

# ANDERS ZIJN

# RAPPORT





# INDEX

---

|  |                                           |          |
|--|-------------------------------------------|----------|
|  | <b>De tekeningen</b>                      | <b>4</b> |
|  | Inleiding                                 | 4        |
|  | Situering                                 | 4        |
|  | <b>Resultaten</b>                         | <b>4</b> |
|  | Wie zijn de respondenten?                 | 4        |
|  | <b>Conclusie</b>                          | <b>5</b> |
|  | <b>Wat doet JOETZ met de bevindingen?</b> | <b>5</b> |
|  | <b>Bijlages</b>                           | <b>6</b> |

# DE TEKENINGEN

## Inleiding

Naar aanleiding van haar nieuw gezondheidsproject vroeg JOETZ vzw aan kinderen tussen 8 en 10 jaar om een tekening te maken van zichzelf. De kinderen benadrukten in hun tekeningen de elementen die hen anders maken. Door 54 tekeningen achterhaalden we hoe kinderen hun anders zijn definiëren. Deze elementen verwerkten we in een coöperatief inlevingsspel Gwandars.

## Situering

### Respons

We vroegen aan leerkrachten om hun leerlingen vrijblijvend de opdracht te geven zichzelf te tekenen. Deze opdracht werd van midden maart tot midden april 2020 verspreid via facebookgroepen gericht aan leerkrachten lager onderwijs. Dit was toevallig ook de periode waarin de lockdown van kracht was. Omdat leerkrachten en leerlingen het druk hadden met online lessen, was dit geen ideale periode. Toch resulteerde dit in 54 mooie tekeningen.

### Waarom een project/onderzoek rond anders zijn?

Mentaal welbevinden is een belangrijk topic binnen de werking van JOETZ. Vorig jaar werkten we rond het thema piekeren. Aan de hand van het escape spel Sam de Robot leren kinderen piekeren(h)erkennen en normaliseren. Onderzoek toonde aan dat kinderen vooral over zichzelf piekeren: hoe ze zelf zijn en hoe ze eruit zien. Hieruit groeide het idee om een project te maken waar de kracht van het anders zijn benadrukt wordt. Iedereen is zichzelf en dus per definitie anders dan alle anderen. Dat is goed en bijzonder. De tekeningen tonen ons hoe kinderen zichzelf zien tegenover de andere. Deze elementen vormen de grondslag van Gwandars.

# RESULTATEN

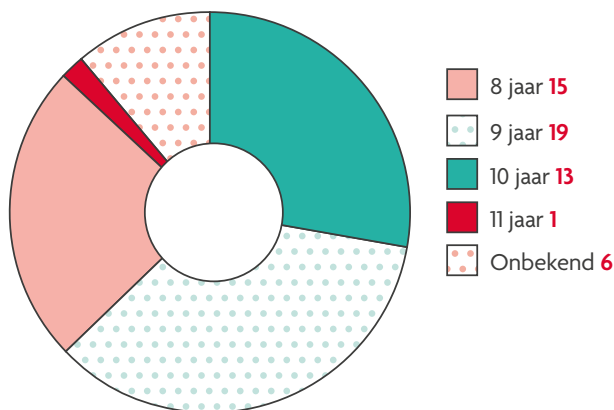
## Wie zijn de respondenten?

### Geslacht



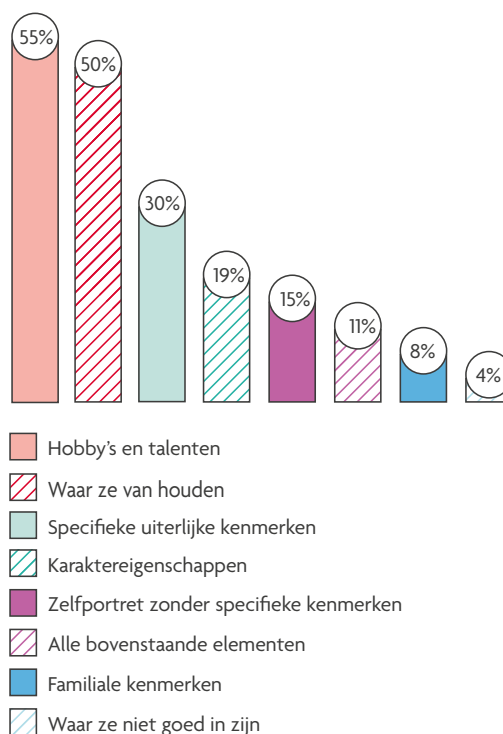
Basis: totale steekproef (n=54)

### Leeftijd



Basis: totale steekproef (n=54)

## Resultaten



Basis: totale steekproef (n=54)

## CONCLUSIE

---

55,5 % van de kinderen zien zichzelf anders dan de andere door wat ze graag doen of wat ze goed kunnen, bijvoorbeeld tekenen, rekenen, voetballen. Op de tweede plaats definiëren ze hun anders zijn door specifieke uiterlijke kenmerken, bijvoorbeeld het dragen van een oorbel. In 1/5 van de tekeningen komen ook karaktereigenschappen naar voor, bijvoorbeeld lief zijn. Slechts 8% benoemde anders zijn door een familiale situatie bijvoorbeeld 2 mama's of een tweelingbroer. Opvallend is dat maar 2 kinderen anders zijn benoemen door iets wat ze niet (goed) kunnen.

## WAT DOET JOETZ MET DE BEVINDINGEN?

---

JOETZ vzw vertaalde de bevindingen van de tekeningen in een coöperatief inlevingsspel Gwandars.

Gwandars is een spel waarbij kinderen vanaf 8 jaar ontdekken dat iedereen anders is. Gewoon anders.

Aan de hand van de tekeningen weten we dat kinderen hun anders zijn vooral definiëren door wat ze graag doen en wat ze goed kunnen. Talenten spelen dan ook een grote rol doorheen het spel.

Het spel is opgebouwd in 2 delen. In het spel kruipen de spelers in de huid van 4 leerlingen uit klas 3A en 4A. Op uitstap naar het wetenschapsmuseum geraken deze leerlingen gefascineerd door een vreemde machine. Ze stappen in. Eén leerling drukt op een knop en 3 seconden later belanden ze in een totaal andere wereld: op het Gwandars-eiland!

In het eerste deel leren de spelers de personages stap voor stap kennen. Ze leren hun karakter, talenten, familie,... kennen. De spelers ondervinden dat we niet in een oogopslag weten hoe iemand in elkaar zit, dat we mensen niet zo maar in een hokje kunnen plaatsen.

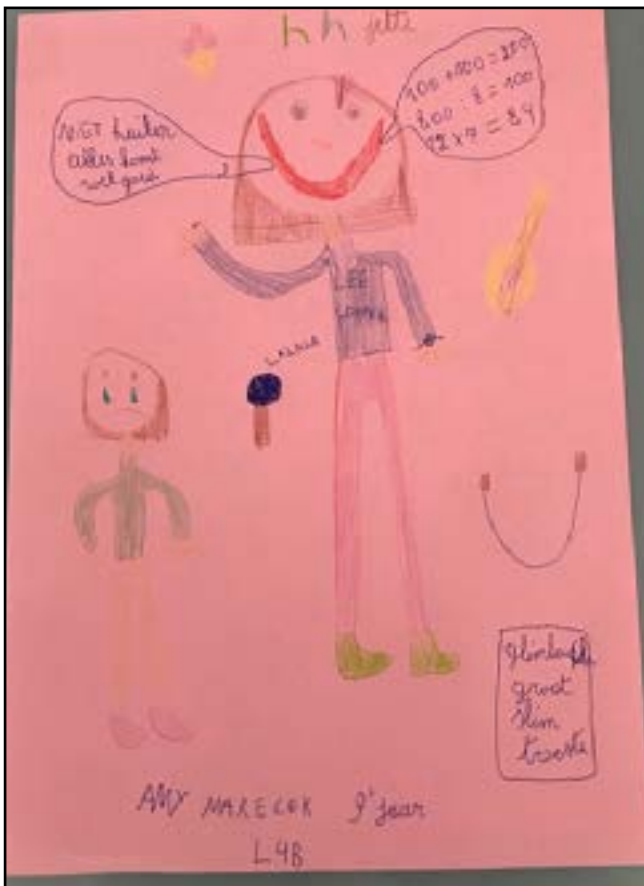
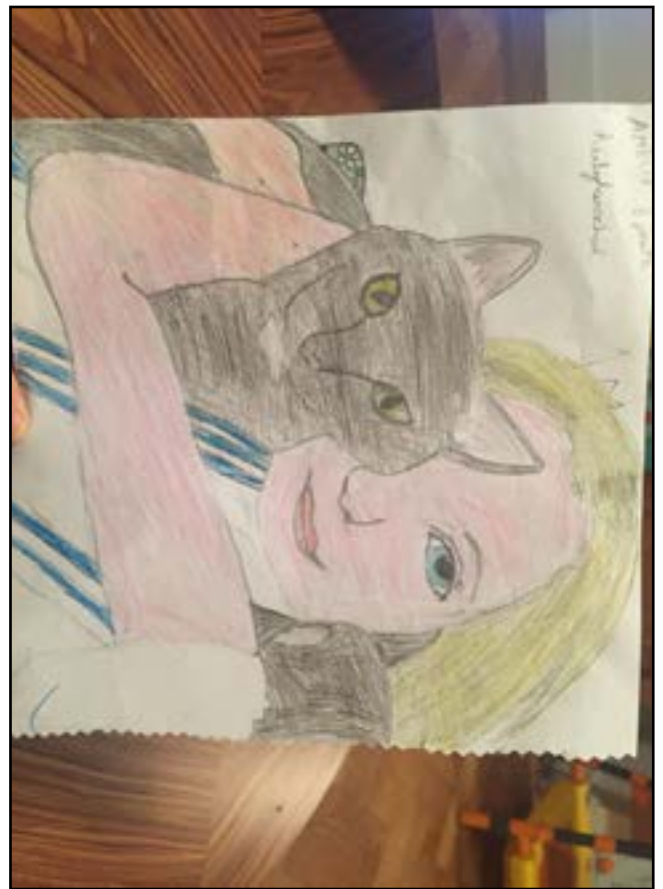
In het tweede deel kruipen de spelers in de huid van de 4 Gwandars-leerlingen. Op het eiland moeten de leerlingen verschillende opdrachten vervullen. Alleen zo kunnen ze terug naar het museum vliegen. De spelers beseffen dat ieders talent van pas komt bij het uitvoeren van deze taken. Ze ontdekken dus net de kracht van de verschillen. Naast de verschillen merken de kinderen ook gelijknissen en verbindingen tussen elkaar.

De 54 tekeningen waren ook een inspiratie voor het creëren van de identiteit van de 4 leerlingen, met hun specifiek karakter en talenten.

Gwandars kan besteld worden op [www.healthies.be](http://www.healthies.be).

## BIJLAGES







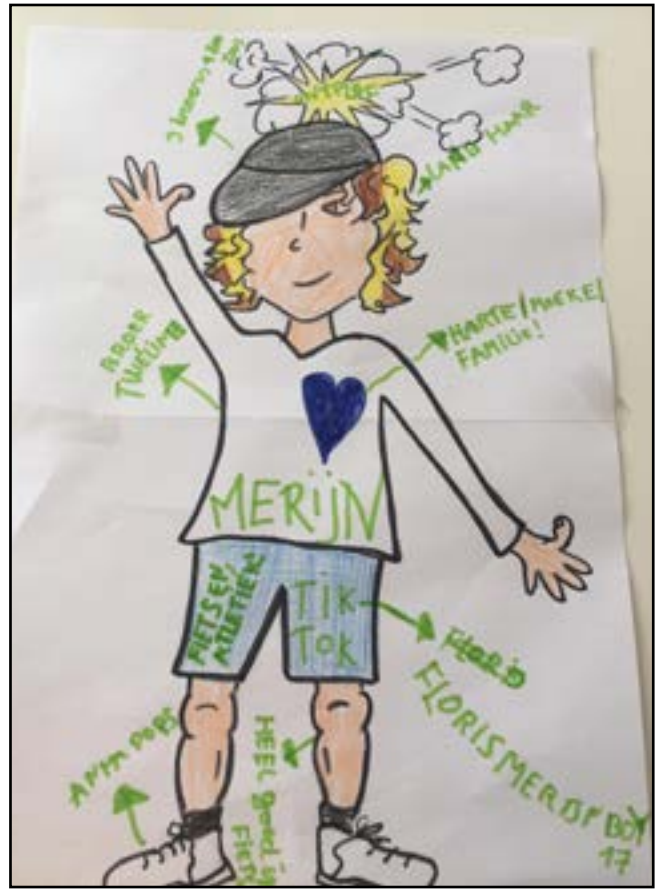


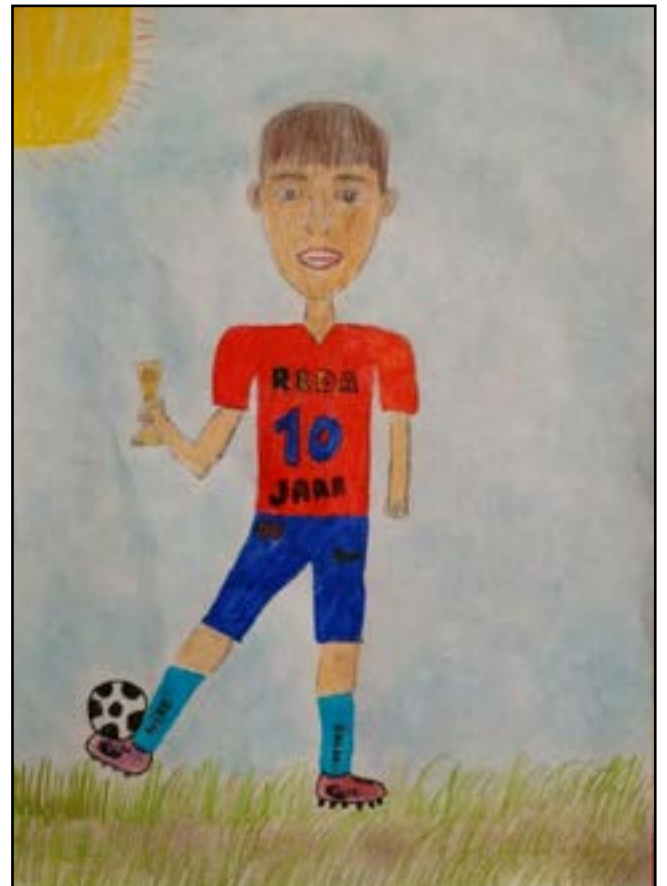
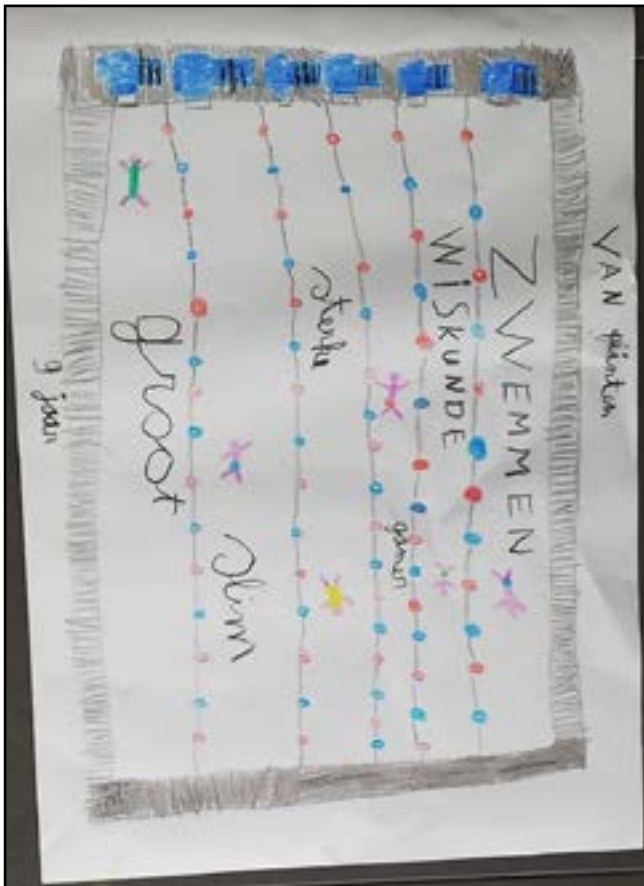


















zanne billet - VBO ourodenberg - 4A



Naam: Marco huys

LEEFTIJD: 8 jaar

Naam school: de wissel spitter





**JOETZ** vzw

Sint-Jansstraat 32, 1000 Brussel

**T** 02 515 02 50

**E** [info@joetz.be](mailto:info@joetz.be)

**W** [www.joetz.be](http://www.joetz.be)

Met de steun van de Vlaamse Overheid en Socialistische Mutualiteiten



Vlaamse  
overheid



Socialistische  
Mutualiteiten