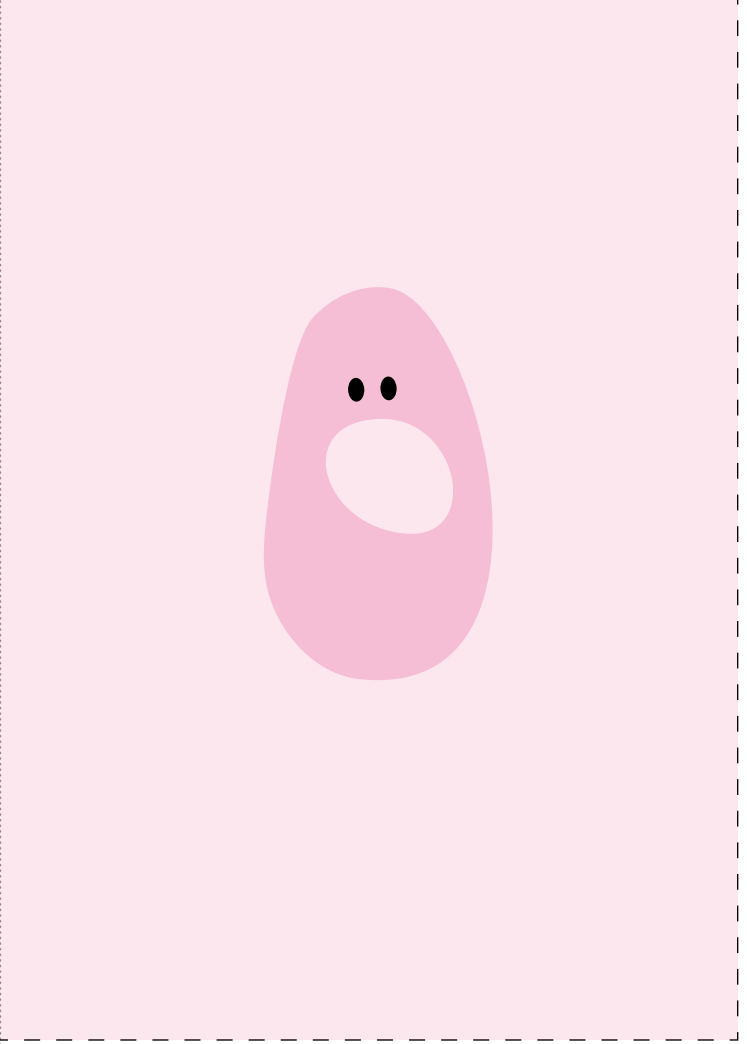


**DOEMA
-
MEE!**



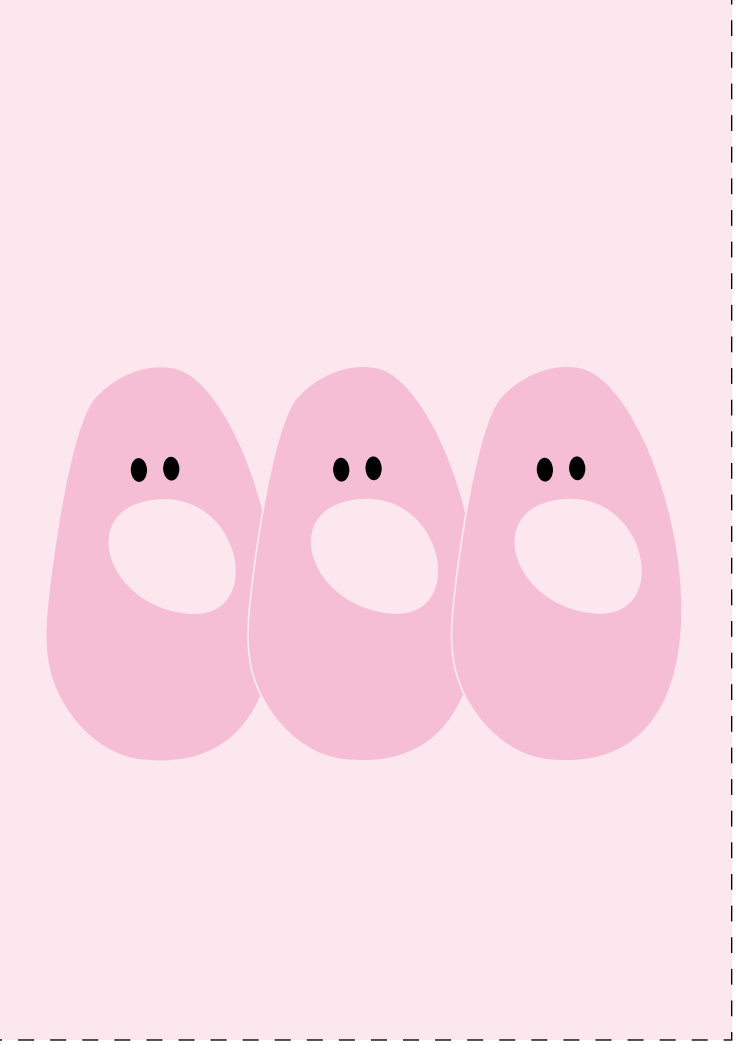
**DOEMA
-
MEE!**







**DOEMA
MEE!**



**DOEMA
MEE!**

