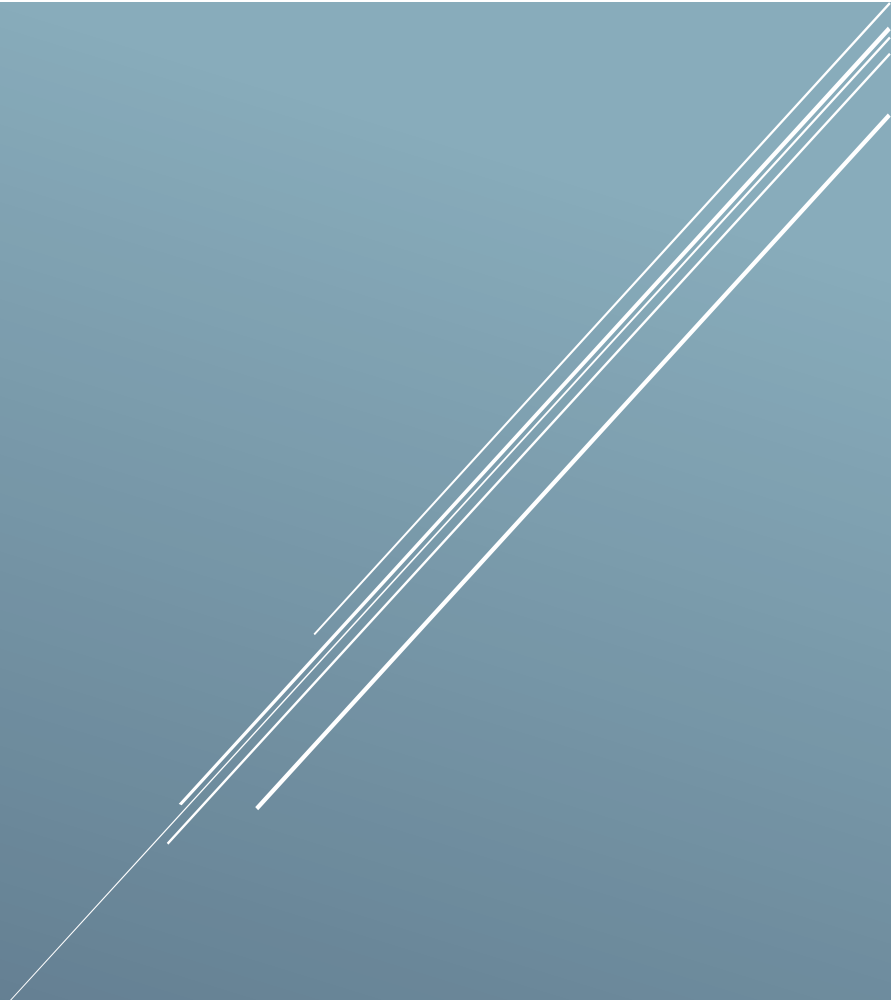




PROFILERINGSPROJECT: WAARDEVOL COMMUNICEREN OVER NORMEN EN WAARDEN

Student: : Lies van Beers

Studentnummer: 2306506

Opleiding: Fontys Hogeschool Pedagogiek

Opdrachtgever: Combinatie Jeugdzorg

Praktijkbegeleidster: Susanne Buuts

PP begeleiders: Frank van de Schans & Jeroen Pouw

Voorwoord

Dit onderzoek is een onderdeel van het Centrum voor Pedagogische Innovatie (CPI). Dit is een samenwerkingsverband tussen Fontys Hogeschool Pedagogiek en Combinatie Jeugdzorg. Ik ben de medestudenten dankbaar voor hun steun en ideeën. Ook wil ik de participanten van de focusgroep bedanken voor hun bijdrage aan dit onderzoek. Zonder hen was ik niet tot dit ontwerp van het spel gekomen.

Daarnaast wil ik Frank van de Schans bedanken voor de begeleiding en zijn feedback en mijn praktijkbegeleider Susanne Buuts voor haar hulp tijdens het onderzoek. Tot slot wil ik het Centrum van Pedagogische Innovatie (CPI) bedanken en hoop ik dat het spel goed terecht komt en toegepast gaat worden in de praktijk met mooie resultaten.

Lies van Beers, mei 2017.

Inhoud

Voorwoord	2
Samenvatting	4
1. Inleiding	6
2. Theoretisch kader	9
3. Praktijkonderzoek	22
4. Resultaten	26
5. Conclusies en aanbevelingen	32
6. Discussie	38
Bibliografie	40
Bijlage	45
Bijlage 1 5wh-model	45
Bijlage 2 Uitnodiging focusgroep	46
Bijlage 3 Hand-out focusgroep	47
Bijlage 4 Uitwerking focusgroep	50
Bijlage 5 categoriseren focusgroep	76
Bijlage 6 Flap-overs met post-its focusgroep, notulen critical friend en flap-over inleiding focusgroep	80
Bijlage 7 Ontwerp spel	88
Bijlage 8 Spelregels spel: Waardevol	92
Bijlage 9 Handleiding mentor AMV, Spel: Waardevol	95
Bijlage 10 Symbool spel	97
Bijlage 11 Blauwe kaartjes open vragen	98
Bijlage 12 Oranje kaartjes gesloten vragen	102
Bijlage 11 Plaatjes spelbord	106
Bijlage 13 Literatuurlijst plaatjes	111

Samenvatting

Om professionals van Combinatie Jeugdzorg, team Alleenstaande Minderjarige Vluchtelingen handvatten te bieden om te communiceren over impliciete- en expliciete normen en waarden met alleenstaande minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van vijftien t/m achttien jaar is hier onderzoek naar gedaan. Het team Alleenstaande Minderjarige Vluchtelingen zal verder in het onderzoek afgekort worden als AMV. De hoofdvraag van het onderzoek is: *Welk hulpmiddel kunnen professionals binnen Combinatie Jeugdzorg methodisch inzetten bij alleenstaande minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot en met 18 jaar om de impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht te bevorderen?*

Vanuit het Centrum voor Pedagogische Innovatie is het onderwerp radicalisering voorgedragen om te onderzoeken. Uit een voorafgaand onderzoek over wenselijke begeleiding van professionals om de kans te verkleinen dat jongeren doorslaan in polarisatie en/of radicaliseren (Gulick, 2016) kwam de aanbeveling voor vervolgonderzoek naar het bevorderen van de impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht. Dit vervolgonderzoek gaat dieper in op dit onderwerp door de vraag: 'welk hulpmiddel kunnen professionals binnen Combinatie Jeugdzorg methodisch inzetten bij alleenstaande minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot en met 18 jaar om de impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht te bevorderen', te beantwoorden.

Alleenstaande minderjarige vluchtelingen van vijftien t/m achttien jaar zijn extra kwetsbaar. Zij zitten in een dubbele identiteitscrisis, doordat zij in de adolescentie zitten en al het bekende achter hebben moeten laten in land van herkomst. Ze krijgen met nieuwe en onbekende opvattingen, normen en waarden te maken. Ze moeten leren omgaan met de normen en waarden van twee verschillende culturen.

Het onderzoekstype betreft een kwalitatief ontwerpgericht onderzoek, dit heeft als doel een nieuw ontwerp te maken (Lange, Schuman, & Montesano Montessori, 2016).

Door middel van literatuur zijn de volgende onderwerpen onderzocht: impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht, de doelgroep en zijn ontwikkeling, werkzame factoren in de impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht, modellen van interculturele communicatie en vormen van interventies. Na het bestuderen van deze onderwerpen is gekozen om een spel te ontwerpen, omdat het spel laagdrempelig is. Er kunnen andere interventies zoals: voorbeeldgedrag, peer-educatie en supervisie in geïntegreerd worden. Het spel kan gespeeld worden op de groep en er kan wederzijdse uitwisseling van normen en waarden plaatsvinden, waardoor men zicht krijgt op elkaars normen en waarden. De beperkte investering van tijd en kosten was ook een argument.

Aan de hand van deze literatuur is het ontwerp gemaakt. Het is het spel genaamd 'Waardevol' geworden, met de doelstelling: normen- en waardenoverdracht te bevorderen tussen alleenstaande minderjarige vluchtelingen en professionals door met elkaar impliciete- en expliciete normen- en waarden te delen. Er is praktijkonderzoek gedaan door middel van een focusgroep waar professionals (mentoren) van Combinatie Jeugdzorg, team AMV aan deelnamen. Tijdens het praktijkonderzoek is onderzocht of het spel "Waardevol" aan de behoeftes van de professionals (mentoren) van Combinatie Jeugdzorg voldoet om het toe te kunnen passen in de praktijk en er is input verzameld over het ontworpen spel.

Uit dit onderzoek is geconcludeerd dat: de professionals van combinatie jeugdzorg van AMV tevreden zijn over het ontworpen spel "Waardevol". Zij verwachten dat het spel hen handvatten biedt om met de jongeren in gesprek te gaan over normen en waarden.

Naar aanleiding van het onderzoek zijn er een aantal aanbevelingen geformuleerd zoals: vervolgonderzoek naar de mening van de jongeren over het spel “Waardevol”, het effect van het spel op korter en langer termijn en een ander vervolgonderzoek over het omgaan met het vaststellen van eigen grenzen bij de jongeren en de professional. Aanbevelingen voor Combinatie Jeugdzorg zijn: het spel “Waardevol” beschikbaar stellen voor een groep om onderzoek te doen naar het effect en de aansluiting bij de doelgroep, professionals instrueren over het gebruik van het spel en hierover afspraken maken, afspraken maken over omgang met de verkregen informatie tijdens het spel en begeleiding aanpassen op verkregen informatie.

1. Inleiding

1.1 Aanleiding en probleemstelling

Dit onderzoek wordt uitgevoerd binnen Combinatie Jeugdzorg. Zij hebben een samenwerking met Fontys Hogeschool genaamd het Centrum van Pedagogische Innovatie. Dit zal verder in het onderzoek afgekort worden als CPI. Binnen het CPI wordt er onderzoek gedaan naar vraagstukken die een rol spelen in de organisatie van Combinatie Jeugdzorg. Combinatie Jeugdzorg biedt verschillende manieren van hulp: ambulante hulp, dag- en nachtbehandeling, woonbegeleiding en dagbehandeling. De missie en visie van Combinatie Jeugdzorg is gericht op veiligheid, kracht, talent en perspectief, betrouwbare partners, onze medewerkers maken het verschil, werken met vakmanschap, plezier en trots en specialist in opvoeden en opgroeien (Combinatie Jeugdzorg, 2016). Combinatie Jeugdzorg werkt ook met de doelgroep alleenstaande minderjarige vluchtelingen van 15 t/m 18 jaar. Op deze afdeling van Combinatie Jeugdzorg heeft het onderzoek betrekking.

Wereldwijd zijn er eind 2015 volgens de VN vluchtelingenorganisatie UNHCR 65,3 miljoen mensen op de vlucht voor oorlog en geweld (VluchtelingenWerk Nederland, 2016). Sinds 2012 is er een enorme stijgende lijn van asielaanvragen per jaar in Nederland. Wat er in 2012 nog 13.170 asielaanvragen zijn, zijn er in 2015 58.880 (CBS, 2016). In het jaar 2016 zijn er 227 duizend immigranten naar Nederland gekomen (CBS, 2017). In 2015 zijn er 3.860 Alleenstaande Minderjarige Vluchtelingen (AMV) die een asielaanvraag doen in Nederland. 70% daarvan komt uit Eritrea of Syrië. In de eerste helft van 2016 zoeken 641 Alleenstaande Minderjarige vluchtelingen bescherming in Nederland (VluchtelingenWerk Nederland, 2016). Alleenstaande Minderjarige Vluchtelingen zijn kinderen die zonder ouders of voogd in Nederland asiel aanvragen. Deze kinderen zijn extra kwetsbaar (VluchtelingenWerk Nederland, sd).

De Griekse minister van Veiligheid Nikos Toskas vreest dat islamitische extremisten zullen proberen de vertwijfelde vluchtelingen te werven om te vechten in de oorlog of voor het plegen van aanslagen (Trouw, 2016). Hij is daarin niet de enige. Asielzoekers vormen een risico voor de veiligheid in Nederland. Met de vluchtelingenstroom kunnen Jihadisten zich ongezien mee laten voeren naar Europa. Frustratie door het lange, onzekere verblijf in een sober opvangcentrum kan er ook toe leiden dat asielzoekers gaan radicaliseren, vreest de Nationaal Coördinator Terrorismebestrijding en Veiligheid. Er is een risico dat asielzoekers worden geronseld door jihadisten in de opvangcentra (Bakker, 2015).

Halima Maakoul, een vrijwillig vertrouwenspersoon bij de hulplijn voor ouders zegt: “dat veel hulpverleners bang zijn voor het onderwerp radicalisering (Beeld, 2015).” Deskundigen en betrokkenen geven aan dat radicaliserende jongeren niet onder één profiel vallen. Er zijn een aantal overeenkomsten die terugkerend zijn. Bij minderjarigen zijn het meestal ‘meelopers’. De jongens en meisjes zijn kwetsbare en zeer beïnvloedbare jongeren die ergens bij willen horen. Voor gewiekste ronselaars maakt dat hen een gemakkelijk prooi. Er zijn verschillende factoren die te maken kunnen hebben met deze kwetsbaarheid, o.a. het karakter, persoonlijkheidsstoornis, problemen thuis/op school, zich niet welkom en/of gediscrimineerd voelen en/of weinig toekomstperspectief zien (Beeld, 2015).

De Winter, hoogleraar pedagogiek, spreekt liever over jongeren met extreme idealen. “Zij vinden de wereld verrot en zien zichzelf als wereldverbeteraars (Beeld, 2015).” Volgens de Winter hoort een zoektocht naar identiteit en idealen bij de puberteit. “Jongeren zoeken de grenzen op en zetten zich af tegen hun ouders en omgeving.” Om dit in goede banen te leiden, moeten er mensen zijn die met jongeren praten over hun idealen, die naar argumentatie en bewijs vragen. De Winter geeft aan dat dit volgens hem nu te weinig gebeurt. “De meeste mensen hopen dat het vanzelf overgaat en komen niet verder dan afwijzen (Beeld, 2015). De professional heeft een belangrijke rol in het overdragen van

impliciete- en expliciete normen, waarden, kennis en vaardigheden aan jongeren. De bijdragen zijn insluitend, perspectief biedend, corrigerend en pedagogisch van aard. Om radicalisering tegen te gaan moet de professional de voedingsbodem voor radicalisering adequaat tegengaan, de weerbaarheid vergroten en de jongeren leren een weerwoord te bieden. Dit kan gedaan worden vanuit de aandacht voor de jongere, en het in gesprek gaan met de jongere (Wienke & Ramadan, Polarisatie en radicalisering bij jongeren. Vragen en antwoorden ten behoeve van professionals, werkzaam in eerstelijnsorganisaties en in het onderwijs, 2011). Volgens de contacthypothese leidt contact tussen mensen en/ of groeperingen tot het ontstaan van meer wederzijds begrip en tolerantie (Belabas, 2012), zoals ook beschreven in Gulick (2016).

Uit het onderzoek van Gulick (2016) over radicalisering, in opdracht van Combinatie Jeugdzorg en Fontys Hogeschool Pedagogiek, komt naar voren dat het belangrijk is om stil te staan bij impliciete- en expliciete waarden- en normenoverdracht met de jongeren. De Winter & Sieckelinck (2015) evenals Zannoni, van der Varst et al. (2008) geven dit ook aan. De professionals die hebben meegedaan met het praktijkonderzoek van Gulick (2016) bevestigen dit ook. Voor de professionals die met de alleenstaande minderjarige vluchtelingen werken binnen Combinatie Jeugdzorg wordt er in dit onderzoek op zoek gegaan naar handvatten om de impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht te bevorderen.

1.2 Doelstelling

Het doel van dit onderzoek is door middel van literatuur- en praktijkonderzoek voor professionals binnen Combinatie Jeugdzorg die werken met alleenstaande minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot en met 18 jaar een product ontwerpen die handvatten geeft voor de impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht.

1.3 Onderzoeksvraag

1.3.1 Hoofdvraag

Welk hulpmiddel kunnen professionals binnen Combinatie Jeugdzorg methodisch inzetten bij alleenstaande minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot en met 18 jaar om de impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht te bevorderen?

1.3.2 Deelvragen

1. Wat is er bekend over impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht?
2. Wat zijn werkzame factoren in de communicatie over impliciete- en expliciete normen en waarden tussen professionals en alleenstaande minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot en met 18 jaar en hoe doen zij dat in Combinatie Jeugdzorg?
3. Welke interventies bestaan er voor professionals om te communiceren over impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht met alleenstaande minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot 18 jaar?
4. Welke interventies zijn toepasbaar voor professionals om te communiceren over impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht met alleenstaande minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot 18 jaar?
5. Hoe kan de interventie vormgegeven worden met behulp van werkzame factoren uit zowel literatuur- als praktijkonderzoek?
6. Wat vinden de professionals van Combinatie Jeugdzorg, team AMV van de bedachte interventie?

1.4 Onderzoeksopzet

Dit onderzoek is een kwalitatief ontwerpgericht praktijk onderzoek. Het doel van het onderzoek is een nieuw of verbeterd ontwerp te maken (Lange, Schuman, & Montesano Montessori, 2016). Plomp & Nieveen (2007) beschrijven ontwerpgericht onderzoek als de systematische studie van het onderwerp, de ontwikkeling en de evaluatie van onderwijskundige interventies als oplossingen voor complexe problemen in de onderwijspraktijk, die zich tevens ten doel stelt om onze kennis over de kenmerken van die interventies en de processen waarbinnen deze ontworpen en ontwikkeld worden, te vergroten. Men gaat opzoek naar handvatten om in gesprek te gaan over impliciete- en expliciete normen en waarden. Het onderzoek bevat een literatuur- en praktijkgedeelte. In het praktijkgedeelte zal er gebruik gemaakt worden van de methode focusgroep.

Doelgroep

Professionals die werkzaam zijn binnen Combinatie Jeugdzorg, team AMV.

2. Theoretisch kader

2.1 Doelgroep en de ontwikkeling

Alleenstaande minderjarige vluchtelingen zijn asielzoekers onder de achttien jaar die zonder een ouder of meerderjarige bloed- of aanverwant binnen komen. Ze komen samen met andere kinderen en/of 'vreemde' volwassenen, of alleen naar Nederland en vragen asiel aan. Deze doelgroep is een kwetsbare doelgroep en heeft extra bescherming nodig (COA, sd) (VluchtelingenWerk Nederland, sd). Combinatie Jeugdzorg, gespecialiseerd in jeugd- en opvoedhulp begeleidt alleenstaande minderjarige vluchtelingen van vijftien tot en met achttien jaar in kleinschalige wooneenheden. De jongeren staan onder een voogdijstelling van Nidos, zij financieren de opvang en de begeleiding. De jongeren wonen met zijn vieren in een woning. De mentoren van Combinatie Jeugdzorg begeleiden de jongeren om uiteindelijk zelfstandig te kunnen functioneren in de Nederlandse samenleving (Combinatie Jeugdzorg, sd).

In de adolescentie, de periode tussen de kinderjaren en de volwassenheid, vinden veel ontwikkelingen plaats op verschillende terreinen. Er komen verschillende uitdagingen op het pad van de jongeren en ze doen nieuwe ontdekkingen. Ook is er in deze periode een verhoogde kwetsbaarheid (Aken, et al., 2010). Alle verschillende ontwikkelingen zijn verbonden met elkaar en komen terug in de manier waarop de jongere zichzelf ziet en ervaart. De diverse ontwikkelingen worden geïntegreerd in het beeld dat een jongere heeft van zichzelf en van anderen met wie hij relaties aangaat (Aken, et al., 2010). Volgens Erikson (1968), zoals ook beschreven in Feldman (2012), is de ontwikkelingstaak die centraal staat in de adolescentie het ontwikkelen van een eigen identiteit. Jongeren gaan zich heroriënteren door te experimenteren, kritisch te zijn, nieuwe mogelijkheden te leren kennen en beperkingen te leren accepteren. Reacties van personen in de omgeving van de jongeren spelen daarbij een belangrijke rol. Een jongere wil erkend en herkend worden door deze personen en zij komen te staan voor keuzes en verplichtingen in de interactie met anderen. Onder deze keuzes en verplichtingen vallen: persoonlijke relaties, levensovertuiging en maatschappelijke positie. Geleidelijk aan krijgt de jongere een besef van een eigen identiteit. Hij gaat zich beleven als iemand met een eigen herkenbare levensstijl, die consistent is en voor de mensen om hem heen herkenbaar is (Aken, et al., 2010). De alleenstaande minderjarige vluchtelingen zijn vijftien tot en met achttien jaar en bevinden zich in de midden adolescentie die tussen de veertien en achttien jaar plaatsvindt. In de midden adolescentie staat het experimenteren met diverse keuzemogelijkheden centraal (Aken, et al., 2010). De verschillende ontwikkelingen die plaatsvinden in de adolescentie zijn de ontwikkeling van de autonomie, de biologische-, cognitieve-, emotionele-, morele- psychosociale-, psychoseksuele- en identiteitsontwikkeling. Er wordt kort een beschrijving weer gegeven van elke ontwikkeling specifiek. De biologische ontwikkeling betreft de verandering in hormoonhuishouding (puberteit) en de ontwikkeling van de hersenen in deze periode. De lichamelijke veranderingen als gevolg van de hormonale veranderingen en de rijping van de hersenen hebben op hun beurt hun weerslag op het psychisch functioneren. De cognitieve ontwikkeling bestaat uit cognitie en intelligentie. Cognitie heeft betrekking op de handeling of het proces van het kennen en intelligentie op het vermogen om kennis te verwerven en er nuttig gebruik van te maken. De emotionele ontwikkeling betreft de emoties die het leven fijn en makkelijk kunnen maken, maar ook de emoties die een bron van problemen zijn en ernstige schade kunnen aanbrengen. De ontwikkeling van autonomie betreft het onafhankelijk en vrijwillig functioneren. Met de morele ontwikkeling wordt de met de leeftijd toenemende neiging het goede te doen en het kwade na te laten bedoeld. Ook wordt het gezien als het resultaat van een toenemende internalisatie van buitenaf aangereikte regels en normen. De psychosociale ontwikkeling is de manier waarop de jongere omgaat met anderen en de manier waarop de sociale omgeving op de jongere reageert. De psychoseksuele ontwikkeling richt zich op de seksuele differentiatie tot man of vrouw en de ontwikkeling van een genderidentiteit, seksuele responsiviteit en

seksueel gedrag en het vermogen om intieme relaties aan te gaan (Bancroft, 1989) zoals ook beschreven in (Aken, et al., 2010). Als laatste de identiteitsontwikkeling betreft de vraag 'wie ben ik?'. Het vormen van je eigen identiteit (Aken, et al., 2010).

Erikson (1968), zoals ook beschreven in Feldman (2012), geeft aan dat adolescenten een proces van persoonlijkheidsontwikkeling doormaken dat resulteert in het vormen van een persoonlijke levensstijl wat zorgt voor een gevoel van continuïteit.

Wanneer men een vluchteling is zit men in een identiteitscrisis (Barudy, 1995). Het leven van een vluchteling is geheel ondersteboven gegooid. Zij moeten hierdoor opnieuw hun positie bepalen. Er wordt vanuit een geheel nieuwe situatie naar zichzelf, anderen, het leven en de toekomst aangekeken (Vries, 2000). De vluchteling worstelt met oude perspectieven en (levens)visies. In hoeverre moeten deze vastgehouden worden of los gelaten. Deze fase is noodzakelijk om een nieuw perspectief en identiteit te ontwikkelen (Begemann, 1995). Volgens Veer (1998) zullen gevluchte adolescenten allerlei opvattingen, normen, waarden en gedragspatronen die hun erfgoed vormen willen behouden. In Nederland worden zij echter geconfronteerd met psychosociale taken die met het leven in Nederland te maken hebben. De jongeren moeten nieuwe kennis en vaardigheden aanleren om te kunnen omgaan met deze taken. Dit allemaal heeft gevolgen voor het verloop van de identiteitsontwikkeling. De identiteitsontwikkeling kan dan ook voor een gevluchte adolescent bemoeilijkt worden door de volgende zaken: het afgescheiden zijn van de familie, het niet in staat zijn behoeftige familieleden te helpen, verlies van sociale status, verlies met betrekking tot prestatieniveau en toekomstmogelijkheden, de noodzaak de andere omgangsvormen of gewoonten te gaan toepassen en moeten leren bepaalde tegenstrijdigheden met elkaar te verzoenen. Een gevluchte adolescent komt voor verschillende ontwikkelingstaken te staan, van de eigen- en nieuwe cultuur. Ontwikkelingstaken zijn de reeks opgaven die gerelateerd zijn aan de eisen en verwachtingen van een bepaalde cultuur voor mensen van een bepaalde leeftijd. Het vervullen van de in de cultuur geldende ontwikkelingstaken vormt een basisvoorwaarde voor een goed verloop van de verdere ontwikkeling. Eén van de ontwikkelingstaken voor een gevluchte adolescent zijn omgaan met normen en waarden uit twee culturen (Veer, 1998).

De ontwikkeling waar de interventie het meeste op gericht gaat worden is de morele-, de identiteits- en de psychosociale ontwikkeling. Dit heeft raakvlakken met de normen- en waarden van de eigen- en nieuwe cultuur. Bij het bieden van een interventie door de professionals aan de alleenstaande minderjarige vluchtelingen wordt er gezorgd voor een verzorgende, beschermende omgeving waarin de jongere zich kan ontwikkelen. De professional zorgt voor structuur, biedt kennis aan en maakt normen en waarden bespreekbaar (Maccoby, 2000) (Maccoby, 1992) (O'Connor, 2002).

2.2 Impliciete- en expliciete normen-en waardenoverdracht

Uit het onderzoek van Gulick (2016) komt naar voren dat de sociaal- norm theorie aangeeft dat jongeren geneigd zijn om hun gedrag aan te passen aan het gedrag dat geaccepteerd en gewaardeerd wordt door de peer group (Cialdini & Trost, 1998). Sociale normen zijn ongeschreven regels. Dit kan van invloed zijn op de ideeën over politiek, religie en kledingdracht (Zimbardo, Johnson & McCann, 2008).

In het onderzoek van Gulick (2016) is geen definitie van impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht uitgewerkt.

In het ui-model van Hofstede, Hofstede en Minkov (2015) wordt het cultuurbegrip beschreven in vier termen: symbolen, helden, rituelen en waarden. Symbolen worden in dit model weergegeven als de oppervlakkigste laag van een cultuur en waarden als diepste laag van een cultuur. Helden en rituelen

bevinden zich daartussenin. Waarden zijn vaak de grondlegger van rituelen, helden en symbolen. Vroeg in ons leven worden waarden aangeleerd (Hofstede, Hofstede & Minkov, 2015).

Een waarde is een object dat voor leden van een groep emotionele betekenis heeft, maar staat ook voor de emotionele betekenis zelf die de leden van een groep ergens aan hechten (Endt-Meijling, 2012).

Ook wordt een waarde beschreven als een collectieve neiging om een bepaalde gang van zaken te verkiezen boven andere. Waarden zijn gevoelens met een pijlrichting: een plus en een minpool (Hofstede, Hofstede & Minkov, 2015).

Hoeksema & Werf (2010) beschrijven waarden als de met anderen gedeelde voorstellingen over wat juist en goed is en daardoor nastrevenswaardig. Waarden zijn vaag of abstract. Normen worden beschreven als concrete gedragsregels die aangeven wat verwacht wordt in een bepaalde situatie, wat je moet doen of juist niet moet doen (Hoeksema & Werf, 2010).

Een norm is een gedragsregel. Deze regel kan op twee verschillende manieren bekeken worden: statistisch, de meerderheid gedraagt zich als in de norm beschreven, of ideëel, men hoort zich te gedragen zoals in de norm gesteld is (Endt-Meijling, 2012).

Kinderen en jongeren opvoeden tot waarden en normen houdt in dat men ze verantwoord inleidt in betekenissen (Imelman, 2000)

Volgens Vanneste (2006) is expliciete waardenoverdracht het bewust doorgeven van waarden. De desbetreffende waarde wordt een opvoedingsdoel van het handelen. Wanneer bepaalde normen en waarden dominant worden overgedragen zonder de keuze vrij te laten voor andere waarden en normen is dat indoctrinatie. Waarden worden verplicht. Wanneer waarden worden overgedragen zonder uitleg wortelen zij niet en verdwijnen zij met de 'opvoeder' (Vanneste, 2006)

Het impliciete waardenoverdracht is het onmerkbaar/stiekem doorgeven van waarden. Het wordt ook wel het verborgen leerplan of het hidden curriculum genoemd (Vanneste, 2006).

Waarden kunnen gaan over de mens in relatie tot zichzelf, tot de sociaal-culturele wereld, tot de natuur en de zin van het leven en de dood (Vanneste, 2006).

Er bestaan drie verschillende manieren van waarden doorgeven (Ven, 1985) zoals beschreven in (Vanneste, 2006).

	Opvoeder	Kind/jongere
<i>Waardenoverdracht</i>	- Draagt zijn waarden dominant over - Normen zijn vaak belangrijker	- Overnemen - Gehoorzamen
<i>Waardenverheldering</i>	- Brengt de opvoeding in ervaringssituaties - Verheldert en legt uit als de opvoeding daarom vraagt.	- Ervaren van waarden - Vragen stellen
<i>Waardencommunicatie</i>	- Leidt in in waarden - Verantwoordt eigen normen en waarden en laat de opvoeding dat ook doen - Beargumenteert keuze van eigen waardensysteem	- Verantwoordt eigen normen en waarden - Bewuste keuze waarden

(Vanneste, 2006, p.11)

Volgens Vanneste (2006) is bij waardencommunicatie de opvoeding een dialogaal, interactief proces en wordt er rekening gehouden met de gelijkwaardigheid van opvoeding en opvoeder.

De definitie van impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht is het onmerkbaar en bewust doorgeven van normen en waarden (Vanneste, 2006).

Bij de interventie is het van belang dat er gecommuniceerd kan worden over de normen en waarden van de jongere en de mentoren. De mentor leidt de jongere in waarden in en verantwoordt eigen normen en waarden en de jongere verantwoordt zijn eigen normen en waarden (Ven, 1985), zoals beschreven in (Vanneste, 2006). De mentor laat de jongere vrij in het maken van eigen keuzes in welke normen en waarden hij als belangrijk ziet en het vormen van een eigen identiteit. Gulick (2016) beschrijft dat het noodzakelijk is om in gesprek te gaan met jongeren over hun afkomst, hun opvattingen, normen en waarden om een gevoel van waardering, verdraagzaamheid te creëren en zodat de jongere zich gehoord voelen.

2.3 werkzame factoren in de communicatie over im- en expliciete normen en waarden

Volgens het onderzoek van Gulick (2016) zijn werkzame factoren in de communicatie over impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht: het gelijk behandelen van de jongeren en thema's te geven over de verschillen tussen mensen in de maatschappij. Het is ook effectief volgens het onderzoek van Gulick (2016) om te werken met peermethoden, doordat jongeren meer van elkaar aannemen dan van professionals. Jongeren kunnen bijvoorbeeld elkaar aanspreken op gedrag, voorlichtingen geven en empowerment vergroten ect. (Lub, Groot, & Schaafsma, 2010).

De Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid (2004), zoals beschreven in, Wienke, Messing & Ramadan (2012) en in Gulick (2016), geven kernachtig weer hoe professionals in kunnen spelen op de impliciete- en expliciete overdracht van kennis, vaardigheden, normen en waarden:

- Insluitend – ‘je hoort erbij’
- Perspectief biedend – ‘jouw kansen en mogelijkheden’
- Corrigerend – ‘dit kan en mag niet’
- Pedagogisch – ‘zo hoort het’

2.4 Interculturele communicatie

Interculturele communicatie is de communicatie tussen zenders en ontvangers uit verschillende culturen (Nunez, Nunez Mahdi, & Popma, 2015).

Er zijn verschillende modellen en theorieën ontwikkeld om interculturele communicatie te verbeteren. De modellen die belicht worden zijn: het driestappenmodel van Pinto, TOPOI-model van Hoffman, het model van Brian Spitzberg, diversiteitsdenken en het Joharivenster.

Volgens Pinto (1994) is interculturele communicatie een discipline (in wording) die de interactie tussen mensen en/of groepen met verschillende culturele achtergronden bestudeert. Interculturele communicatie is erop gericht om intercultureel bewustzijn te vergroten, een dubbel-perspectiefbenadering te bevorderen en om een methodische aanpak van cultuurverschillen aan te reiken. Om zo teneinde de effectiviteit van de communicatie tussen deze personen en/of groepen te vergroten.

Interculturalisatie → interculturele communicatie waarbij er drie componenten zijn:

1. Intercultureel bewustzijn
2. Dubbel-perspectief
3. Drie-stappenmethode

Driestappenmodel van Pinto

Het driestappenmodel van Pinto bestaat uit drie stappen en heeft een eventuele vierde stap (Pinto, 1990) zoals beschreven in (Schermer, 2008). Stap 1 is je eigen normen, waarden en gedragscodes leren kennen, stap 2 is de normen, waarden en gedragscodes van de ander leren kennen. Feiten en meningen moeten van elkaar gescheiden worden. Men gaat onderzoeken wat de functie is van het onbekende gedrag van de ander. (Pinto, 2002) en stap 3 is bepalen hoe je in de gegeven situatie het beste kunt omgaan en vaststellen waar je eigen grens ligt om je aan te passen aan en het accepteren van de ander. Deze grenzen worden bespreekbaar gemaakt op een manier die past bij de culturele communicatiecodes van de ander (Pinto, 2002).

De analysefase is stap 1 en 2. Hier worden de overeenkomsten en verschillen bekeken.

De handelingsfase/strategiekeuze is stap 3.

Er kan nog een vierde stap aan toegevoegd worden om terug te kijken hoe het gegaan is en wat beter had kunnen gaan.

Met deze drie stappen wil men het volgende bereiken:

1. Kennis: over diverse factoren die gedrag en communicatie van jou als persoon en de ander aansturen.
2. Bewustwording en bewaking: bewust worden en vasthouden aan de eigen normen en waarden.
3. Grens trekken: duidelijkheid verwerven en aangeven wat van belang is en waar de grenzen liggen.

TOPOI-model van Hoffman

In het TOPOI-model van Hoffman (1994) zoals beschreven in (Schermer, 2008) worden vijf elementen met elkaar verbonden:

T: de gebruikte taal

O: de ordening van cultuurelementen die meespelen

P: de kenmerken van de betrokken personen

O: de organisatie of gegeven context

I: ieders inzet, invloed en motivatie

(Schermer, 2008, p.287)

Het TOPOI-model is te gebruiken als voorbereiding op een gesprek of voor een analyse na een gesprek.

Brian Spitzberg

Brian Spitzberg maakt in zijn model onderscheidt tussen drie elementen. Deze drie elementen beïnvloeden en overlappen elkaar. De drie elementen zijn: Motivatie (Hoe belangrijk is het contact voor je? Wat wil of kun je ermee bereiken?), vaardigheden (Hoe competent zijn de betrokkenen in het hanteren van communicatietechnieken?) en kennis (Welke kennis heb je nodig om in de gegeven situatie adequaat te handelen?).

In methoden voor interculturele gespreksmodellen gaat het altijd om (Schermer, 2008):

- De actoren: hun positie, rol, belangen, houding, persoonlijke eigenschappen en hun onderlinge relatie.
- Hun cultuur: de opvattingen (normen en waarden) en uitingen (taal) van de betrokkenen personen.
- Hun manier van communiceren van de betrokkenen (verbaal, non-verbaal, mondeling, schriftelijk ect.).

(Schermer, 2008, p.289)

Schermer (2008) beschrijft aspecten als advies om een bijdragen te leveren aan betere interculturele communicatie. Hieronder worden deze aspecten kort even benoemd.

- Kennis activeren van de achtergrond van de ander. Uit wat voor omgeving komt de ander? Hoe wordt het doen en denken beïnvloed van de ander? Welke persoonlijke kenmerken spelen een rol?
- Houding bepalen en omgaan met weerstand van jezelf en de ander.
- Doelen en grenzen stellen. Het is van belang om te weten wat de achtergrond van de ander is. Duidelijk aangeven waar jouw grenzen liggen en wanneer iemand erover heen gaat.
- Cultuurverschillen accepteren. Het is belangrijk om belangstelling te tonen in cultuurelementen van de ander en geen waardeoordeel te hebben. Wanneer er waarden zijn die erg botsen met elkaar dan kan men ervoor kiezen om een gesprek erover te vermijden of het delen van jouw mening uit te stellen.
- Adequate taal en hulpmiddelen gebruiken. De betekenis van woorden en de gevoelswaarde bij woorden kan anders zijn per persoon, hierdoor kunnen misverstanden ontstaan. Het is belangrijk om bewust te zijn van de non-verbale communicatie. Andere manieren van communicatie zijn zang, muziek, dans, spel of andere middelen van expressie. Sommige mensen kunnen in deze vormen van communicatie beter hun gevoelens uiten.

- Gesprekken evalueren en ervan leren. Men gaat terugkijken naar wat er goed ging en wat er minder goed ging.

(Schermer, 2008, p. 289-295)

Diversiteitsdenken

Bij diversiteitsdenken is het van belang om kennis te vermeerderen, het inlevingsvermogen te oefenen en bewust te worden van vanzelfsprekendheden (Azghari, 2009). Het kennis vergaren van het leven van de ander en het bewust worden van de eigen identiteit. Bij het oefenen van het inlevingsvermogen staat men stil bij hoe de ander denkt, voelt en doet, maar men kijkt ook naar hoe men praat, kijkt, loopt, mimiek en het gebruik van gebaren. Ook is het van belang om te kijken naar de innerlijke kant: het openstaan voor gevoelens, denkbeeld en nieuw gedrag van de ander. Door naar deze aspecten te kijken kan men culturele empathie ontwikkelen. Wanneer het vermeerderen van kennis en het inlevingsvermogen oefenen is volbracht kan men zich bewust worden van vanzelfsprekendheden. In deze fase wordt de blik op een ander vergroot en wordt ontdekt waaruit onze vanzelfsprekendheden bestaan, hierdoor zal men minder verbaasd reageren wanneer iemand anders reageert/handelt dan verwacht. Door dit te doen krijgt men nieuwe inzichten. Voor cultuurbepaalde communicatie zijn deze drie aspecten ook de drie randvoorwaarden en zij hebben betrekking op kennis, vaardigheden en houding (Azghari, 2009).

Basisvoorwaarden voor cultuurbepaalde communicatie zijn kennis, empathie en bewustwording van de eigen vanzelfsprekendheid. De kern van het diversiteitsdenken zoals beschreven in Azghari (2009) bestaat uit drie vragen: wat kan ik weten, hoe wil ik met de ander omgaan en wat doe ik? Het brugmodel dient als handvat bij het diversiteitsdenken en bestaat uit drie stappen:

Stap 1: Achterhaal welke waarden en/of belangen in een bepaalde situatie een rol spelen in contact met de ander en ga dit ook na bij de ander.

Stap 2: Ga na welke waarden en/of belangen in jouw communicatie met de ander een rol spelen en maak dat duidelijk aan de ander.

Stap 3: Besluit welke waarden en/of belangen voor jou de hoogste prioriteit genieten in een gegeven situatie en gedraag je daarnaar.

(Azghari, 2009, p. 61)

Het brugmodel kan helpen om na te denken over de waarden en belangen van de ander en deze te vergelijken met de eigen waarden en belangen.

Joharivenster

Luft & Ingham (1955) hebben het Joharivenster ontworpen voor informatie-uitwisseling tussen mensen met verschillende sociale en culturele achtergronden. Volgens Luft & Ingham (1955) laten mensen een klein deel zien van zichzelf in woorden en gedrag en is een groot deel van ons onbewust. Het onbewuste deel van ons wordt weergegeven in het onbekend terrein, de zone waar je zelf en de ander iets vanaf weet.

De blinde vlek is de zone die eigenschappen bevat die anderen jou toekennen, maar waar je zelf niets vanaf weet. Het kan zijn dat je in een bepaalde situatie je gedrag zonder dat je het weet iets anders

aangeeft dan wat je zegt, bijvoorbeeld via de lichaamstaal. Het is dus mogelijk dat je een deel van je onbewuste laat zien aan de ander zonder dat je het zelf weet.

De verborgen ruimte bevat eigenschappen waarvan je weet dat je ze hebt, maar waarvan je liever niet hebt dat anderen dat van jou weten.

In de open ruimte (ook wel de veilige zone) bevindt zich alles wat je over jezelf weet, en waarvan jij graag wilt dat anderen dat ook van jou zouden weten.

Bekend aan jou		Onbekend aan jou
Bekend aan anderen	Open ruimte	Blinde vlek
Onbekend aan anderen	Verborgen ruimte	Onbekend terrein

(Luft & Ingham, 1955) zoals beschreven in (Pol, 2013, p. 183)

Uit vele van deze modellen en theorieën (Pinto 2002; Azghari, 2009; Schermer, 2008) komt naar voren dat het belangrijk is om bewust te zijn van de eigen normen en waarden, van die van de ander en weten waar jouw grens ligt om je aan te passen en de ander te accepteren. Ook inzicht krijgen in de motivatie van de ander (Schermer, 2008; Hoffman, 1994) wordt meerdere malen benoemd en dat men oefent met het inlevingsvermogen in de ander (Azghari, 2009).

Uit het Joharivenster van Luft & Ingham (1995) wordt meegenomen bij het ontwerpen van de interventie, dat wanneer we elkaars waarden en normen kennen we elkaar beter kunnen begrijpen en hebben we meer ruimte om met elkaar in gesprek te gaan.

2.5 Verschillende vormen van interventies en toepasbaarheid

Er zijn verschillende vormen van interventies mogelijk om professionals handvatten te bieden om met alleenstaande minderjarige vluchtelingen te communiceren over impliciete- en expliciete normen en waarden zoals: supervisie, peereducatie methode, een spel, themabijeenkomsten en voorbeeldgedrag. Hieronder volgt een toelichting over de verschillende interventies met daarbij de voor- en nadelen.

Supervisie

Bij supervisie leren de deelnemers van elkaar door de kunst af te kijken van voorbeeldgedrag van anderen om het daarna zelf te gaan doen. Het leren wordt bij supervisie gestuurd door een professional. De professional voert invloed uit op de gewenste richting van het leren door het te sturen (Siegers, 1993) zoals beschreven in (Kessel, 1996). De jongere kan zelf situaties inbrengen die te maken hebben met normen en waarden, waar hij tegenaan loopt en welke vragen hij heeft. Met de groep worden gedachten over het onderwerp uitgediept.

Het is belangrijk dat dit leren van en met elkaar plaatsvindt in een veilige omgeving (Pol, 2013).

De voordelen van supervisie zijn: dat er weinig kosten aan verbonden zijn, op elk gewenst moment is het uit te voeren, weinig voorbereiding voor de professional en er ontstaat diepgang omdat er maar één of twee onderwerpen worden uitgediept. Wanneer er gekozen wordt om supervisie alleen te doen binnen het pand en de jongeren die in het pand wonen is er het voordeel dat de jongeren en professionals met elkaar bekend zijn en een relatie met elkaar hebben opgebouwd.

De nadelen van supervisie zijn: geen uitwisseling van de normen en waarden van de professional, de taalbarrière kan ervoor zorgen dat het moeilijk is om tot diepgang te komen.

Peer-educatie

Bij een peer-educatie methode worden leden van een doelgroep methodisch ingezet bij activiteiten, waarbij zij de boodschap, bijvoorbeeld kennis, inzicht, vaardigheden, houding overbrengen naar de andere leden van een doelgroep. De leden van een doelgroep dienen hierbij actief te participeren in het project om te kijken welke boodschap wordt gecommuniceerd en op welke wijze deze wordt overgebracht (Holt & Jezek, 2002). Bij peer-educatie wordt de voorlichting gegeven door mensen uit de eigen groep (Endt-Meijling, 2012). De professional heeft kennis nodig over de peer-educatie om het de jongeren aan te leren.

Voordelen van een peer-educatie zijn: jongeren kunnen zelf aan de slag gaan met het uitwisselen van normen en waarden. Kost geen geld en weinig tijd van de professional.

Nadelen van een peer-educatie zijn: er is geen sturing vanuit een professional, dit kan wel nodig zijn omdat het over onderwerpen gaat die de jongeren echt kunnen raken en de jongeren moeten gemotiveerd zijn om met elkaar over normen en waarden in gesprek te gaan. Het is niet mogelijk om het leren de gewenste richting op te sturen, waardoor er ook overdracht plaats kan vinden van gedrag dat je juist niet wilt.

Spel

Spelen levert een belangrijke bijdragen aan de ontwikkeling en leren (Janssen-Vos, 2006). Spel heeft een grote invloed op de sociale, cognitieve, motorische en emotionele ontwikkeling (Poel & Blokhuis, 2008). Spel impliceert een actieve betrokkenheid, is vrij van extern opgelegde regels, is simuleren en exploreren. Bij spel is er een intrinsieke motivatie nodig en niet zozeer het doel maar het middel staat centraal (Poel & Blokhuis, 2008). Niet al deze kenmerken zijn nodig om iets spel te kunnen noemen (Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983), zoals beschreven in (Poel & Blokhuis, 2008). Sutton-Smith (1997), zoals vermeld in Poel & Blokhuis (2008), geeft drie stromingen binnen de moderne opvattingen over de functie van spel weer. Spel als motor voor de ontwikkeling, spel als verbeelding en spel als zelfverwerkelijking. Piaget (1951) zoals beschreven in (Poel & Blokhuis, 2008) zag spel als de consoliderende functie van spel: een oefenterrein waarop kinderen nieuw verworven vaardigheden makkelijker en efficiënter leerden toe te passen, waardoor ze een hechtere plaats kregen tussen de verworven denk- en gedragsstructuren. (Vygotsky, 1966) , zoals vermeld in (Poel & Blokhuis, 2008), zag in spel de 'zone van de naaste ontwikkeling'. Dit houdt in dat de kinderen in spel worden geconfronteerd met zaken die ze eigenlijk nog niet zelf kunnen of snappen en zich zaken eigen kunnen maken door te spelen. Het kan helpen de ander nieuwe inzichten en vaardigheden eigen te maken (Leseman, Rollenberg, & Rispen, 2001). Bij spel als verbeelding is de functie van het spel vooral verwerking en wens vervullend. De mens kan zich uiten in wensen, dromen en emoties (Singer & Singer, 1990) zoals beschreven in (Poel & Blokhuis, 2008).

Voordelen van een spel zijn: dat het laagdrempelig is, de jongeren en de professionals in het pand zijn bekend met elkaar en hebben een relatie met elkaar opgebouwd, dit kan zorgen voor een veilige, ontspannen sfeer. Ook wordt er met het spel op een luchtige manier het gesprek aangaan, doordat de normen en waarden via een spelenderwijs besproken worden, het kan op elk moment en vaker ingezet worden, kost voor de professional alleen tijd bij de voorbereiding om zelf de spelregels goed eigen te maken en er zijn geen kosten wanneer het spel in het bezit is. Het kost geen extra tijd, doordat het spelen van het spel een doelgerichte interventie is op het moment dat de professional aanwezig is op het pand en de professional heeft een voorbeeldfunctie.

Nadelen van een spel zijn: er is minder diepgang, omdat er maar beperkt doorgevraagd wordt en het

spel kan in de kast blijven liggen, wanneer het niet geborgd wordt om het spel te gebruiken.

Themabijeenkomst

Bij een themabijeenkomst kan men specifieke onderwerpen bespreekbaar maken. Tijdens de thema bijeenkomsten kunnen verschillende werkvormen worden toegepast om zo zoveel mogelijk aan te sluiten bij de jongeren. De themabijeenkomst wordt georganiseerd om mensen uitvoerig in te lichten over een specifiek, inhoudelijk bewust ingeperkt onderwerp. Dit kan worden gedaan door middel van de volgende voorbeelden: sprekers, een discussie, een brochure en er is de mogelijkheid om tot gedachtewisselingen te komen (Encyclo.nl, sd). De bijeenkomsten kunnen door professionals georganiseerd worden of door de jongeren zelf.

Voordelen van een themabijeenkomst zijn: vooraf duidelijk te structureren wat er aan bod komt, er kunnen verschillende werkvormen gebruikt worden en een grote groep kan tegelijkertijd bereikt worden met de nodige informatie.

Nadelen van een themabijeenkomst zijn: het is meer een schoolse activiteit wat weerstand op kan roepen bij de jongeren en kost tijd voor de professional om het te organiseren, te leiden en ruimte te regelen. Er is minder persoonlijke diepgang bij een themabijeenkomst door de groepsgrootte en de themabijeenkomst is tijdelijk, waardoor de informatie kan vervagen bij de jongeren.

Voorbeeldgedrag

Bij voorbeeldgedrag is de professional bewust bezig met de waardeontwikkeling van de jongeren (Veugelaers & Kat, 2001) zoals beschreven in (Klaassen & Wessels, 2010). De professional ziet zich als een persoon die zich tussen de maatschappij en de jongeren bevindt. Hij laat zijn handelen en gedrag sturen door kaders die hij aangereikt krijgt vanuit het beleid van de organisatie. Door zichzelf hierna te gedragen vervult hij een voorbeeld functie voor de jongeren.

Voordelen van voorbeeldgedrag zijn: de normen- en waardenoverdracht vindt continu plaats vanuit professional naar de jongeren en het kost geen extra tijd of geld.

Nadelen van voorbeeldgedrag zijn: er is geen normen- en waardenoverdracht van de jongeren naar de professional, hierdoor krijgt de professional geen beter beeld van de normen en waarden van de jongeren.

Vanuit de interventies werd het spel als beste optie gezien, omdat dit laagdrempelig is en er daarnaast ook voorbeeldgedrag, een deel van de peermethode en supervisie in geïntegreerd kunnen worden. Dit voorstel is besproken met de praktijkbegeleider en in overleg is er gekozen voor het ontwerpen van een spel. Het spel kan op de groep gespeeld worden en er kan door het spel wederzijdse uitwisseling plaatsvinden waardoor men zicht krijgt op elkaars normen en waarden. De beperkte investering van tijd en kosten was ook een argument.

2.6 Ontwikkeling spel

Het doel van het spel is: normen- en waardenoverdracht te bevorderen tussen alleenstaande minderjarige vluchtelingen en professionals door met elkaar impliciete- en expliciete normen en waarden te delen.

Uitgangspunten

- Normen en waarden moeten aan bod komen van de jongeren en de professionals. Deze normen en waarden zijn van verschillende culturen.
- Aansluiten bij de doelgroep.

- Materiaal wat nodig is voor het spel moet aanwezig zijn.
- Ontwikkelen beperkte kosten.
- Vorm aansprekend bij de jongeren.
- Duidelijke instructies voor het spelen van het spel.

Gulick (2016) geeft aan dat het belangrijk is om verschillende thema's tussen mens en maatschappij onder de aandacht te brengen. Voor het bepalen van de normen en waarden in het spel is er daarom gekeken naar normen en waarden die behandeld worden tijdens lessen maatschappijleer op de middelbare school. De maatschappijleerlessen voor het niveau VMBO, kader en basis, zijn als uitgangspunt genomen, omdat de jongeren al te maken hebben met een taalbarrière. Door het lagere niveau sluit het taalgebruik beter aan bij de woordenschat van de jongeren.

De waarden die tijdens de lessen maatschappijleer aanbod komen zijn: geloof, respect, leuk werk, avontuur, vriendschap, veiligheid, veel geld, eerlijkheid, gezondheid en verkering (Middelkoop, Rinkel, Broeke, Rijpkema, & Schuurman, 2016). Deze zijn verwerkt in het spel. De normen zijn vertaald naar vragen zoals: eet je gezond, vrouwen moeten koken, een man mag met een man trouwen, familie is belangrijk, wat is voor jou vriendschap, wat vind je leuk werk etc. Er zijn gesloten en open vragen. Gesloten vragen, omdat deze makkelijk te beantwoorden zijn met ja en nee, aangezien de alleenstaande minderjarige vluchtelingen niet allemaal veel kennis hebben van de Nederlandse taal. Open vragen om meer diepgang te krijgen en normen en waarden van de jongeren en professionals beter te leren kennen. Deze vragen staan op kaartjes. Open vragen op de blauwe kaartjes en gesloten vragen op oranje kaartjes. Bij de kaartjes met vragen zijn plaatjes toegevoegd om het visueel te maken voor de jongeren. De plaatjes zijn vanuit verschillende culturen, zodat het aansluit bij de doelgroep. Bij ontwikkelingen in de maatschappij kunnen er gemakkelijk kaartjes bij gemaakt worden, waardoor het spel up to date kan blijven. De normen en waarden die als uitgangspunt zijn genomen bevatten Nederlandse en universele normen en waarden. Er zijn paarse vakjes gemaakt met deze waarden. De jongeren/professionals vertellen wat de waarde voor hun betekent vanuit hun eigen opvattingen en meningen, hierdoor wordt de waarde ingevuld vanuit hun cultuur en krijgen de andere deelnemers hier zicht op. Gemeenschappelijke- en verschillen in normen en waarden van de jongeren en professionals komen naar boven aan de hand van het op deze manier bespreekbaar maken. Er zijn ook Nederlandse waarden benoemd, omdat de jongeren nu in Nederland zijn en daarom te maken krijgen met de Nederlandse normen en waarden en er op deze manier kennis mee kunnen maken.

Waarden uit zich in tradities (zie het ui-model, (Hofstede, Hofstede, & Minkov, 2015)), daarom is er in het ontwerp van het spel gekozen voor plaatjes van Nederlandse tradities om de jongeren kennis te laten maken met de Nederlandse maatschappij en aan de hand van het spel hier kennis over te vergaren. Bij de tradities zitten gele vakjes met de naam van het ritueel en dat de speler nog een keer mag gooien. Dit is toegevoegd voor het spelelement.

Bij het ontwerpen van het spel wordt er rekening gehouden met de mogelijkheden die in het materiaal aanwezig zijn, zoals wat het materiaal bij een persoon losmaakt (Behrend, 2014). In het spel wordt er bijvoorbeeld geen gebruik gemaakt van een gevangenis, omdat dit voor het ophalen van trauma's of geen fijne herinneringen kan zorgen. Ook wordt het spel vormgegeven aan de hand van Nederlandse kenmerken om de alleenstaande minderjarige vluchtelingen hiermee te introduceren. De jongeren die al langer in Nederland zijn kunnen de jongeren helpen als peer die minder lang in Nederland zijn.

Een kenmerk van het spel is dat het een succes- en gezelschapsspel is. Dit is een spel dat je met anderen en tegen anderen speelt, omdat er sprake is van een competitie-element (Scholten, 1985), zoals beschreven in (Poel & Blokhuis, 2008). Het spel zal regels bevatten. Bij spelletjes met regels is er volgens

Piaget (1951) zoals beschreven in (Poel & Blokhuis, 2008), een competitie tussen meerdere spelers die zich laten leiden door de vooraf gemaakte/afgesproken regels. De jongere leert codes te herkennen en te hanteren. Deze regels en codes hebben vooral betrekking op de sociale wereld. Ook leert de jongere in de materiële wereld verder te kijken dan het concreet waarneembare en plannen en strategieën op te zetten (Piaget, 1951), zoals vermeld in (Poel & Blokhuis, 2008). In bijlage 6 staan de waarden die in het spel naar voren komen (s.d., 2013).

In het spel wordt er gebruik gemaakt van een beloningssysteem, ook wel operant conditioneren (Skinner, 1975) zoals beschreven in (Feldman, 2012). De vrijwillige respons wordt versterkt met een positieve consequentie wanneer de jongere antwoord geeft op een vraag. De beloning is een muntstuk. Het muntstuk is een bekrachtiging, deze stimulus kan de kans vergoten dat het gedrag herhaalt wordt (Skinner, 1975) zoals vermeld in (Feldman, 2012).

Voor het spel element zijn er beloningen en straffen bij items die herkenbaar zijn voor de jongeren zoals bijvoorbeeld: "Je kamer is schoon". De speler mag drie stappen voorwaarts. Er is een pad gemaakt in het groen om deze drie stappen vooruit te gaan. Er zijn ook items waar de spelers stappen achteruit moet gaan, bijvoorbeeld bij: "De keuken is vies". Hier is er een pad gemaakt in het rood met de stappen om achteruit te gaan. Deze elementen zijn gekoppeld aan elementen uit het leven van de jongeren om aan te sluiten bij de doelgroep. Er zitten plaatjes bij om het visueel te maken voor de jongeren. Een foto van het conceptmodel van het spel is te vinden op bijlage 7 onder het kopje: "conceptmodel".

Er is gekozen voor klompjes als pionnen, omdat dit een symbool is waarmee Nederland vaak geassocieerd wordt. Met de klompjes worden de stappen vooruit gezet in het spel. Het begin van het spel is op de kaart van Nederland. Dit omdat de jongeren en de professionals zich bevinden in Nederland. Het einde van het spel is een feest met Nederlandse vlaggen en oranje kleren. Het is een feest om te vieren dat iemand bij de finish is gekomen en de Nederlandse elementen om de jongeren hier weer kennis mee te laten maken.

Alle materialen die nodig zijn om het spel te kunnen spelen zijn ontwikkelt of aangeschaft.

Het logo van het spel is een oud Keltisch symbool genaamd Triquetra. Dit symbool staat voor vele onderwerpen, waaronder het leven, de dood, verleden, heden, toekomst, geest, verstand, lichaam, moeder, vader, kind, kracht, intellect, liefde, gedachte, gevoel, emotie ect. (Don Boscocollege Zwijnaarde, sd). Al deze woorden hebben te maken met het vormen van normen en waarden.

De naam van het spel is Waardevol. Het spel is waardevol voor de spelers, Nederland, land van herkomst, familie en vrienden. Het spel geeft inzicht in elkaars gedachten wat waardevol is voor iedereen. Het is waardevol om over normen en waarden in gesprek te gaan met elkaar. In het woord waardevol zit waarde.

Het boekje van de spelregels (zie bijlage 8) is tot stand gekomen aan de hand van een voorbeeld van het spel: "Het grote Pluk van de Petteflet spel" (Schmidt & Westendorp, 1971).

Er is een uitgebreide handleiding geschreven voor de professionals die het spel met de jongeren gaan spelen (zie bijlage 9). Hierin staat expliciet beschreven wat de rol van de professional is, zodat iedere professional het spel op eenzelfde manier kan aansturen en weet welke houding van hem wordt verwacht tijdens het spel. De handleiding is geschreven aan de hand van literatuur (zie bijlage 9). De professional heeft een voorbeeldfunctie en neemt deel aan het spel. Uit de literatuur komt naar voren dat een spel kinderen kan confronteren met zaken die ze eigenlijk nog niet zelf kunnen of snappen en zich zaken eigen kunnen maken door te spelen, de zone van de naaste ontwikkeling (Vygotsky, 1966). Bijvoorbeeld sommige jongeren kunnen nog niet zonder oordelend te zijn een vraag stellen aan een ander. Dit wordt geoefend tijdens het spel. Mede hierdoor is de rol van de professional erg belangrijk tijdens het spel.

Sommige rituelen van Nederland zullen de jongeren nog niet begrijpen en aan de hand van het spel kunnen deze rituelen uitgelegd worden. Zo kunnen de jongeren nieuwe kennis vergaren en de kennis zichzelf eigen maken (Leseman, Rollenberg, & Rispens, 2001).

Er is gekozen niet te beoordelen of het antwoord volledig is. Het feit dat de jongeren iets van zichzelf laat zien wordt beloond. Daarnaast is het moeilijk om vast te stellen wanneer het dan voldoende zou zijn. Eén deelnemer aan het spel mag een vraag stellen bij een antwoord van een andere spel deelnemer, zodat de jongeren leren elkaar vragen te stellen zonder te oordelen en om meer diepgang te krijgen.

3. Praktijkonderzoek

Dit onderzoek is een kwalitatief ontwerpgericht praktijk onderzoek. Het doel van het onderzoek is een nieuw of verbeterd ontwerp te maken (Lange, Schuman, & Montesano Montessori, 2016). Dit ontwerp zal in de vorm van een spel zijn. Plomp & Nieveen (2007) beschrijven ontwerpgericht onderzoek als de systematische studie van het onderwerp, de ontwikkeling en de evaluatie van onderwijskundige interventies als oplossingen voor complexe problemen in de onderwijspraktijk, die zich tevens ten doel stelt om onze kennis over de kenmerken van die interventies en de processen waarbinnen deze ontworpen en ontwikkeld worden, te vergroten. Men gaat opzoek naar handvatten om in gesprek te gaan over impliciete- en expliciete normen en waarden. Ontwerponderzoek is een vorm van interventieonderzoek en participatief praktijk onderzoek. Betrokkenen die te maken hebben met het probleem, spelen een rol in alle fasen van het onderzoek. In dit onderzoek zijn de betrokkenen de mentoren van team AMV, Combinatie Jeugdzorg.

Met behulp van de door Van Aken (2007) geformuleerde CIMO-logica kan ontwerponderzoek gekarakteriseerd worden:

C voor context

I voor interventies

M voor mechanisme

O voor uitkomst

In de onderzoeksfase staat beschreven wat het probleem is. Er wordt een nieuw product, een spel, ontworpen dat het probleem zou kunnen oplossen (Lange, Schuman, & Montesano Montessori, 2016).

In de eerste fase van het ontwerponderzoek, het vooronderzoek, wordt er een probleemanalyse beschreven en er wordt gekeken naar het voorafgaande onderzoek van het CPI van Gulick (2016). In de ontwerpfase wordt het spel ontworpen voor de professionals als handvat om te communiceren over normen- en waarden. In de evaluatiefase wordt het spel voorgelegd aan de professionals. Er wordt input gevraagd over het spel van de professionals en er wordt gekeken wat hun behoeftes zijn. De feedback wordt verwerkt in het spel.

Ontwerponderzoek richt zich meer op verbetering van de beroepspraktijk. Ontwerponderzoek bestaat uit een fase van vooronderzoek, een ontwerpfase en een evaluatiefase. In het vooronderzoek wordt het gesignaleerde probleem geanalyseerd. Deze analyse bestaat uit een behoefte- en een contextanalyse, een literatuurstudie en een studie gericht op het verkennen van goede voorbeelden. De behoefteanalyse bestaat uit het vaststellen van de huidige en de gewenste situatie en de discrepantie daartussen. Tegelijkertijd worden in grote lijnen de richting en criteria vastgesteld voor het gewenste product. Een contextanalyse begint met een beschrijving van de context waarin geïntervenieerd wordt. Dit zijn de voorwaarden voor het maken van een nieuw product dat aansluit bij de situatie waarin het gebruikt wordt. Ook wordt in de contextanalyse beschreven wat de haalbaarheid van het onderzoek is in termen van tijd en geld. De draagkracht voor het onderzoek en het afstemmen van het onderzoek met de praktijk wordt beschreven. Het literatuuronderzoek is voor het maken van een ontwerp. Er wordt bekeken welke kennis er is en in welke mate deze gebruikt kan worden of richting kan geven aan het ontwerp dat men gaat maken. Tot slot wordt er gekeken naar goede voorbeelden uit de praktijk om inspiratie op te doen en zicht te krijgen op details waar aan gedacht moet worden (Berg & Kouwenhoven, 2008) (Plomp & Nieveen, 2007). Een prototype wordt gemaakt van het nieuwe product dat wordt voorgelegd aan personen die betrokken zijn bij het onderzoek en bij het gebruik. Op grond hiervan wordt een tweede

prototype gemaakt dat getest wordt bij een selecte groep eindgebruikers. Tot slot wordt een eindversie gemaakt die op grotere schaal wordt toegepast en geëvalueerd. De onderzoeker houdt steeds de doelstellingen en de criteria van het product voor ogen en zorgt ervoor dat de evaluatie informatie zal geven op grond waarvan beoordeeld kan worden of deze doelstellingen en criteria gehaald zijn (Berg & Kouwenhoven, 2008).

Het totale ontwerpgericht onderzoek wordt opgesplitst. Dit onderzoek beperkt zich tot het ontwerpen van een concept, de 1e fase van evaluatie en maken van het product na aanleiding van de evaluatie. Dit product is het tweede prototype. Het uitproberen, evalueren, bijstellen en het maken van een implementatieplan zijn voor vervolgonderzoek. Het onderzoek richt zich alleen op de professionals van Combinatie Jeugdzorg van team AMV, omdat de professionals met het ontwerp aan de slag gaan in de panden.

Het onderzoek bevat een literatuur- en praktijkgedeelte. In het praktijkgedeelte zal er gebruik gemaakt worden van een focusgroep. Een groep professionals mag hun mening geven over het spel dat ontworpen wordt (Verhoeven, 2011). Een focusgroep is een variant van groepsinterviews (Lange, Schuman, & Montesano Montessori, 2016). Bij deze vorm van onderzoek gaat het om een onderzoek met mensen (Heron & Reason, 2001). Een focusgroep bestaat uit zes tot twaalf personen. Deze personen verkennen elkaars opvattingen, overtuigingen en inventariseren tijdens een voorbereid en georganiseerd gesprek (Lange, Schuman, & Montesano Montessori, 2016). Met dit gesprek probeert men meer inzicht te krijgen in een van te voren vastgesteld onderwerp, in een veilige en stimulerende omgeving (Litosseliti, 2003). De participanten worden uitgenodigd de in de groep beschikbare opvattingen, kennis en overtuigingen te expliciteren, aan te vullen en uit te bouwen, waardoor waardevolle informatie beschikbaar komt. De kenmerken van een focusgroep zijn:

- Focus op een beperkt aantal thema's of vragen die bespreekbaar worden gemaakt.
- Intensieve interactie tussen de participanten, waarbij er rekening gehouden moet worden met de groepsprocessen, waaronder machtsverhoudingen.
- Zoveel mogelijk tot nieuwe en betekenisvolle inzichten komen voor de participanten, bij de uitwisseling van opvattingen, ideeën en ervaringen.
- Het gesprek wordt voorbereid door een gespreksleider door een overzicht te maken van de gespreksonderwerpen en de bijbehorende vragen. Een aanwezige toezichthouder die ervoor zorgt draagt dat de groep gefocust blijft op de vastgestelde thema's en vragen, dat alle thema's of vragen besproken worden en dat alle participanten de kans krijgen te participeren bij het gesprek (Litosseliti, 2003).

De gespreksleider geeft een samenvatting van het gesprek, formuleert conclusies en gaat na of deze kloppen, bijvoorbeeld door te vragen: 'Is dit een goede samenvatting van datgene wat we zojuist besproken hebben', of 'kunnen jullie instemmen met deze conclusie?'.

Het opnemen van het gesprek kan voor problemen zorgen, omdat sommige mensen door elkaar heen zullen praten en niet iedereen even goed verstaanbaar is (Denscombe, 2004). Ook kan het voor weerstand zorgen bij de participanten. Er dient eerst toestemming gevraagd te worden van de participanten wanneer de onderzoeker de focusgroep opneemt (Schuman, 2009).

Het is beter wanneer een buitenstaander aantekeningen kan maken van het gesprek die ook zorgt voor een letterlijke weergave van de conclusies en samenvattingen van de toezichthouder/gespreksleider en die kan dienen als critical friend bij de analyse van het gesprek (Schuman, 2009). De praktijkbegeleider zal

als critical friend dienen, omdat zij betrokken is bij het onderzoek. Zij zal ook op de tijd letten aan de hand van de tijdsplanning.

Om duidelijk te kunnen uitwerken welke deelnemer wat zegt wordt het opgenomen met geluid en beeld.

De gespreksleider zorgt voor een prettige, gastvrije sfeer door, bijvoorbeeld drankjes te serveren en een kleine snack. De gesprekspunten dienen goed voorbereid te worden. Bij het begin van het gesprek maakt men kennis met de participanten. Een tip is om de leiding uit meer dan één persoon te laten bestaan, zodat de praktische aspecten en het totale verloop van de sessie in de gaten gehouden kunnen worden (Gruning, 1990). Het is belangrijk dat de gespreksleider het doel van het gesprek aan het begin duidelijk maakt door bijvoorbeeld: 'Het doel is om een beeld te krijgen van, Informatie te verzamelen over...'. Als gespreksleider straalt men optimisme uit om deelname van de participanten te stimuleren door bijvoorbeeld: 'Ik kijk uit naar jullie mening hierover', 'Dit wordt gezellig/interessant' of 'Er zijn geen goede of foute antwoorden' (Schuman, 2009).

Bijeenkomst focusgroep

Op 25 april wordt er een bijeenkomst georganiseerd, waarin het ontwerp van het spel wordt uitgelegd en voorgesteld aan de professionals van Combinatie Jeugdzorg, team AMV. Om een bijeenkomst te organiseren wordt dit eerst besproken met de coördinator van AMV en de praktijkbeoordelaar. Via de mail wordt er een uitnodiging gestuurd naar elk subteam, wat er in totaal zes zijn (zie bijlage 2). Uit elk subteam wordt minstens één deelnemer gevraagd. Door van elk subteam minstens een deelnemer te vragen wordt er zoveel mogelijk teambreed gekeken naar het spel. Er wordt gekozen voor alleen de mentoren, omdat zij op de groep actief werken met de jongeren en daarom het beste feedback kunnen geven op het spel. Door alle subteams apart te benaderen voelen zij zich meer aangesproken om een respons te geven. De professionals kunnen aangeven of zij aanwezig zullen zijn door op de mail te reageren. Wanneer er geen reactie komt, wordt er een extra herinnering gestuurd. Er wordt gecontroleerd dat er minstens zes participanten aanwezig zullen zijn bij de bijeenkomst.

Voorafgaand zal er koffie, thee en iets lekkers zijn voor de deelnemers. Dit om een ontspannen, gastvrije sfeer te creëren (Lange, Schuman, & Montesano Montessori, 2016). Materiaal dat aanwezig moet zijn om de focusgroep te kunnen uitvoeren zijn: flap-overs, post-its, codelijst van de deelnemers, spel en opnamemateriaal. Er wordt mondeling toestemming gevraagd aan de participanten of de bijeenkomst mag worden opgenomen met beeld en geluid.

Tijdens de bijeenkomst wordt er het eerste half uur aandacht besteed aan het doel van de bijeenkomst, hoe het spel tot stand is gekomen doormiddel van literatuur en uitleg over het ontwerp en de spelregels. Het tweede halfuur krijgen de professionals post-its waar zij tips en tops op mogen schrijven. De post-its zijn voorzien van een code om te kunnen zien welke professional de post-it geschreven heeft en dit mee te kunnen nemen in de resultaten (zie bijlage 3). Deze hangen zij op bij verschillende flap-overs. Op elke flap-over staat een ander punt, waarop feedback gevraagd wordt. De flap-overs worden op de muur gehangen. Op deze manier worden alle professionals aangespoord om de tips en tops op te schrijven en hun inbreng te geven. De thema's zijn ontworpen aan de hand van een codeboom (zie bijlage 3). De begrippen uit het ontwerp worden tot meetbare instrumenten gemaakt (Operationalisatie) (Verhoeven, 2011). De onderwerpen die op de flap-overs staan zijn: vorm spel, aansluiting doelgroep, aansluiting mentoren, duidelijke instructies spel, bijdrage aan het doel, naam spel, toepasbaarheid en een lege flap-over voor tips en tops die buiten de gemaakte thema's vallen. Deze thema's zijn gericht op het beantwoorden van de deelvragen:

- Wat zijn werkzame factoren in de communicatie over impliciete-en expliciete normen en waarden tussen professionals en alleenstaande minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot en met 18 jaar en hoe doen zij dat in Combinatie Jeugdzorg?
- Welke interventies zijn toepasbaar voor professionals om te communiceren over impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht met alleenstaande minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot 18 jaar?
- Hoe kan de interventie vormgegeven worden met behulp van werkzame factoren uit zowel literatuur- als praktijkonderzoek?
- Wat vinden de professionals van Combinatie Jeugdzorg, AMV van de bedachte interventie?

De professional plakt zijn tips en tops bij het onderwerp op de flap-overs. Door te bewegen worden de professionals actief betrokken, waardoor zij geconcentreerd blijven. De tips en tops die gegeven zijn door de professionals worden kort nabesproken om ideeën met elkaar uit te wisselen. Op deze manier wordt er dieper ingegaan op de tips en tops die gegeven worden.

De tips en tops worden systematisch aan de hand van de thema's uitgewerkt. Er wordt gekeken naar welke tips en tops relevant zijn en toepasbaar. Van de flap-overs met de post-its worden foto's gemaakt. De discussie wordt getranscribeerd en geoperationaliseerd aan de hand van de codeboom (zie bijlage 4) . Er wordt gebruik gemaakt van transcriberen om de focusgroep te verwerken (Verhoeven, 2011). Transcriberen houdt in dat alle letterlijk wordt uitgeschreven. Er wordt ook letterlijk alles uitgetypt wat er beschreven staat en hoe het beschreven staat op de post-its blaadjes voor tips en tops. Er wordt uitgeschreven wat er gezegd wordt en hoe het gezegd wordt. Wanneer het onverstaanbaar is wat er wordt gezegd door de deelnemers, doordat zij te zacht of door elkaar praten wordt dit genoteerd met oorzaak van onverstaanbaarheid en onverstaanbaar schuin gedrukt. Het uitschrijven is zonder samen te vatten (Heerink., Pinkster-Schalken., Bratti- van der Werf., 2013). Deze gegevens worden gestructureerd door de vijf stappen van het kwalitatieve analyse proces:

1. *Fragmenteren*: De uitwerking van de focusgroep wordt verdeeld in kleine eenheden (Bijlage 4).
2. *Coderen*: Elk fragment die een antwoord geeft op een van de onderzoeksvragen krijgt een code (Bijlage 4).
3. *Groeperen*: Coderingen die hetzelfde zijn worden bij elkaar gezet (Bijlage 5).
4. *Structureren*: Tussen de verschillende groepen verbanden leggen (zie hoofdstuk 4 Resultaten).
5. *Concluderen*: Terugkoppeling naar de onderzoeksvragen (zie hoofdstuk 5 Conclusies).

Na het kwalitatieve analyse proces wordt het conceptontwerp van het spel aangepast aan de hand van de bevindingen van de participanten van de bijeenkomst. Het dan ontwikkelde spel is het product van dit onderzoek.

4. Resultaten

Aan het onderzoek hebben zes mentoren van combinatie jeugdzorg, team AMV deelgenomen. De deelnemers kwamen uit vier van de zes subteams. Elke deelnemer kreeg een eigen code (zie bijlage 3). De opname van de focusgroep is letterlijk uitgewerkt (zie bijlage 4). Deze uitwerking is gefragmenteerd (Heerink, Pinkster-Schalken, & Bratti-van der Werf, 2013). Elk fragment heeft een code gekregen (zie bijlage 4). Na het coderen is er structuur aangebracht in de antwoorden door dezelfde coderingen te groeperen (zie bijlage 5). Uit de opname en de post-its zijn de volgende groeperingen beschreven: top spel algemeen, bijdrage doel spel, top bijdrage doel spel, vorm spel, tip vorm spel, top vorm spel, aansluiting doelgroep, tip aansluiting doelgroep, top aansluiting doelgroep, Nederlandse taal, top aansluiting mentoren, tip aansluiting mentoren, aantal spelers, stimuleren/ motiveren jongeren, taak mentor, toepasbaarheid spel, tip toepasbaarheid, top toepassing spel, top duidelijke instructies, tip duidelijke instructies, naam spel en top naam spel. Bij de post-its komen vooral tips en tops naar voren over de aangeleverde thema's op de flap-overs. Sommige post-its werden nabesproken, waardoor er een discussie ontstond, omdat participanten verschillende meningen hadden. De discussie gaf meer diepgang. In de uitwerking van de focusgroep en het schema van categoriseren is terug te vinden wat gezegd is in het gesprek en wat beschreven is op een post-it (zie bijlage 4 & 5).

De resultaten zijn hieronder per groepering in grote lijnen weergegeven.

4.1 Top spel algemeen

Over het spel algemeen zijn enkele tops benoemd. A geeft aan dat ze het een goed en leuk spel vindt. Ook C vindt het een goed spel en goed gemaakt en B een leuk spel. F geeft aan het een goed middel te vinden.

4.2 Bijdrage doel spel

Het doel van het spel is de mentoren handvatten geven om te praten over normen en waarden. Wanneer de mentor merkt dat een jongere extreme uitspraken doet kan hij apart met de jongere in gesprek gaan hierover. Met het spel gaat men samen bij elkaar zitten en wordt er de tijd genomen om op een leuke, speelse, creatieve manier te praten over normen en waarden. F vindt dit mooi. Hij denkt dat door dit spel de jongeren bewuster worden van de Nederlandse maatschappij. De jongeren moeten met dit spel onze waarden en normen begrijpen volgens C.

4.2.1 Top bijdrage doel spel

Als top voor de bijdrage aan het doel van het spel is aangegeven dat het bijdraagt aan een goede integratie door D en door F dat het stimuleert tot integratie, de jongeren worden bewust van eigen normen en waarden en de jongeren worden gestimuleerd om elkaar vragen te stellen.

4.3 Vorm spel

De gespreksleider geeft aan dat de waarden in het spel breed zijn en het belangrijk is dat de jongeren de diepgang opzoeken in het spel.

4.3.1 Tip vorm spel

Een tip die veel besproken wordt is het veranderen van thema's in het spel, zodat men deze kan rouleren (A, B, C, D, E, F). Er komt dan meer dynamiek in het spel en men kan het dan meerdere keren spelen (E). Voorbeelden die gegeven worden om toe te voegen aan de kaartjes zijn Kerst en Pasen (E). Ook het kunnen wisselen van waarden wordt als tip gegeven (B). De waarden die nu beschreven zijn vinden sommige participanten Nederlandse waarden zoals: eerlijkheid, geloof, respect, veel geld en veiligheid (B, F). Ze geven voorbeelden als familie, vriendschap, uitgaan, netwerk, hobby, koken en sporten (F, B). Volgens B zou men op die manier meer diepgang krijgen en dan kan het meerdere malen gespeeld

worden. Men kan nadenken over of men een vast spelbord wil of een die kan wisselen, bijvoorbeeld een Nederlandse variant, een Syrische, een Eritrese ect. (A).

D geeft specifiek aan thema's erbij te doen die makkelijk zijn voor de jongeren en niet waar ophef over is zoals Sinterklaas. Ze vindt het belangrijk dat de jongeren eerst weten van de cultuur, hoe lang het al bestaat, wat het voor de kinderen betekent, voor de ouders en dat ze dan pas in het grote thema van de discussie stappen.

Een andere tip die gegeven is, is extra kaartjes maken per vak van een waarde om uit te leggen wat de Nederlandse normen en waarden zijn en vragen hierbij stellen van wat is bij jou/ in jouw cultuur belangrijk (D).

Ook wordt er als tip gegeven om plaatjes bij (sommige) waarden op het bord toe te voegen (C en F). A en B zijn het hier niet mee eens, omdat de jongeren de waarde moeten invullen aan de hand van hun beeld ervan en bij de vragen over normen en waarden op de kaartjes zitten plaatjes bijgevoegd.

Het spel verdelen in de verschillende fases van de begeleiding aan de jongeren. Aandacht van onderwerp verspreiden over deze fases (F). A vindt dit geen goed idee, want het gaat niet over zelfstandigheid en B vindt ook dat men dan het doel van het spel voorbij gaat.

Men moet weten wie Pinokkio is als men het over liegen heeft (A). Dit is een plaatje op de kaartjes.

Het spel plastificeren vanwege de hygiëne (A).

Het spel en de spelregels in verschillende talen maken (F).

In de handleiding voor de mentoren beschrijven dat de mentoren of spelleider kan vragen naar verschillende rituelen en normen en waarden van de jongeren of een ander laten invullen voor een andere wat de jongere denkt dat wat bij die jongere van toepassing is (D).

4.3.2 Top vorm spel

S vindt de handleiding heel goed. Het is de vraag aan de jongeren wat de waarden voor hun betekenen (B). Om het visueel te maken zijn er plaatjes bij de kaartjes toegevoegd, waar vragen over normen en waarden ontstaan (A). Dit zijn duidelijke plaatjes (E). Het is leuk in het spel dat de bonus die men kan verdienen, om extra stappen verder te gaan of men moet stappen terug gaan, dat die gekoppeld is aan dagelijkse taken van de jongeren (E). C stemt hiermee in. Het is dus een leuk beloningssysteem. Het is niet nodig om het spel aan te passen aan een pand waar alleen meisjes wonen. De onderwerpen die in het spel bespreekbaar worden gemaakt sluiten ook aan op de meisjes (B). Tijdens het spel zal duidelijk worden wat de verschillen zijn tussen de culturen van bijvoorbeeld Nederland en Eritrea (F, C). Het is erg goed, leuk en nodig om de thema's, die in het spel aan bod komen, bespreekbaar te maken (A). Men gaat praten over thema's die in Nederland spelen, daardoor leren de jongeren de normen en waarden van Nederland en praat men er spelenderwijs over inclusief opvoedthema's (A). Het spel is laagdrempelig en kort en om te winnen moet men meer input hebben. Het aspect van de eerste die wint is niet van toepassing, dit is erg positief (B). De vorm van het spel is toepasbaar bij de jongeren. De jongeren in de leeftijd van zeventien, achttien jaar zullen het leuk vinden volgens C. D ziet als top voor de vorm van het spel het idee om een spel te ontwikkelen, het doel van het spel, de praktische uitvoering en klompen als pion is goed geschikt.

4.4 Aansluiting doelgroep

B vraagt zich waar de Nederlandse normen en waarden en de normen en waarden van de jongeren die uit verschillende landen zijn gevlucht elkaar ontmoeten. De waarden in het spel zijn een houvast om de

jongeren hun kant van de waarde te laten vertellen, bijvoorbeeld de waarde geloof kan door een Nederlander anders worden ingevuld dan door een Syriër, Eritreër of Afghaan.

De kaartjes waar vragen over normen en waarden opstaan zijn visueel gemaakt door het gebruik van plaatjes en de vragen zijn in makkelijk Nederlands taalgebruik. C geeft aan dat de jongeren het spel niet kunnen begrijpen wanneer ze pas vier, vijf maanden in Nederland zijn. Waarop A reageert dat de jongeren elkaar kunnen helpen. C is er niet zeker van dat de jongeren letterlijk het goede naar elkaar vertalen.

D vraagt zich af of de jongeren die net in Nederland zijn aangekomen in staat zijn om objectief naar het thema Sinterklaas te kunnen kijken, hierbij geeft ze als argument dat Nederland zelf ook nog niet uit deze discussie is gekomen.

A, C en E denken dat de jongeren het als een fijn moment zullen ervaren om allemaal samen te zitten.

4.4.1 Tip aansluiting doelgroep

B geeft als tip om beter aan te sluiten bij de doelgroep het wisselen in normen en waarden, omdat die per persoon, cultuur en land verschillend zijn. Ook geeft ze als tip om de naam waardevol terug te laten komen bij de jongeren, zodat zij het doel van het spel begrijpen en het spel laagdrempelig is voor de jongeren. C benoemt dat wanneer de jongeren nog niet lang in Nederland zijn en dus niet de Nederlandse taal beheersen het lastig wordt om hen bij het spel te benaderen.

F vindt het belangrijk dat er rekening gehouden wordt met wanneer de jongeren komen en weer weg gaan. De jongeren verblijven niet lang in de panden.

4.4.2 Top aansluiting doelgroep

De thema's sluiten aan bij zowel leeftijd als de doelgroep, vluchtelingen die "moeten" integreren (A). Het spel is een leuke manier om waarden en normen bespreekbaar te maken met de jongeren (E). Een top is de bonus die de jongeren kunnen verdienen of dat ze terug in het spel moeten door gebeurtenissen die gekoppeld zijn aan de dagelijkse taken van de jongeren. Dat is echt aansluiting in het spel (E). C is het hiermee eens. E geeft aan dat hij denkt dat de ideeën en gedachtes wekelijks wisselen over waarden. Hij vindt de begrippen breed van de waarden en hij denkt dat hij met het spel mooie momenten kan hebben om te zien wat iedereen belangrijk vindt. Het is beter om een spel te spelen dan het op school te leren. In een spel zit meer snelheid (C).

4.5 Nederlandse taal

De gespreksleider vindt het belangrijk dat de jongeren Nederlands leren. C, E en B knikken ja. Wanneer men continue alles blijft vertalen in de moedertaal leren ze de Nederlandse taal niet. Daarnaast zijn er straks weer andere culturen, die hier als vluchteling komen.

B vindt het goed dat het spel in het Nederlands is. A, B, C en E ook. F reageert erop met: "Ja". Het spel is op die manier gelijk een leermoment om Nederlands te leren (B).

4.6 Top aansluiting mentoren

Het spel sluit goed aan bij mentoren en de Nederlandse samenleving en wat wij belangrijk vinden (B). Mentoren kunnen goed aansluiten bij het spel. C heeft zelf ook de Nederlandse normen en waarden geleerd en het is belangrijk om dit de jongeren te leren, omdat ze moeten inburgeren. D beschrijft dat er een mogelijke aansluiting is voor mentoren, het spel draagt bij aan het versterken van het contact met de jongeren, aan de sfeer in het huis en aan kennis tussen mentoren en jongeren. Als mentor krijg je een indruk op welke manier normen en waarden spelen bij de jongeren (E). Dit middel kan ingezet worden om tijdens de begeleidingsgesprekken een goede band te creëren met de jongeren (F).

4.6.1 Tip aansluiting mentoren

Over de keuzes van de thema's kan nog nagedacht worden (D).

4.7 Aantal spelers

Over het aantal spelers ontstond een kleine discussie. F geeft als advies dat het veel meer capaciteit heeft en resultaat oplevert als de mentor met de hele groep het spel gaat spelen dan wanneer hij dit met één persoon doet. E beaamt dit, omdat ze leren van elkaar. Ook C stemt hiermee in. B geeft hier als reactie op dat het niet haalbaar is om met alle jongeren van een pand samen te zitten, omdat men de jongeren niet kan verplichten deel te nemen aan het spel. F reageert hierop met het voorbeeld van de vier jongeren drie. A vindt het positief wanneer alle jongeren mee zouden spelen, maar het is niet perse nodig. De mentor kan het ook spelen met zijn tweeën. F en C vinden dat individueel niet kan.

4.8 Stimuleren/ motiveren jongeren

Er zijn verschillende punten benoemd over het stimuleren en motiveren van de jongeren. Zoals D zegt zijn de munten in het spel om punten te verdienen. De gespreksvoerder legt uit dat dit als element is toegevoegd in het spel om competitie te hebben en jongeren te motiveren om vragen te beantwoorden, omdat wanneer jongeren op de groep spelletjes spelen zij ook vaak willen winnen. Het is dus niet degene die als eerste bij de finish is die wint, maar degene met de meeste munten.

F vraagt hoe men een jongere in beweging wil krijgen of stimuleren wanneer hij niet mee wil werken. De gespreksleider beantwoordt deze vraag met dat jongeren niet gedwongen moeten worden om het spel te spelen. Men hoopt dat de jongeren die wel mee willen doen enthousiast zijn en zo de andere jongeren ook nieuwsgierig maken. De gespreksleider geeft aan dat de mentor de jongere het beste kent en weet wat wel en niet werkt om een jongere te motiveren. Dit kan verschillend zijn per jongere.

F komt met het idee om de jongeren te stimuleren voor het spel door samen met de jongeren te koken, eten en het spel te spelen. B zegt als voorbeeld dat degene die wint een extra stuk taart krijgt en dat het belangrijk is dat de mentor nadenkt over hoe hij het spel gaat introduceren bij de jongeren.

C geeft aan dat het moeilijk is wanneer jongeren al een jaar op een pand wonen om ze te motiveren voor een spelletje. B vult hierbij aan hoe men ervoor kan zorgen dat het spel een aspect heeft wat de jongeren aantrekt om het te spelen, wanneer de mentor niet veel meer kan inspelen op de jongeren. A begrijpt B dat het niet altijd alleen de taak van de mentor is om de jongeren te stimuleren en motiveren. Dat het niet altijd aan de mentor hoeft te liggen. Ze ziet wel dat de mentor een grote rol heeft in het stimuleren en motiveren van de jongeren om aan het spel deel te nemen.

F beantwoordt de vraag van B dat de jongeren gestimuleerd kunnen worden met een beloningssysteem. Ze worden beloond wanneer ze deel nemen aan het spel. Voorbeelden van beloningen zijn samen koken, een keer niet hoeven meebetalen aan het eten of poetsgeld of na drie keer actief deel te hebben genomen aan het spel en wanneer er een goede sfeer hangt met de jongeren wat gaan drinken op een terras of samen naar de bioscoop. C vult dit aan met een taart of ijsjes.

4.9 Taak mentor

Er zijn verschillende taken benoemd voor de mentoren door de participanten van de focusgroep. De taak van de mentoren is om de jongeren te ondersteunen, zodat zij makkelijk kunnen anticiperen in de maatschappij (F). Door wat in het spel aan de orde komt, leren de jongeren elementen kennen van de Nederlandse maatschappij (L). B vertelt dat de jongeren eerst bewust moeten worden wat Zwarte Piet is voordat ze een mening vormen. A ziet dit als een taak van de mentor. Als mentor kan je inspelen op de jongeren die al langer in Nederland zijn en die net in Nederland komen door elkaar te helpen. Aan de

hand daarvan kan men de nieuwe jongere kennis laten maken met de Nederlandse maatschappij en wat er normaal is in Nederland.

A vindt dat de mentoren kunnen praten over de waarden in het bord en dat er niet overal plaatjes bij hoeven. C stemt ermee in. Als mentor kan men bewust richting geven aan de onderwerpen als men weet wat belangrijk is bij bijvoorbeeld de meidenpanden (B).

Tijdens een huisoverleg kan men met de hele groep het spel uitproberen en het spel uitleggen (F).

Het speelt een grote rol welke rol de mentor inneemt bij het spel. Als je als mentor heel motiverend, stimulerend bent en het enthousiast kan brengen en zelf meedoet met het spel zullen de jongeren het als een fijn moment zien om allemaal samen te zitten (A). E en C stemmen hiermee in. F en A vinden dat de rol van de mentor groot is bij dit spel. Het is de rol van de mentor om initiatief te nemen en het moment te kiezen wanneer men het spel gaat spelen met de jongeren en ze motiveren (F, E, C). De mentor houdt in de gaten hoe lang de jongeren nog blijven op het pand en welke leeftijd zij hebben (F).

4.10 Toepasbaarheid spel

A, C en F geven aan dat de mentor niet elke week dit spel kan spelen. F benoemt dat men het spel aan de hand van de drie fases van het traject van de jongeren kan spelen. Bijvoorbeeld ergens in de eerste drie maanden voor de eerste keer, na drie maanden voor de tweede keer, na een half jaar weer en dan na drie maanden nog een keer om het te verspreiden over de tijd dat de jongere bij Combinatie Jeugdzorg verblijft. B stemt hiermee in. Ze vindt het zeker nuttig om het spel meerdere malen te spelen om de jongeren tot inzicht te laten komen dat hun opvattingen, normen en waarden veranderen in de loop van tijd, doordat ze steeds meer aan het integreren zijn. F stemt hiermee in dat de visie van de jongere veranderd in de loop van tijd.

Wanneer er een goede sfeer in de panden heerst en de onderlinge contacten tussen de jongeren zijn goed dan kan men volgens F het spel spelen.

4.10.1 Tip toepasbaarheid

Jongeren en mentoren moeten op hetzelfde moment aanwezig zijn (E).

4.11 Tip toepassing spel

F stelt voor om het bij een eerste bijeenkomst alleen over de Nederlandse normen en waarden te hebben en bij een tweede bijeenkomst zich te verdiepen in de normen en waarden van een ander.

4.12 Top duidelijke instructies

Er zijn duidelijke instructies voor het spelen van het spel volgens D. De spelregels zijn duidelijk en bij de handleiding voor de begeleiding van het spel is het goed om theorie mee te nemen als achterliggende visie (A). Leuke thema's op de kaartjes en duidelijke instructies (C). Ook D vindt dat het duidelijke instructies zijn.

4.12.1 Tip duidelijke instructies

De handleiding begeleiding bij het spel is een lange lap tekst. Dit onderverdelen in thema's die dik gedrukt zijn of in alinea's (A). In de spelregels duidelijk beschrijven wanneer je hoeveel geld krijgt (B). B had de vraag wanneer men dit spel speelt en hoe men ervoor zorgt dat het niet "voor altijd" de kast in gaat. De spel uitleg in verschillende talen (Tigrinya of Arabisch), zodat jongeren het spel ook zonder mentor kunnen spelen (E). Ook F benoemd het spel met verschillende talen maken.

4.13 Naam spel

Het spel is waardevol genoemd, omdat het waardevol is om over normen en waarden met elkaar te praten. In het woord waardevol zit het woord waarde.

4.13.1 Top naam spel

Naam is pakkend, kort en krachtig (B). D, E, F geven verschillende namen voor het spel. Wie ben jij & wie ben ik, waardevol door Nederland, sleutel tot integratie.

4.14 Discussie

Over de vorm waren er enkele discussies, bijvoorbeeld of de traditie sinterklaasfeest in het spel moest of niet en of het spel opgedeeld moest worden over de fases van de jongeren waarin zij begeleidt worden naar zelfstandigheid. Echter waren de meeste mentoren van mening dat men dan het doel voorbij gaat. Ook vonden mentoren dat het de taak van de mentor is om de jongeren uitleg te geven over de traditie Sinterklaas en hoe dit vorm gegeven wordt in Nederland. Sinterklaas blijft in het spel aanwezig, omdat het een feest is dat nog steeds gevierd wordt en waar de jongeren mee in aanraking zullen komen.

Er moeten meer waarden kaartjes en rituelenkaartjes bijgevoegd worden, zodat het spel kan rouleren, meer diepgang krijgt en meerdere malen gespeeld kan worden. Sommige mentoren vonden dat er plaatjes toegevoegd moesten worden bij de waardenvakjes op het spelbord. Andere mentoren gingen hier tegenin. Er worden geen plaatjes toegevoegd, omdat er dan teveel vanuit de normen en waarden van de ontwerper gekeken wordt en dit de invulling van de jongeren kan beperken. Het spel wordt geplastificeerd vanwege de hygiëne. De spelregels en het spel wordt niet vertaald naar de verschillende talen van de jongeren. Ook hier was een meningsverschil over. Sommige mentoren waren van mening dat de jongeren het beter zouden begrijpen wanneer het in hun moedertaal beschreven stond en dan zouden ze het spel ook zonder mentor kunnen spelen. Andere mentoren zagen het als pluspunt dat het in het Nederlands was, omdat de jongeren moeten integreren en op deze manier ook meer van de Nederlandse taal leren. Sommige jongeren beheersen de Nederlandse taal niet voldoende om het spel goed te kunnen spelen, hiervoor kunnen andere jongeren als peer ingezet worden om het te vertalen. Het is niet de bedoeling dat de jongeren het spel zonder de mentor spelen, omdat het belangrijk is dat dat er op een respectvolle manier met elkaar gesproken wordt over normen en waarden en de mentor een voorbeeldfunctie heeft. De mentor zorgt voor een veilige sfeer tijdens het spel en kan jongeren aanspreken op hun gedrag wanneer er niet serieus gedaan wordt. De mentoren mogen zelf een invulling geven aan wanneer ze het spel met de jongeren spelen. Het is hun taak om de jongeren hiervoor te motiveren, dit is mogelijk met een beloningssysteem. Het spel draagt bij aan het versterken van het contact tussen de jongeren, aan de sfeer in het huis en aan begrip tussen mentoren en jongeren voor elkaars normen en waarden. Als mentor krijgt men een betere indruk over welke normen en waarden er spelen bij de jongeren waar men op kan inspelen in de begeleiding.

Veel mentoren vinden de instructies voor het spel duidelijk. Er was een discussie over de hoeveelheid spelers die nodig is om het spel te kunnen spelen. De conclusie hiervan is dat het het beste resultaat oplevert wanneer iedereen van het pand meespeelt, maar dat dit niet altijd haalbaar zal zijn.

5. Conclusies en aanbevelingen

5.1 Inleiding

De belangrijkste bevindingen van het literatuur- en praktijkonderzoek vormen de conclusies. Er wordt antwoord gegeven op de hoofdvraag aan de hand van de conclusies. Hierop volgen aanbevelingen voor de praktijk van Combinatie Jeugdzorg. De hoofdvraag van dit onderzoek luidt als volgt: *Welk hulpmiddel kunnen professionals binnen Combinatie Jeugdzorg methodisch inzetten bij alleenstaande minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot en met 18 jaar om de impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht te bevorderen?*

Alleenstaande minderjarige vluchtelingen zijn asielzoekers onder de achttien jaar die zonder een ouder of meerderjarige bloed- of aanverwant binnen komen in Nederland. Het is een kwetsbare doelgroep die extra bescherming nodig heeft (COA, sd) (VluchtelingenWerk Nederland, sd). De mentoren van Combinatie Jeugdzorg begeleiden deze jongeren van vijftien tot en met achttien jaar om uiteindelijk zelfstandig te kunnen functioneren in de Nederlandse samenleving (Combinatie Jeugdzorg, sd). De periode van de adolescentie, waar de jongeren in verkeren, heeft een verhoogde kwetsbaarheid (Van Aken, et al, 2010). Uit de literatuur komt naar voren dat in deze periode het ontwikkelen van een eigen identiteit centraal staat (Erikson, 1968), zoals vermeld staat in (Feldman, 2012). Volgens Barudy (1995) zitten vluchtelingen in een identiteitscrisis, doordat het leven geheel ondersteboven is gegooid. De gevluchte adolescenten willen eigen opvattingen, normen, waarden en gedragspatronen behouden, maar worden geconfronteerd met psychosociale taken die met het leven in Nederland te maken hebben (Veer, 1998). De gevluchte adolescent heeft ontwikkelingstaken van de eigen- en nieuwe cultuur. Eén daarvan is omgaan met normen en waarden uit twee culturen. Het is voor de gevluchte jongeren dus belangrijk om te praten over normen en waarden, omdat zij in een dubbele identiteitscrisis zitten. Door met hen te praten over normen en waarden van het land van afkomst en van Nederland leren zij nieuwe kennis bij en worden zij erkend en herkend door de personen in hun omgeving.

Door kritisch te zijn, nieuwe mogelijkheden te leren kennen, beperkingen leren te accepteren en door te experimenteren gaan de jongeren zich heroriënteren (Erikson, 1968), zoals beschreven in (Feldman, 2012). Personen in de omgeving van deze jongeren en de reacties van hen spelen een grote rol. De jongere wil erkend en herkend worden door deze personen en komt te staan voor keuzes en verplichtingen in de interactie met anderen. De keuzes en verplichtingen bevatten persoonlijke relaties, levensovertuiging en maatschappelijke positie. De jongere gaat geleidelijk aan een besef krijgen van een eigen identiteit door een eigen herkenbare levensstijl, die consistent is en herkenbaar voor de mensen om hem heen (Erikson, 1968), zoals beschreven in (Aken, et al., 2010) en (Feldman, 2012). De professionals bieden het spel aan in een beschermende omgeving waarin de jongere zich kan ontwikkelen, door het geven van structuur en het aanbieden van kennis, normen en waarden (Maccoby, 1992), zoals beschreven in (Maccoby, 2000) en in (O'Connor, 2002). Dit gebeurt in het pand waar de jongeren wonen en mentoren de jongeren begeleiden.

5.2 Conclusie deelvragen

5.2.1 Impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht

In de literatuur wordt impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht beschreven als het onmerkbaar en bewust doorgeven van normen en waarden (Vanneste, 2006). Bij het spel wordt er waardencommunicatie toegepast. De mentor leidt aan de hand van het spel de jongeren in in waarden en

normen. De mentor verantwoordt eigen normen en waarden en de jongere verantwoordt eigen normen en waarden (Ven, 1985). Met het spel gaat de mentor in gesprek met de jongeren over hun afkomst, opvattingen, normen en waarden. Volgens Gulick (2016) zorgt dit voor een gevoel van waardering, verdraagzaamheid zodat de jongere zich gehoord voelt. Waarden zijn vaak de grondlegger van rituelen, helden en symbolen als men kijkt naar het ui-model van Hofstede, Hofstede en Minkov (2015). Als basis voor de waarden is er uitgegaan van de maatschappijleerlessen voor het niveau VMBO, kader en basis (Middelkoop, Rinkel, Broeke, Rijpkema, & Schuurman, 2016). In deze lessen wordt er uitgegaan van een lager niveau, waardoor het taalgebruik beter aansluit bij de alleenstaande minderjarige vluchtelingen met hun taalbarrière.

Rituelen komen terug in het spel aan de hand van plaatjes van rituelen in Nederland om de jongeren hier mee kennis te laten maken. Waarden komen terug in het spel aan de hand van paarse waarde vakjes, waar waarden in beschreven staan en doormiddel van de kaartjes met open en gesloten vragen, waar plaatjes bij aanwezig zijn om het visueel te maken.

5.2.2 Werkzame factoren

Uit de literatuur komt naar voren dat er verschillende modellen ontworpen zijn voor het bevorderen van de interculturele communicatie. Dit houdt in, de communicatie tussen zenders en ontvangers uit verschillende culturen (Nunez, Nunez Mahdi & Popma, 2015). Uit veel van deze modellen komt naar voren dat het belangrijk is om bewust te zijn van de eigen normen en waarden, kennis te hebben van die van de ander en de ander leren te accepteren (Pinto, 2002; Azghari, 2009; Schermer, 2008). Het oefenen van het inlevingsvermogen in de ander (Azghari, 2009) en inzicht krijgen in de motivatie van de ander zijn ook belangrijke factoren om de interculturele communicatie zo goed mogelijk te laten verlopen (Schermer, 2008; Hoffman, 1994). Volgens het Joharivenster van Luft & Ingham (1995) hebben mensen meer ruimte om met elkaar in gesprek te gaan wanneer zij meer kennis hebben over elkaars normen en waarden en elkaar beter kunnen begrijpen. Door in gesprek te gaan over de normen en waarden van de jongeren en de professionals aan de hand van het spel zullen zij inzien wat de verschillen en overeenkomsten van elkaar zijn en zullen zij meer van elkaar kunnen begrijpen.

Het gelijk behandelen van de jongeren en de verschillen tussen mensen in de maatschappij te bespreken zijn werkzame factoren in de impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht (Gulick, 2016). De professional kunnen op verschillende manieren inspelen op de impliciete- en expliciete overdracht van kennis, vaardigheden, normen en waarden door insluitend, perspectief biedend, corrigerend en pedagogisch te reageren op de jongeren (Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid, 2004), zoals beschreven in (Wienke, Messing, & Ramadan, 2012), zoals vermeld in (Gulick, 2016). In de handleiding voor de mentoren wordt dit geïntroduceerd bij de mentoren (zie bijlage 9).

5.2.3 Verschillende vormen van interventie en toepasbaarheid

Er zijn verschillende vormen van interventie. De volgende vormen zijn bekeken: supervisie, peer-educatie, spel, themabijeenkomst en voorbeeldgedrag. Per interventie zijn de voor- en nadelen benoemd.

De voordelen van supervisie zijn dat er weinig kosten aan verbonden zijn, op elk gewenst moment is het uit te voeren, weinig voorbereiding voor de professional en er ontstaat diepgang omdat er maar één of twee onderwerpen worden uitgediept. De nadelen zijn dat er geen uitwisseling van de normen en waarden van de professional is en de taalbarrière kan zorgen voor weinig diepgang.

De voordelen van peer-educatie zijn dat jongeren zelf aan de slag kunnen met het uitwisselen van normen en waarden, het kost geen geld en weinig tijd van de professional. De nadelen zijn dat er geen sturing is vanuit een professional, het is niet mogelijk om het leren de gewenste richting op te sturen.

De voordelen van spel zijn dat het laagdrempelig is, de jongeren en de professionals in het pand zijn bekend met elkaar en hebben een relatie opgebouwd, men kan op een luchtige manier het gesprek aangaan, spelenderwijs normen en waarden bespreken, het kan op elk moment en vaker ingezet worden, de professional heeft een voorbeeldfunctie, de professional kan extreme uitspraken signaleren en hierop inspelen, de jongeren en professionals kunnen normen en waarden uitwisselen, het spel kost voor de professional weinig tijd qua voorbereiding. De nadelen zijn dat er minder diepgang is en het spel kan in de kast belanden.

Voordelen van een themabijeenkomst zijn het vooraf duidelijk kunnen structureren wat er aanbod komt, er kunnen verschillende werkvormen toegepast worden en er kan een grote groep tegelijkertijd deelnemen. Nadelen zijn dat het meer lijkt op een schoolse activiteit, er is minder persoonlijke diepgang door de groepsgrootte en de themabijeenkomst is tijdelijk.

Voordelen van voorbeeldgedrag zijn de normen- en waardenoverdracht vindt continu plaats vanuit de professional naar de jongeren en het kost geen extra tijd of geld. Nadelen zijn dat er geen normen- en waardenoverdracht plaatsvindt van de jongeren naar de professional, waardoor de professional geen beter beeld krijgt van de waarden en normen van de jongeren.

Vanuit deze voor- en nadelen van de verschillende interventies is er gekozen voor spel, omdat dit laagdrempelig is en interventies zoals, voorbeeldgedrag, peer-educatie en supervisie kunnen geïntegreerd worden in een spel. Het spel kan op de panden gespeeld worden in de vertrouwde omgeving en er kan een wederzijdse uitwisseling plaatsvinden van normen en waarden op een creatieve, speelse manier.

Dit komt terug in het spel aan de hand van de normen en waarden kaartjes en waarden vakjes, de kaartjes van rituelen in Nederland en munten gebruiken als competitief element, zodat er beloningen plaatsvinden wanneer er antwoord gegeven wordt op de vraag. Uiteindelijk is er hierdoor een winnaar. De jongeren die de Nederlandse taal beter begrijpen kunnen de jongeren helpen die de Nederlandse taal minder begrijpen als een peer. De professional doet mee aan het spel en heeft hierbij de voorbeeldfunctie en kan invloed uitoefenen op de jongeren. Er kunnen wederzijdse normen en waarden worden uitgewisseld en kennis worden overgedragen, omdat de professional meedoet aan het spel.

5.2.4 Input van de professionals, Combinatie Jeugdzorg, team AMV over het ontworpen spel
Na aanleiding van de analyse van de verschillende interventies is het spel "Waardevol" ontwikkeld. Dit spel is onderzocht om de waarde ervan te onderzoeken bij de mentoren van Combinatie Jeugdzorg, team AMV. Bij het ontwikkelen van het spel is er gekeken naar: de aansluiting bij de doelgroep, doordat het competitief is, visueel gemaakt en laagdrempelig. Normen en waarden van de jongeren, professionals en van verschillende culturen komen aanbod, doordat er gekeken is naar universele en Nederlandse normen en waarden (Middelkoop, Rinkel, Broeke, Rijpkema, & Schuurman, 2016). De nodige materialen zijn aangeschaft en ontworpen voor het spel. Het spel is ontwikkeld met beperkte kosten. De vorm van het spel is aangepast aan de hand van de input van de professionals van Combinatie Jeugdzorg, team AMV, zodat het toepasbaar is op de groepen en aansluit bij de behoeftes van deze professionals. Er zijn duidelijke instructies beschreven voor het spelen van het spel aan de hand van spelregels en een handleiding voor de professionals die het spel gaan inzetten (zie bijlage, 8 & 9).

Door middel van kwalitatief ontwerpgericht praktijk onderzoek is onderzocht of het ontworpen spel "Waardevol" kan gaan bijdragen tot het overdragen van impliciete- en expliciete normen en waarden. Tijdens een bijeenkomst hebben zes mentoren hun mening gegeven over het spel "Waardevol". De mening van deze mentoren werd eerst individueel gegeven door post-its te plakken bij vooraf op de flap-over aangegeven thema's. De thema's kwamen voort uit enkele deelvragen van dit onderzoek en waren: vorm

spel, aansluiting doelgroep, aansluiting mentoren, duidelijke instructies spel, bijdrage aan het doel, naam spel, toepasbaarheid en een lege flap-over voor tips en tops die buiten de gemaakte thema's vallen.

De participanten geven aan dat het: een leuk spel is en aansluit bij de doelgroep, handvatten biedt om met de jongeren in gesprek te gaan en vinden het leuk dat het bonussysteem gekoppeld is aan dagelijkse taken van de jongeren, waardoor het herkenbaar is. De instructie is helder. De naam "Waardevol" is prima, omdat het pakkend, kort en krachtig is. Als aandachtspunten werd benoemd dat het wel belangrijk is dat de mentor overzicht moet houden over het proces tijdens het spel en individueel met de jongeren in gesprek moet gaan, wanneer er extreme uitspraken worden gedaan. Vanwege de hygiëne wordt aangedragen om het spel en de kaartjes te plastificeren.

Tijdens de discussie zijn punten toegelicht en hebben de professionals punten benoemd die aangepast dienen te worden in het conceptmodel voor het definitieve spel. Punten waarover gediscussieerd werden zijn o.a. wel of niet het sinterklaasfeest verwerken in het spel, de meerwaarde en de nadelen van het uitwerken van de kaartjes/het spelbord met de vragen in verschillende talen, is het nodig om de kaartjes/het spelbord in verschillende talen uit te werken, hoe het spel nog dynamischer kan worden gemaakt en het aantal deelnemers bij het spel. Na aanleiding van de discussie wordt afgesproken dat bij het definitieve spel meer waardenvakjes en rituelenplaatjes worden gemaakt, waardoor het spel flexibel wordt gemaakt. Sommige kaartjes/plaatjes zitten niet meer vast bevestigd aan het bord, maar er zijn losse kaartjes die bevestigd kunnen worden op het bord. Op deze manier is het spelbord te rouleren. Zo kan het spel meerdere malen gebruikt worden met verschillende waarden en rituelen. Er zijn rituelen toegevoegd zoals: Pasen, Kerst, oud & nieuw en de troonrede.

Uit het praktijkonderzoek komt naar voren dat de mentoren vinden dat het spel "Waardevol" de jongeren bewust maakt van de eigen normen en waarden en dat het de jongeren stimuleert om elkaar vragen te stellen. Het spel draagt zo bij tot het overdragen van normen en waarden en daarmee tot de integratie van de jongeren. Het spel kan meer diepgang krijgen wanneer het vaker wordt gespeeld, daarom moeten er nog afspraken worden gemaakt over wanneer het spel gespeeld wordt en hoe vaak.

Er wordt besloten dat het concept spel "Waardevol" omgezet kan worden in een definitief spel. De ontwerpster heeft een definitief spel gemaakt waarin de tips zijn verwerkt. Hierdoor sluit het aan bij de wensen van de professionals van Combinatie Jeugdzorg, team AMV.

5.3 Conclusie hoofdvraag

Welk hulpmiddel kunnen professionals binnen Combinatie Jeugdzorg methodisch inzetten bij alleenstaande minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot en met 18 jaar om de impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht te bevorderen?

De professionals van Combinatie Jeugdzorg, team AMV kunnen aan de hand van het spel "Waardevol" impliciete- en expliciete normen en waarden bespreekbaar maken. Het spel is methodisch inzetbaar op de groepen. In dit spel komen factoren van de modellen voor interculturele communicatie terug, zoals het leren kennen van elkaars normen en waarden. Door elkaar vragen te stellen leert men inleven in een ander en komt men beter de motivatie van de ander te weten, zonder zelf te snel een invulling te geven. Het kan de jongeren helpen bij hun identiteitsontwikkeling en het vormen van hun eigen identiteit, door erachter te komen welke normen en waarden het beste bij hen passen. Het sluit aan bij de doelgroep, omdat het laagdrempelig is en men op een speelse manier bezig is. Ook wordt het gespeeld in een

vertrouwde omgeving met de mentoren die op die panden werken en de jongeren die op het pand wonen. De mentor en jongeren zullen meer te weten komen over elkaar en elkaar beter begrijpen.

5.4 Aanbevelingen

Aanbevelingen voor vervolgonderzoek

In vervolgonderzoek kan onderzoek gedaan worden naar de mening van de jongeren over het spel, zodat het spel, wanneer nodig, aangepast kan worden aan de behoefte van de jongeren.

Vervolgonderzoek doen naar het effect van het spel op korter en langer termijn. Bekijken wat voor resultaten het oplevert voor zowel de jongeren, de sfeer, contacten onderling, bevordering interculturele communicatie en de professionals. Hierbij kan men ook bekijken of er verschillen zijn per afkomst en leeftijd van de jongeren.

Het spel implementeren op de groepen en bekijken of het voldoende handvatten biedt om normen en waarden bespreekbaar te maken met de jongeren en of het voldoende aansluit bij de doelgroep.

Naast bovenstaande vervolgonderzoeken kan er een ander vervolgonderzoek gedaan worden naar hoe de derde stap van het driestappenmodel van Pinto (2002) kan worden verwerkt. Het spel is gericht op het onder woorden brengen van de eigen normen en waarden van de jongeren en de professional en hierdoor het leren kennen van de normen, waarden en gedragscodes van elkaar. Dit zijn de twee eerste stappen van het drie stappen model van Pinto (2002). Vervolgonderzoek doen over hoe stap 3 van Pinto (2002): bepalen hoe in een situatie het beste om te gaan en vaststellen waar eigen grens ligt met betrekking tot het aanpassen en het accepteren van de ander. Hierbij kijkend naar zowel de jongeren als de professional omdat het van waarde is dat zij hun persoonlijke grenzen helder hebben en aan kunnen geven (Schermer, 2008).

Aanbevelingen voor Combinatie Jeugdzorg

Aanbeveling 1 *beschikbaarheid spel "Waardevol"*

Combinatie Jeugdzorg, team AMV moet vaststellen in welke groep ze het spel implementeren om ervaring op te doen met het spel "Waardevol". Er voor zorgen dat het spel in dat specifieke pand van Combinatie Jeugdzorg, team AMV aanwezig is, zodat de professionals van dat pand ermee kunnen werken. Op deze manier hebben zij handvatten om te kunnen communiceren over normen en waarden op een laagdrempelige, speelse manier. Het zou goed zijn om deze aanbeveling te combineren met het aanbevolen vervolgonderzoek, hierdoor kan de bruikbaarheid en relevantie gemeten worden.

Aanbeveling 2 *student laten onderzoeken*

Combinatie Jeugdzorg moet de opdracht geven tot vervolgonderzoek naar de mening van de jongeren over het spel en het effect van het spel "Waardevol" op korter en langer termijn. Het spel dient hiervoor geïmplementeerd te worden op de groepen.

Aanbeveling 3 *instrueren van professionals*

In een teamoverleg alle professionals van Combinatie Jeugdzorg, team AMV instructies geven hoe het spel "Waardevol" te gebruiken en afspraken maken over wanneer men het spel inzet team breed, zodat er op een gelijke manier omgegaan wordt met het spel.

Aanbeveling 4 afspraken maken over de omgang met verkregen informatie

Team breed afspraken maken in een teamoverleg over hoe men als professional omgaat met de informatie die men te horen krijgt en hoe men handelt bij extreme uitspraken of uitspraken waar men als professional niet goed weet hoe er mee om te gaan. Dit kan aan de hand van een stappenplan. Op deze manier wordt er vanuit een methode gewerkt in het team en hebben de professionals kennis over hoe zij om moeten gaan met de informatie.

Aanbeveling 5 begeleiding aanpassen op verkregen informatie

De professional neemt mee in de begeleiding wat de jongeren aangeven over hun normen en waarden en sluit hierop aan. In gesprekken met de jongeren kan er voortgeborduurd worden op de informatie die bij het spelen van het spel “Waardevol” aanbod is gekomen. Wanneer er extreme uitspraken gedaan worden dit signaleren en er naar handelen.

6. Discussie

Na aanleiding van de vraag vanuit het CPI is er onderzoek gedaan naar op welke manier er handvatten geboden kunnen worden aan de professionals van Combinatie Jeugdzorg, team AMV voor het communiceren over normen en waarden. Er is een spel ontworpen dat het mogelijk maakt om te communiceren over normen en waarden op een speelse, ontspannen manier in een veilige omgeving. Het spel is ontworpen aan de hand van literatuuronderzoek en aangepast aan de hand van de behoeften en input van de mentoren. De mentoren hebben nagedacht over op welke manier het spel aansluit bij de doelgroep: alleenstaande minderjarige vluchtelingen. Het spel is van meerwaarde, omdat het bijdraagt aan het versterken van het contact tussen de mentoren en jongeren, aan de sfeer in het huis en aan kennisoverdracht tussen mentoren en jongeren. Als mentor krijgt men zicht op welke normen en waarden er spelen bij de jongeren waar men op kan inspelen in de begeleiding.

De behoefte van de doelgroep zelf is niet gepeild, door dit te doen zou men een nog betere aansluiting kunnen vinden. Met het ontworpen spel vergaren de jongeren meer kennis over elkaars cultuur, de Nederlandse cultuur, de Nederlandse maatschappij en de Nederlandse taal en krijgen zij de mogelijkheid om in gesprek te gaan over wat zij belangrijk vinden.

Bij de focusgroep is er door de afbakening van de tijd een beperkte diepgang geweest. Daarnaast waren er mentoren uit vier verschillende subteams, terwijl er zes subteams zijn. Het was wenselijker om mentoren uit alle subteams te laten participeren, omdat er dan teambreed input zou zijn gegeven en de behoeftes van de mentoren ook teambreed gemeten hadden kunnen worden. De mentoren van Combinatie Jeugdzorg, team AMV die participeerden in het praktijkonderzoek waren van verschillende afkomst. Dit heeft een positieve invloed op de resultaten van het onderzoek, doordat er vanuit verschillende culturen, opvattingen, normen en waarden gekeken wordt. Echter kunnen sommige uitspraken ook anders geïnterpreteerd worden, doordat ze taalkundig niet helemaal correct zijn. Tijdens de focusgroep kreeg een mentor een belangrijke afspraak, waardoor zij eerder moest vertrekken en niet volledig aanwezig kon zijn bij de focusgroep. Echter is er veel input gegeven door de aanwezige mentoren bij de focusgroep en is het spel hierop aangepast.

Er is de mogelijkheid om het spel ook in te zetten op andere groepen van Combinatie jeugdzorg in de leeftijd van vijftien t/m achttien jaar. Het is waardevol om ook met deze jongeren aan de hand van het spel in gesprek te gaan over normen en waarden en zo spelenderwijs meer kennis van elkaar te vergaren.

Vanuit dit ontwerpgericht praktijkonderzoek is er de vraag voor een vervolgonderzoek ontstaan over de mening en behoefte van de jongeren, het implementeren van het spel en het effect van het spel op korter en langer termijn en de resultaten die het oplevert voor de jongeren, de sfeer, contacten onderling, bevordering interculturele communicatie en de professionals.

Volgens Lange, Schuman & Montesano Montessori (2016) is de betrouwbaarheid van het onderzoek beperkt, doordat de samenstelling van de groep invloed heeft op de uitkomst. Wanneer er andere personen in de focusgroep aanwezig zijn, kan men andere discussies krijgen, waardoor er ook andere uitkomsten zijn. De uitkomsten zijn afhankelijk van het moment, de situatie en de interactie die tussen de aanwezige professionals plaatsvindt, hierdoor is exacte herhaling uitgesloten.

De externe validiteit van het onderzoek is beperkt, doordat er zes mentoren van uit vier verschillende subteams deelnamen aan de focusgroep. Wanneer er uit elk subteam een mentor zou deelnemen zou er een beter beeld teambreed zijn. Zes deelnemers is een goede afspiegeling van het aantal mentoren binnen Combinatie Jeugdzorg, team AMV, omdat het totale team bestaat uit drieëntwintig personen,

waarvan er drie coördinatoren zijn en één manager. 26,1% van de professionals zijn betrokken bij het praktijkonderzoek. De stagiaires zijn hierbij niet meegeteld, omdat zij nog geen gediplomeerde professional zijn. De interne validiteit is betrouwbaar, doordat alles wat besproken is werd opgenomen met beeld en geluid, waardoor het voor een ander terug te luisteren is. De discussie bij de focusgroep en de post-its zijn letterlijk uitgeschreven en verwerkt. Het zou kunnen zijn dat een andere onderzoeker een andere indeling maakt in categorieën, waardoor de gegevens op een andere manier beschreven worden. Echter zullen de grote lijnen hetzelfde blijven. De deelvragen waar het praktijkonderzoek op gericht was zijn beantwoord aan de hand van de verkregen informatie van de focusgroep.

Bibliografie

- Aken, J. v. (2007). *Design Science and Design Science Research*. Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven.
- Aken, M. v., Beyers, W., Boer, F., Bosma, H., Buist, K., Crone, E., . . . Vansteenkiste, M. (2010). *Psychologie van de adolescentie*. Amesfoort: ThiemeMeulenhoff.
- Azghari, Y. (2007). *Cultuurbepaalde communicatie*. Soest: Nelissen.
- Azghari, Y. (2009). *Aan de slag met diversiteit*. Barneveld: Uitgeverij Nelissen.
- Bakker, M. (2015, november 9). *NCTV: asielzoekers toch risico voor veiligheid in Nederland*. Opgeroepen op januari 18, 2017, van De volkskrant: <http://www.volkskrant.nl/binnenland/nctv-asielzoeker-toch-risico-voor-veiligheid-in-nederland~a4182266/>
- Bancroft, J. (1989). *Human sexuality and its problems*. Edinburgh: Churchill Livingstone.
- Barudy, J. (1995). Georganiseerd geweld. Een ecologische benadering. *Tijdschrift voor jeugdhulpverlening en jeugdwerk* 5, 37-46.
- Beeld, E. (2015, maart/april 2). Worsteling met radicaliserende jongeren. *JeugdenCo*.
- Begemann, F. (1995). *Erkenning en solidariteit. Een hermeneutische en een kritische visie op de hulpverlening aan oorlogsgetroffenen*. Lisse: Swets & Zeitlinger.
- Behrend, D. (2014). *Muzisch-Agogische Methodiek*. Bussum: Uitgeverij Coutinho.
- Belabas, W. (2012, december 4). *Meeting is mating: utopie or reality?* Opgeroepen op maart 10, 2017, van Ingenta connect: <http://www.ingentaconnect.com/content/aup/mem/2012/00000087/00000004/art00002>
- Berg, E. v., & Kouwenhoven, W. (2008). Ontwerponderzoek in vogelvlucht. *Tijdschrift voor lerarenopleiders*, 22-26.
- CBS. (2016, januari 27). *Asielverzoeken; nationaliteit, vanaf 1975*. Opgeroepen op januari 18, 2017, van Centraal Bureau voor de Statistiek: <http://statline.cbs.nl/Statweb/publication/?VW=T&DM=SLNL&PA=80059ned&D1=0&D2=0&D3=a&HD=160516-2026&HDR=T,G2&STB=G1>
- CBS. (2017, januari 3). *Bevolking in 2016 relatief sterk gegroeid*. Opgeroepen op januari 18, 2017, van Centraal Bureau voor de Statistiek: <https://www.cbs.nl/nl-nl/nieuws/2017/01/bevolking-in-2016-relatief-sterk-gegroeid>
- Cialdini, R., & Trost, M. (1998). *Social Influence: Social Norms. Conformity, And Compliance*. Opgeroepen op maart 20, 2017, van [http://ocean.otr.usm.edu/~w535680/Cialdini%20&%20Trost%20\(1998\).pdf](http://ocean.otr.usm.edu/~w535680/Cialdini%20&%20Trost%20(1998).pdf)
- COA. (sd). *Opvang alleenstaande minderjarige vreemdelingen (amv)*. Opgeroepen op februari 10, 2017, van COA, Centraal Orgaan Opvang Asielzoekers: <https://www.coa.nl/nl/voor->

gemeenten/asielopvang-in-uw-gemeente/opvang-alleenstaande-minderjarige-vreemdelingen-amv

Combinatie Jeugdzorg. (2016). *Missie en visie*. Opgeroepen op februari 12, 2017, van Stichting Combinatie Jeugdzorg: <https://www.combinatiejeugdzorg.nl/missie-en-visie/>

Combinatie Jeugdzorg. (sd). *Opvang en begeleiding alleenstaande minderjarige vreemdelingen door Combinatie Jeugdzorg*. Opgeroepen op februari 13, 2017, van Stichting Combinatie Jeugdzorg: <https://www.combinatiejeugdzorg.nl/opvang-en-begeleiding-alleenstaande-minderjarige-vreemdelingen-door-combinatie-jeugdzorg/>

Denscombe, M. (2004). *The Good Research Guide for Small-scale Social Research Projects*. Maidenhead: Open University Press.

Don Boscollege Zwijnaarde. (sd). *Triquetra*. Opgeroepen op april 30, 2017, van Expressie van de eendigheid: <https://sites.google.com/a/dbz.be/expressie-van-de-eendigheid/home/symbolen/triquetra>

Encyclo.nl. (sd). *Thema-avond*. Opgeroepen op maart 15, 2017, van Encyclo.nl: <http://www.encyclo.nl/begrip/thema-avond>

Endt-Meijling, M. v. (2012). *Met nieuwe ogen*. Bussum: Uitgeverij Coutinho.

Erikson, E. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: Norton.

Evers, M., Loman, E., & Soepboer, W. (2007). *Ken je kwaliteiten!* Amersfoort: CPS Onderwijsontwikkeling en advies.

Feldman, R. (2012). *Ontwikkelingspsychologie*. Benelux: Pearson.

Gruning, L. (1990). Using Focus Groups Research in Public Relations. . *Public Relations Review*. Vol. XVI no. 2, 36-50.

Gulick, J. (2016, mei). Profileringsproject: 'De jeugd maakt de toekomst'. Eindhoven, Noord Brabant, Nederland.

Heerink, M., Pinkster-Schalken, S., & Bratti- van der Werf, M. (2013). *Onderzoek in zorg en welzijn*. Amsterdam: Pearson Benelux.

Heron, J., & Reason, P. (2001). *The practice of co-operative inquiry: research 'with' rather than 'on' people*. London: Sage.

Hoeksema, K., & Werf, S. v. (2010). *Sociologie voor de praktijk*. Bussum: Uitgeverij Coutinho.

Hoffman, E. W. (1994). *Interculturele gespreksvoering*. Houten: BSL.

Hofstede, G., Hofstede, G., & Minkov, M. (2015). *Allemaal andersdenkenden*. Amsterdam/Antwerpen: Uitgeverij Business Contact.

Holt, S. t., & Jezek, R. (2002). *Naar een definitie van peerprojecten*. Utrecht: Trimbos-Instituut.

Huijsman, F. (2016). *Omgaan met culturele diversiteit binnen de residentiële jeugdzorg*. Eindhoven: Fontys Hogeschool.

- Imelman, J. (2000). *Theoretische Pedagogiek. Over opvoeden en leren, weten en geweten*. Baarn: HB Uitgevers.
- Janssen-Vos, F. (2006). *Spel en ontwikkeling*. Assen: Koninklijke Van Gorcum BV.
- Kessel, L. v. (1996). Sturing van leerprocessen in supervisie. *Supervisie in opleiding en beroep*, 111-125. Opgeroepen op maart 20, 2017, van https://www.researchgate.net/profile/Louis_Van_Kessel2/publication/272880217_STURING_VAN_LEERPROCESSEN_IN_SUPERVISIE/links/54f1df790cf2b36214ace194.pdf
- Klaassen, C., & Wessels, J. (2010, Juli). De voorbeeldfunctie van de docent in het vakcollege. Nijmegen, Radboud Universiteit.
- Lange, R. d., Schuman, H., & Montesano Montessori, N. (2016). *Praktijkgericht onderzoek voor reflectieve professionals*. Antwerpen/Apeldoorn: Garant.
- Leseman, P., Rollenberg, L., & Rispen, J. (2001). Playing and working in kindergarden: cognitive construction in two educational systems. *Early Childhood Research Quarterly* 16, 363-384.
- Litosseliti, L. (2003). *Using focus Groups in Research*. London: Continuum.
- Lub, V., Groot, N. d., & Schaafsma, J. (2010). *Raicalisering en polarisatie*. Opgeroepen op maart 5, 2017, van Movisie: https://www.movisie.nl/sites/default/files/alfresco_files/Polarisatie%20en%20Radicalisering%20%5BM
- Luft, J., & Ingham, H. (1955). *The Johari window: a graphic model of interpersonal awareness. Proceedings of the western training laboratory in group development*. Los Angeles: UCLA.
- Maccoby, E. (1992). The role of parents in the socialization of children: An historical overview. *Development Psychology* 28, 1006-1017.
- Maccoby, E. (2000). Parenting and its effects on children: On reading and misreading behavior genetics. *Annual Review of Psychology* 51, 1-27.
- Middelkoop, J., Rinkel, G., Broeke, J. v., Rijpkema, T., & Schuurman, T. (2016). *Thema's maatschappijleer*. Wormerveer: Uitgeverij Essener.
- Nederlandse normen en waarden*. (2013, december 2). Opgeroepen op april 28, 2017, van Normen en waarden: <http://normenenwaarden.org/uncategorized/nederlandse-normen-en-waarden.php>
- NJI. (2016). *Onstaan van radicalisering*. Opgeroepen op november 6, 2016, van NJI: http://www.nji.nl/nl/Pol_Rad_Ontstaan_radicalisering.pdf
- Nunez, C., Nunez Mahdi, R., & Popma, L. (2015). *Interculturele communicatie*. Assen: Uitgeverij Koninklijke Van Gorcum.
- O'Connor, T. (2002). The 'effects' of parenting reconsidered: findings, challenges, and applications. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 43, 555-572.
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Pinto, D. (1990). *Interculturele communicatie, conflicten en management*. Houten: BSL.
- Pinto, D. (1994). *Interculturele communicatie*. Houten/Diegem: Bohn Stafleu Van Loghum.

- Pinto, D. (2002). *Interculturele communicatie: de drie-stappenmethode voor het doeltreffend overbruggen en managen van cultuurverschillen*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2007). *An Introduction to Educational Design Research*. Enschede: SLO.
- Poel, L. v., & Blokhuis, A. (2008). *Wat je speelt ben je zelf*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Pol, I. v. (2013). *Coachen als professie*. Amsterdam: Uitgeverij Boom Nelissen.
- Rubin, K., Fein, G., & Vandenberg, B. (1983). Play. *Handbook of Child Psychology vol. 4*, 693-774.
- Schermer, K. (2008). *Interculturele samenwerking en communicatie*. Groningen/Houten: Wolters-Noordhoff.
- Schmidt, A., & Westendorp, F. (1971). *Het grote Pluk van de Petteflet spel*. Amsterdam: Jumbo International.
- Scholten, U. (1985). *Spel en speelgoed bij geestelijk gehandicapte kinderen*. Nijmegen: Dekker & van de Vegt.
- Schuman, H. (2009). *The transition to adulthood - A shared responsibility. The Education of visually impaired teenagers with learning difficulties and their exclusion from mainstream schools*. Saarbrücken: VDM Verlag.
- Siegers, F. (1993, november). De supervisor in actie: scenario's en interventies. Toneel als metafoor: een hulp bij reflectie op eigen handelen. *Supervisie in opleiding en beroep 'Special'*, 30-61.
- Singer, D., & Singer, J. (1990). *The house of make-believe: Children's play and the developing imagination*. London: Harvard University Press.
- Skinner, B. (1975). The steep and thorny road to a science of behavior. *American Psychologist*, 30, 42-49.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard: University Press.
- Trouw. (2016, april 11). *Griekse minister vreest voor radicalisering onder vluchtelingen*. Opgeroepen op januari 20, 2017, van Trouw: <http://www.trouw.nl/tr/nl/4496/Buitenland/article/detail/4279835/2016/04/11/Griekse-minister-vreest-voor-radicalisering-onder-vluchtelingen.dhtml>
- Vanneste, W. (2006, december 5). *Waarden: Heimwee of Verlangen?* Tilburg: Fontys Hogeschool.
- Veer, G. v. (1998). *Gevluchte adolescenten. Ontwikkeling, begeleiding en hulpverlening*. Utrecht: Pharos.
- Ven, J. v. (1985). *Vorming in waarden en normen*. Kampen: Kok Agora.
- Verhoeven, N. (2011). *Wat is onderzoek?* Den Haag: Boom Lemma uitgevers.
- Veugelers, W., & Kat, E. d. (2001). *De Pedagogische Opdracht van het Studiehuis. De Pedagogische Dimensie*.
- VluchtelingenWerk Nederland. (2016, augustus 25). *Vluchtelingen in getallen 2016*. Opgeroepen op januari 19, 2017, van Vluchtelingenwerk: <https://www.vluchtelingenwerk.nl/sites/public/u895/Vluchtelingeningetallen2016.pdf>

- VluchtelingenWerk Nederland. (sd). *Wat zijn alleenstaande minderjarige asielzoekers?* Opgeroepen op januari 22, 2017, van VluchtelingenWerk Nederland: <https://www.vluchtelingenwerk.nl/feiten-cijfers/alleenstaande-minderjarigen>
- VluchtelingenWerk Nederland. (sd). *Wat zijn alleenstaande minderjarige vreemdelingen?* Opgeroepen op januari 22, 2017, van VluchtelingenWerk Nederland: <https://www.vluchtelingenwerk.nl/feiten-cijfers/alleenstaande-minderjarigen>
- Vries, S. d. (2000). *Psychosociale hulpverlening en vluchtelingen*. Utrecht: Pharos.
- Vygotsky, L. (1966). Play and its role in the mental development of the child. *Sovjet Psychology* 12(6), 62-76.
- Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid. (2004). *Bewijzen van goede dienstverlening*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Wienke, D., & Ramadan, O. (2011). Polarisatie en radicalisering bij jongeren. Vragen en antwoorden ten behoeve van professionals, werkzaam in eerstelijnsorganisaties en in het onderwijs. Opgeroepen op februari 2, 2017, van NJI: http://www.nji.nl/nl/Download-NJi/Publicatie-NJi/Polarisatie_Radicalisering.pdf
- Wienke, D., Messing, C., & Ramadan, O. (2012, november 15). *Voedingsbodem voor polarisatie en radicalisering verkleinen*. Opgeroepen op januari 8, 2017, van Jeugdkennis: <http://www.jeugdkennis.nl/jgk/Voedingsbodem-voor-polarisatie-en-radicalisering-verkleinen>
- Winter, M. d., & Sieckelinck, S. (2015). *Niet ouders, maar ontspoorde zoektocht identiteit aanleiding tot radicalisering*. Opgeroepen op januari 23, 2017, van Persberichten Universiteit Utrecht: <http://pers.uu.nl/niet-ouders-maar-ontspoorde-zoektocht-identiteit-aanleiding-tot-radicalisering>
- Zannoni, M., Varst, L. v., Bervoets, E., Wensveen, M., Bolhuis, V. v., & Torre, E. v. (2008). *De rol van eerstelijnswerkers bij het tegengaan van polarisatie en radicalisering*. Opgeroepen op januari 28, 2017, van Polarisatieradicalisering: http://www.polarisatieradicalisering.nl/fileadmin/user_upload/pdf/rol_van_eerstelijnswerkers_bij_tegen
- Zimbardo, P., Johnson, R., & McCann, V. (2008). *Psychologie een inleiding*. Amsterdam: Pearson Benelux.

Bijlage 1 5wh-model

Wat is het probleem?

Het begeleiden van professionals binnen Combinatie Jeugdzorg van Alleenstaande Minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot en met 18 jaar bij het bevorderen van impliciete- en expliciete normen-en waardencommunicatie.

Wie heeft ermee te kampen?

De professionals binnen Combinatie Jeugdzorg jongeren en Alleenstaande Minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot en met 18 jaar binnen combinatie jeugdzorg .

Wanneer is het een probleem?

Wanneer professionals die werken met Alleenstaande Minderjarige vluchtelingen in de leeftijd van 15 tot en met 18 jaar nog op zoek zijn naar de manier waarop zij de communicatie met de jongeren over normen en waarden nog kunnen verbeteren. Van deze professionals wordt verwacht dat zij de jongeren ondersteunen met het vinden van hun eigen identiteit en plek in de Nederlandse samenleving Wanneer jongeren geen duidelijk beeld hebben van hun normen en waarden bestaat er meer kans op radicalisering. Wanneer deze jongeren radicaliseren vormen zij een gevaar voor de samenleving en zichzelf.

Waarom is het een probleem?

Wanneer jongeren niet weten wie ze zijn, waar ze bij horen of wat van hen verwacht wordt is er meer kans dat zij de verbinding met de samenleving kwijtraken en gaan radicaliseren (NJl, 2016), zoals beschreven in (Huijsman, 2016). De professionals die met deze jongeren te maken hebben willen de communicatie met deze jongeren verbeteren om radicalisering te voorkomen.

Waar doet het probleem zich voor?

Vanuit het Centrum Pedagogische Innovatie van Combinatie Jeugdzorg is de vraag of er onderzoek gedaan kan worden naar het onderwerp Radicalisering. Vanuit scripties van studenten van Fontys Hogeschool Pedagogiek zijn er aanbevelingen aangedragen om de communicatie over impliciete-en expliciete normen- en waardenoverdracht te bevorderen.

Hoe is het probleem ontstaan?

Door terreuraanslagen en de komst van vluchtelingen is er in de maatschappij en politiek meer aandacht voor radicalisering. Met name het voorkomen van radicalisering heeft veel maatschappelijke aandacht. Voor de professional is het een grote uitdaging om jongeren weerbaar te houden of te maken zodat ze niet meer beïnvloedbaar zijn of kunnen worden.

Bijlage 2 Uitnodiging focusgroep

Beste Collega's,

Voor mijn afstudeerjaar ben ik bezig met een scriptie die gaat over de normen- en waardenoverdracht. Met mijn onderzoek wil ik de professionals handvatten geven om over normen- en waarden te communiceren. Aan de hand van mijn literatuuronderzoek heb ik een spel bedacht om het hier over te kunnen hebben. Dit spel wil ik aan team AMV voorstellen om input te krijgen, zodat het aansluit op jullie wensen.

Uit elk subteam vraag ik een afgevaardigde om deel te nemen aan de focusgroep, waar je zelf misschien ook nog ideeën aan op doet.

Ik zou dit graag plaats willen laten vinden op dinsdag 25 april. Aanvang om 13.00 uur met koffie of thee en iets lekkers. Het duurt een uur met uitloop tot 14.30.

Ik hoor graag wie er deel kan nemen van jullie subteam om jullie ideeën in te brengen.

Alvast bedankt voor jullie medewerking.

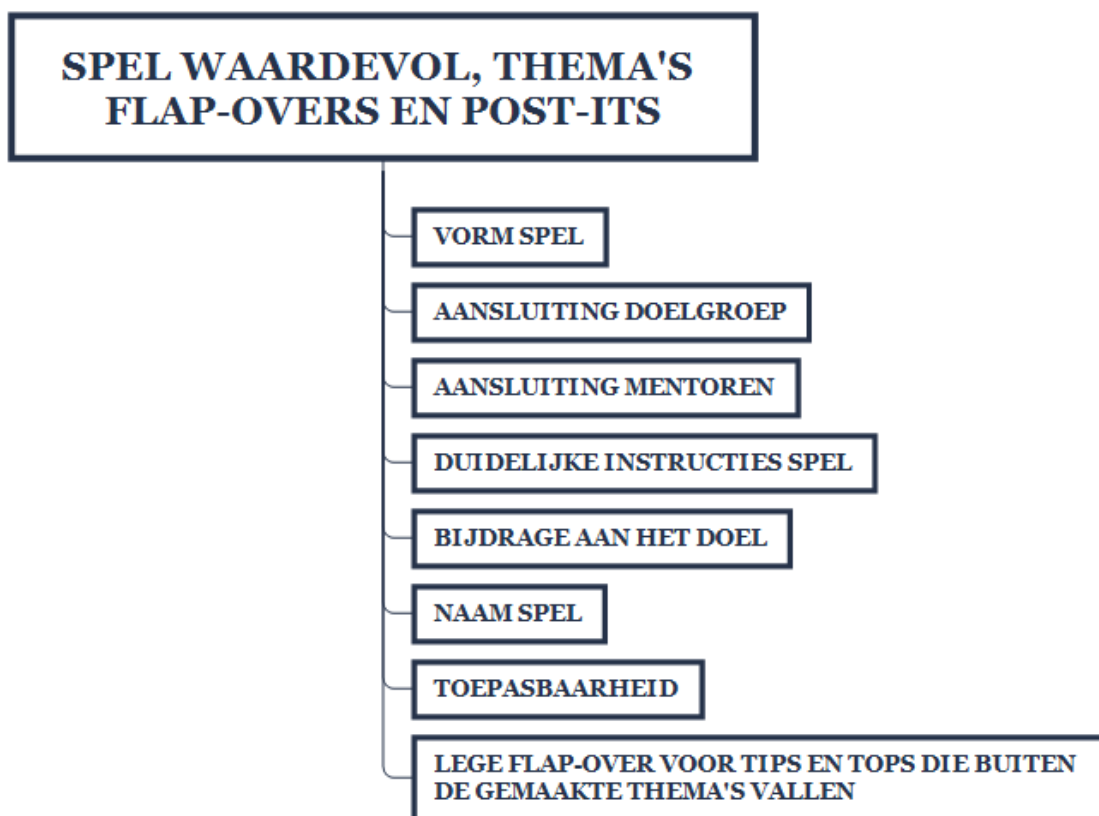
Groetjes,

Lies

Bijlage 3 Hand-out focusgroep

Onderdeel focusgroep	Tijd
Binnenkomst - Koekje en drinken	10 min
Introductie	5 min
Uitleg spel en flap-overs	10 min
Tips & tops van deelnemers op flap-overs	10 min
Nabespreking tips & tops	20 min
Afsluiting	5 min

Naam	Code
Merel	A
Margay	B
Andrei	C
Blanche	D
René	E
Abdallah	F



Op de flap-overs worden de volgende thema's beschreven om gericht feedback te vragen op het spel. Het wordt hierboven weergegeven aan de hand van een codeboom.

Hoi allemaal,

Fijn dat jullie aanwezig kunnen zijn bij deze bijeenkomst. Het doel is om input te verzamelen over het ontworpen spel en of het voldoet aan jullie behoeftes. Ik kijk uit naar jullie mening en geen enkel antwoord is goed of fout. Als eerste zal ik jullie uitleg geven over het spel dat ik bedacht heb om jullie als mentor AMV een handvatten te bieden om te communiceren over normen en waarden. Daarna wil ik jullie vragen om tips en tops op te schrijven op jullie post-its en deze op te plakken op de flap-overs. Ik vraag jullie mening over de thema's die op de flap-overs staan beschreven. Wanneer jullie een tip of top hebben die buiten deze onderwerpen valt, mag je deze op de lege flap-over plakken. Ik zou graag van iedereen bij elk thema een tip en een top ontvangen. Hierna zullen we jullie tips en tops kort even nabespreken.

Het spel

Mijn onderzoek komt voort uit een scriptie dat voorafgaand aan mijn scriptie gemaakt is over radicalisering door een studente Gulick (2016). Zij deed onderzoek naar wat belangrijk is om radicalisering te verminderen of voorkomen. Een van de punten die hieruit naar voren kwam is het bevorderen van de impliciete- en expliciete normen- en waardenoverdracht. Dit is het onmerkbaar en bewust overdragen van normen en waarden (Vanneste, 2006). Het is belangrijk om het gesprek aan te gaan over de normen en waarden van de jongeren, zodat zij zich gehoord en gewaardeerd voelen (Gulick, 2016).

Het spel dat bedacht is, is ontworpen op grond van literatuur over interculturele communicatie, verschillende vormen van interventies en de doelgroep en ontwikkeling. Interculturele communicatie is de communicatie tussen zenders en ontvangers van verschillende culturen (Nunez, Nunez Mahdi & Popma, 2015). Als mentor AMV heb je hier dus dagelijks mee te maken. Voor interculturele communicatie zijn vele modellen ontworpen om dit zo goed mogelijk te laten voorlopen. Uit deze modellen komt naar voren dat het belangrijk is in deze communicatie om je eigen normen, waarden en gedragscodes te kennen en de normen, waarden en gedragscodes van de ander te kennen en bepalen hoe je in de gegeven situatie het beste kunt omgaan en vaststellen waar je eigen grens ligt om je aan te passen aan en het accepteren van de ander (Pinto 2002; Azghari, 2009; Schermer, 2008). Met het spel kan men de normen en waarden van jou als professional en van de jongeren bespreekbaar maken. Uit de literatuur over de doelgroep en de ontwikkeling van alleenstaande minderjarige vluchtelingen zit een vluchteling in een identiteitscrisis volgens Barudy (1995) en daarnaast zijn de jongeren in de leeftijd dat ze een eigen identiteit gaan vormen. De jongere gaat vanuit een geheel nieuwe situatie naar zichzelf, anderen, het leven en de toekomst kijken (Vries, 2000). Volgens Veer (1998) worstelt de vluchteling met de eigen opvattingen, normen, waarden en gedragspatronen en die van de nieuwe cultuur. Dit heeft ook te maken met de identiteitsontwikkeling. Ze moeten nieuwe kennis en vaardigheden aanleren om de taken in Nederland te kunnen voldoen (Veer, 1998).

Als vorm van de interventie is er voor een spel gekozen, omdat dit laagdrempelig is voor de jongeren. Het kan gespeeld worden in het pand van de jongeren en met de mentoren waarmee zij vertrouwd zijn. Dit is belangrijk om het te kunnen hebben over persoonlijke zaken zoals je normen en waarden. Om over normen en waarden te praten dient men een beetje Nederland te kunnen praten. De jongere die beter Nederlands spreekt dan de ander kan hem helpen om zijn antwoord te vertalen naar het Nederlands. Zo kunnen ze elkaar helpen als peer (Holt & Jezek, 2002). Het is van belang dat de mentor zorgt voor een ontspannen, veilige sfeer om te kunnen praten over normen en waarden, de jongeren stimuleert en begeleidt om het erover te hebben en zo nodig kan hij de opdrachten vertalen naar het Engels of

woorden uitleggen die de jongeren niet begrijpen. Op deze manier krijgen de jongeren nieuwe kennis aangeleerd. De mentor legt het spel uit aan de jongeren.

Het spel heeft verschillende vakjes. Dit spel is een prototype. Het gaat nog aangepast worden op de input die jullie geven om het zoveel mogelijk te laten voldoen aan jullie behoefte.

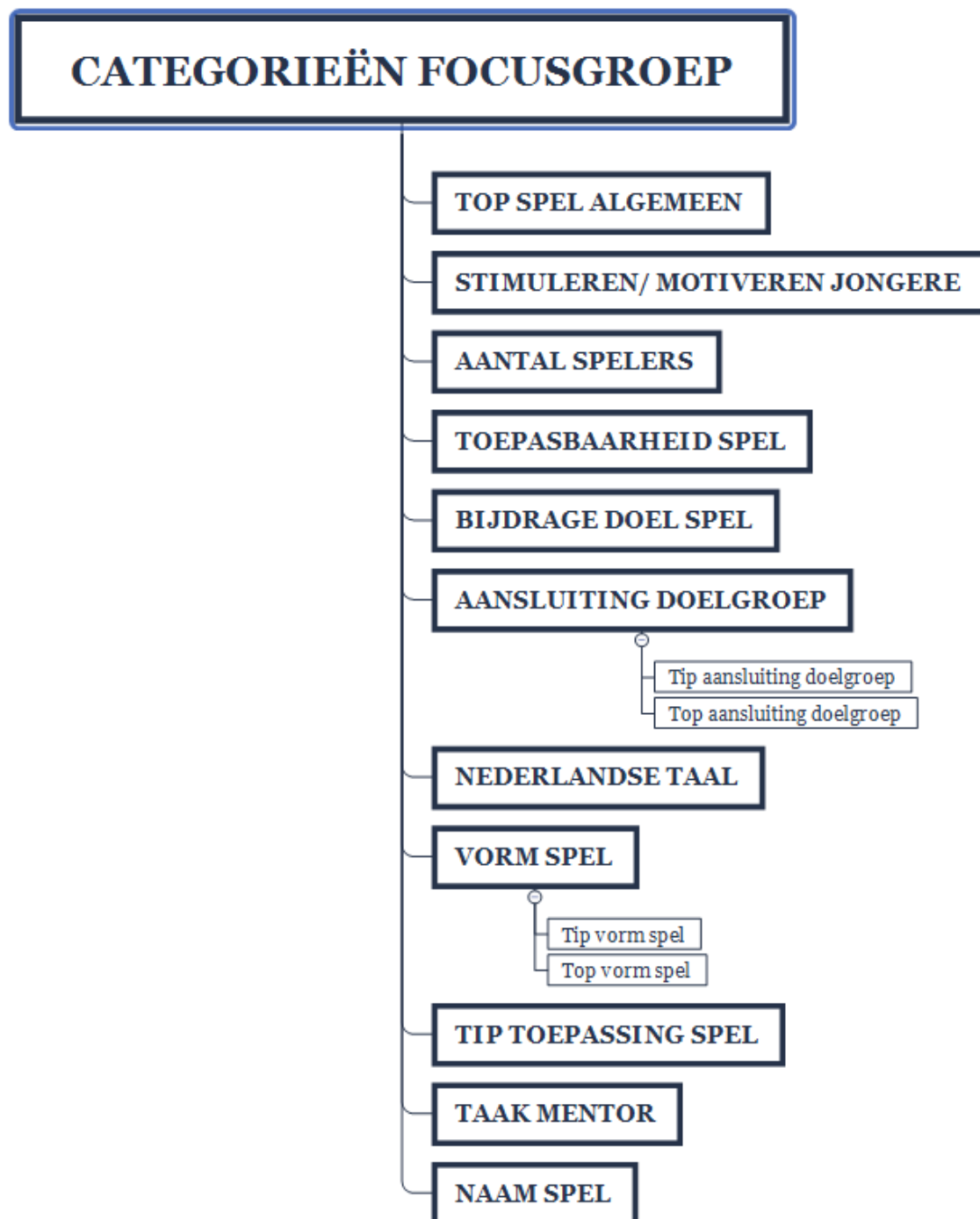
Het doel van het spel is om zoveel mogelijk geld te winnen. Degene met het meeste geld wint. Je wint geld door bij de verschillende vakjes te praten over wat jij belangrijk vindt over het onderwerp dat aangegeven wordt.

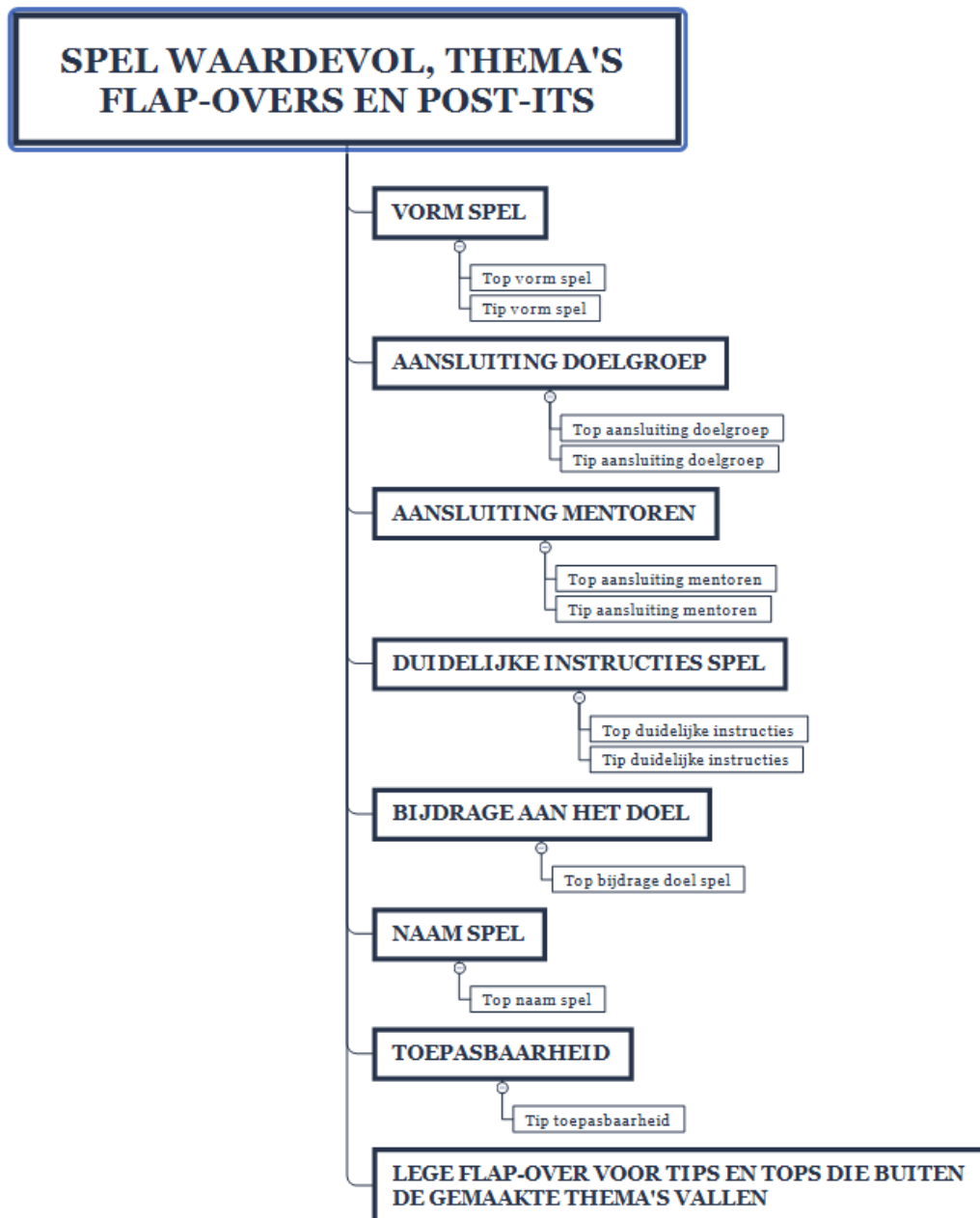
Van te voren spreekt men af wie het geld beheert en wie het hoogste gooit mag beginnen met het spel. Wanneer een jongere een vraag beantwoordt mag een andere speler hier een vraag over stellen. De mentor begeleidt de jongeren hierin en motiveert om de andere jongeren vragen te laten stellen. De mentor doet zelf ook mee met het spel. Het spel eindigt wanneer een speler bij de finish is gekomen. Het paarse vakje is een waardenvakje, waar een waarde in beschreven staat. De speler die op dit vakje komt vertelt wat de waarde voor hem inhoud. Het blauwe vakje is een voor een kaartje met een open vraag. De speler die op dit vakje komt, mag een blauw kaartje pakken en antwoord geven op de vraag. Het oranje vakje is een voor een kaartje met een gesloten vraag of stelling. De speler die op dit vakje komt, mag een oranje kaartje pakken en antwoord geven op de vraag met ja of nee. Het rode vakje is wanneer de speler stapjes terug moet. Het groene vakje is wanneer de speler stapjes vooruit mag. Het gele vakje is bij een Nederlandse traditie. Je mag nog een keer gooien met de dobbelsteen.

De naam van het spel is Waardevol. Het is waardevol om over normen en waarden in gesprek te gaan met de jongeren en meer te weten te komen over hun opvattingen, normen en waarden. In het woord waardevol zit ook het woord waarde.

Zijn er nog vragen?

Zouden jullie jullie tips en tops willen opschrijven op de post-its en deze willen opplakken per thema. Daarna zullen we ze nog nabespreken.





Uitwerking focusgroep

Datum focusgroep 25-04-2017

Gespreksleider: Lies van Beers als L.

Critical Friend: Susanne Buuts als S.

Deelnemers focusgroep:

Naam	Code
Merel	A
Margay	B
Andrei	C
Blanche	D
René	E
Abdallah	F

De roze post-its zijn voor tips

De gele post-its zijn voor tops

Nummer	Fragment	Codering
1.	L.: Oké dan gaan we beginnen. <i>(zie hand-out focusgroep introductie/uitleg spel)</i>	
2.	B: ik heb al een vraag over het geld. Hoe hoe werkt dat? Wanneer krijg je een muntje? Wanneer moet je geld inleveren?	
3.	L: Je hoeft nooit in te leveren, want dat vind ik ja, dat vind ik te negatief. Want ze krijgen geld als ze iets zeggen over hun eigen normen of waarden. En er is niet een goed of fout. Als je iets zegt dan is het goed en dan krijg je een muntje.	
4.	A. dus bij paars dan?	
5.	L: bij paars, bij uuh blauw en bij oranje, want die kaartjes gaan ook over normen en waarden.	
6.	B: dus alles behalve geel dan?	
7.	L: geel niet, rood niet en groen niet.	
8.	B.: oké.	
9.	D: ik zie de munten als wat ze verdienen aan punten.	9.1 (+10.1, 12.1, 13.1, 14.1) Stimuleren/motiveren jongere
10.	L: Ja, om het wel een beetje competitief te houden.	10.1 (+9.1, 12.1, 13.1, 14.1) Stimuleren/ motiveren jongere
11.	D: oké.	
12.	L: zodat het wel echt een spel is van "oe, ik wil graag winnen." Ik zie heel vaak bij ons op de groepen dat ze wel echt willen winnen, dus dat ze daarom gemotiveerd zijn om mee te spelen en daarom heb ik dat erin gebracht om het, ja, zodat er wel echt een winnaar uit komt.	12.1 (+ 9.1, 10.1, 13.1, 14.1) Stimuleren/motiveren jongere
13.	A: dus het is dan niet wie als eerste bij de finish komt, maar wie de.. meeste muntjes heeft.	13.1 (+ 9.1, 10.1, 12.1, 14.1) Stimuleren/motiveren jongere
14.	L: ja, omdat ik ze daarmee probeer te motiveren om dus echt na te gaan denken en wel antwoord te	14.1 (+ 9.1, 10.1, 12.1, 13.1) Stimuleren/motiveren jongere

	geven op de vragen die zijn gemaakt voor de jongeren.	
15.	A: maar ben je dan gewonnen als je bij de finish bent of als je de meeste muntjes hebt.	
16.	L: als je de meeste muntjes ben... hebt. Als je bij. Als iemand bij de finish is dan is het spel wel afgelopen. Dus dan ga je tellen wie de meeste muntjes heeft. En degene die als eerste bij de finish is krijgt wel drie muntjes al, omdat je als eerste binnen bent.	
17.	F: ik heb een vraag. Los van die verschillende kleuren en noem maar op.	
18.	L: hmmmhmmm..	
19.	F: hier werken wij in een pand met vier jongens. Stel dat een jongen heeft geen zin. Hij wil niet meewerken met ons.	19.1 (+21.1) Stimuleren/motiveren jongere
20.	L: hmmmhmmm.	
21.	F: Hoe ga jij hem daar in beweging te krijgen of stimuleren, Los van die ..	21.1 (+19.1) Stimuleren/motiveren jongere
22.	L: ja, ik, ik ga ze niet dwingen om mee te doen, maar dan hoop ik dat door te zien dat andere jongeren het wel leuk vinden dan uiteindelijk ook mee willen doen. En jij kent de jongere op het beste als mentor hoe je hem kan motiveren om aan dingen deel te nemen.	22.1 Stimuleren/motiveren jongere
23.	F: ja, goed.	
24.	L: zijn er nog andere vragen?	
25.	D: Ik heb een vraag uuh hoe moet ik zien de toepassing bij anderen, wordt dit ontwikkelt. Wordt dit een spel op een bord en dan krijgen de mentoren een doosje spel per pand of hoe moet ik dat zien?	
26.	L: ja, per pand ja. Maar dit is nog een prototype zeg maar hij wordt nog aangepast op jullie input die jullie vandaag geven.	
27.	F: soort concept.	
28.	L: Ja, dit is nog een concept. Het is nog ja.	
29.	F: ... is wat het middel wordt...	
30.	L: Ja, om jullie handvatten te geven om te praten over normen en waarden en wanneer je merkt dat een iemand heel extreme uitspraken doet, kan je daar later apart met de jongere over in gesprek gaan. Het is eigenlijk om te, te beginnen met praten op een leuke, speelse, creatieve manier over normen en waarden. Dat je echt even de tijd ervoor neemt om even samen te gaan zitten en het erover te hebben.	30.1 (+31.1) Bijdrage doel spel
31.	F: dat is mooi.	31.1 (+30.1) Bijdrage doel spel
32.	S: denk je aan je tijd.	
33.	L: Ja.	
34.	B: Maar dit gaat dan ook vooral over de Nederlandse normen en waarden, want ze komen hier ook met	34.1 (+38.1, 40.1) Aansluiting doelgroep

	hun eigen referentiekader, waar ontmoeten die twee eigenlijk elkaar?	
35.	L: Nou uhh.	
36.	A: misschien kunnen we dat allemaal bij de tips en tops aangeven. Toch?	
37.	D: hier komt wel iets in de smaak te komen hoor	
38.	L: Ja, maar daar heb ik al over nagedacht. Ik ben wel daarvan uitgegaan, maar bijvoorbeeld geloof: zij mogen hun normen en waarden over het geloof vertellen. Dat kan in het Nederlands anders zijn dan in Eritrea of in Syrië of in Afghanistan.	38.1 (+34.1, 40.1) Aansluiting doelgroep
39.	F: Ja, klopt.	
40.	L: dus dit is een houvast om hun kant ook te laten vertellen.	40.1 (34.1, 38.1) Aansluiting doelgroep
41.	B: ik snap wat je bedoelt.	
42.	D: Ik heb een andere vraag.	
43.	L: Laatste vraag.	
44.	D: Ik zie daar bij uh de uh finish is de vlaggetjes, Nederlandse vlag. Er staat de kaart van Nederland. Dat kan ik wel begrijpen. Ik zie een foto van Sinterklaasviering. Het Koningshuis staat daar en links uuh.	
45.	L: dit is Koningsdag.	
46.	D: Koning. Uuh.	
47.	L: en dit is trouwen.	
48.	D: Uhh. Mijn vraag is wordt dit een definitieve thema's die ingelast gaan worden in jouw spel of kunnen die thema's veranderen? Ik wil zeggen van het thema zwarte piet of Konings uh Koninginnedag. Kan dat nog veranderen of blijft dat hetzelfde.	48.1 Tip vorm spel
49.	L: dat is een goede tip ja, dat zou je op kunnen schrijven.	
50.	A: kan je als tip geven!	
51.	L: Ja.	
52.	F: Kijk die jongens zijn maar, onze taak van die is ondersteunen en dat die kunnen makkelijk straks anticiperen in de maatschappij noem maar op.	52.1 (+53.1) Taak mentor
53.	L: Ja, dat is ook dat ze van de Nederlandse maatschappij leren.	53.1 (+52.1) Taak mentor
54.	F: en zie je ook van ons heb je gewoon andere, hoe noem je dat, cultuur van anderen . Normaal wat is normaal van de Koning . In Nederland is dat dit en dit. Dat is een goede manier om hun hier de Koning hier zo zo zo.	
55.	A: Blanche, heeft geen kaartjes.	
56.	L: Ik heb die wel aan haar gegeven, want er staat zeg maar een code op om te weten wie wat heeft gezegd. En niet zo zeer dat , met jullie namen, maar daarom dat er een code op staat. Daarnaast heb ik wel nog een uuh boekje gemaakt over de spelregels,	

	zodat je die kan doornemen en een soort handleiding hoe je de jongeren kan begeleiden in het spelen met uh in het spelen met, van het spel met de jongeren.	
57.	F: Ja, ja.	
58.	L: Zouden jullie allemaal alsjeblieft dan uh willen gaan uh opplakken en tips en tops kunnen geven. Anders blijven we een beetje door ...	
59.	E: en de naam van het spel?	
60.	L: ow, sorry dat ben ik vergeten. Ik heb het waardevol genoemd, omdat het waardevol is om over normen en waarden met elkaar te praten en daarin het woord waardevol zit zelf ook het woord waarde, maar als jullie andere ideeën hebben, die jullie denken dat zal beter aansluiten, dan mag je dat ook daar op je blaadje schrijven. Jullie hebben tien minuten om uh dingen op te schrijven.	60.1 Naam spel
61.	B: Oké, na leuk!	
62.	<i>Mensen gaan schrijven...</i>	
63.	L: Je mag ook de kaartjes bekijken. Ik heb met plaatjes gedaan om het beeldend te maken voor de jongeren en zo'n makkelijk mogelijke tekst, voor zover het kon.	63.1 Aansluiting doelgroep
64.	S: Misschien kan je dat bord even op tafel leggen.	
65.	L: Er is een leeg vel voor als je een tip of een top hebt die buiten deze thema's vallen. Dan kan je die hier nog opplakken.	
67.	A: Jouw vis stinkt best wel, mag die weg.	
68.	B: Ja, dat mag. Ik heb er geen last van.	
69.	A: Ik wel, ik zet hem even aan de kant.	
70.	B: is maar goed dat ze er gisteren niet bij was met de salade.	
71.	S: die was wel heel lekker.	
72.	A: Hmm?	
73.	S: Ik had gisteren een salade gemaakt en er zat tonijn in. Ja, en ui.	
74.	<i>Mensen kijken rond naar de thema's en schrijven tips en tops op.</i>	
75.	S: Heb je ook kleurtjes, die ene tip en die andere top?	
76.	L: knikt ja.	
78.	S: oké. Is dat wel duidelijk of niet?	
79.	L: dat staat op het eerste blaadje.	
80.	S: ow oké.	
81.	S: hoge concentratie.	
82.	L: ja. Haha. Ik ga kijken of die nog filmt. Ja..	
83.	S: handleiding heel goed.	83.1 Top vorm spel
84.	L: Ja, alleen ik zag net dat de tekst eraf valt.	
85.	S: Ja, dat kan je nog wel oplossen.	
86.	L: Ja, dit is allemaal nog het concept. Dit is geel oranje.	
87.	S: Ja.	

88.	L: Jullie mogen trouwens ook iets lekkers pakken, als jullie willen.	
89.	E: Mag ik de handleiding?	
90.	L: geeft handleiding.	
91.	E: Ja.	
92.	A: Ik vind dat van klompen, dat buitenlanders echt denken dat wij op klompen lopen.	
93.	B: In het ziekenhuis wel .	
94.	L: Ja, in het ziekenhuis wel.	
95.	A: Ja, crocs.	
96.	B: vroeger waren ze echt klompen tegenwoordig zijn ze meer crocs.	
97.	L: zou je deze hier op willen schrijven, want er zit zeg maar een code aan jou.	
98.	S: Misschien heb je verschillende tips in verschillende thema's, dus dan is het handig als je dadelijk je post-its op de verschillende groep plakt.	
99.	L: thema's.	
100.	S: thema's, sorry.	
101.	A: handleiding en spelregels zijn niet het zelfde of?	
102.	L: Zouden jullie op kunnen plakken wat jullie hebben geschreven? Ja. Haha. Jullie hebben nog vier minuten. Ik wil het zo ook nog even kort nabespreken, vandaar.	
103.	<i>E klapt post-its op.</i>	
104.	S: dit is wel een goede ruimte om het te doen.	
105.	L: Ja, ik dacht dat het misschien moeilijk was om de flapovers op te hangen, maar het lukt zo wel.	
106.	D: nou deze plak ik alvast op en dan kijk ik nog eventjes. <i>D gaat post-its opplakken.</i>	
107.	D: een is voor de top en de andere is voor de tip, toch?	
108.	S: Ja, staat er ook op.	
109.	L: Ja, alleen op de eerste.	
110.	A en B: alleen op de eerste.	
111.	<i>L gaat rondlopen om te opgehangen post-its te bekijken.</i>	
112.	<i>B en E praten onderling, onverstaanbaar.</i>	
113.	<i>C staat op om post-its op te plakken.</i>	
114.	<i>F staat op om post- its op te plakken.</i>	
115.	<i>A en B praten onderling, onverstaanbaar.</i>	
116.	L: Abdallah welke plakt niet?	
117.	<i>A staat op en gaat post-its plakken.</i>	
118.	<i>F bekijkt de spelregels, schrijft een post-it en plakt hierna deze op.</i>	
119.	L: Ik denk dat sommige kaartjes nu als tip en top door elkaar worden gehaald.	
120.	F: ja?	

121.	L: zeg maar geel was voor top en roze was voor tip. En ik denk dat met verschillende talen een tip is toch?	
122.	F: ja, ja.	
123.	L: en duidelijke instructies, dat is een top? Of wat wordt daar precies mee bedoeld?	123.1 (+124.1) Top duidelijke instructies
124.	D: dat is een top.	124.1 (+123.1) Top duidelijke instructies
125.	L: die is op een tip blaadje geschreven.	
126.	A zegt iets zacht, onverstaanbaar.	
127.	B: tip is roze?!	
128.	L: ja.	
129.	B zegt iets zacht, onverstaanbaar	
130.	S: echt Hollands he, stroopwafels en roze koeken.	
131.	E: Ja...	
132.	D mompelt, is onverstaanbaar	
133.	Deelnemers praten door elkaar heen, onverstaanbaar.	
134.	S : jammer dat je het niet in de magnetron kan leggen ofzo he?	
135.	A: oppiepen. Zo noemde wij dat vroeger. Een opgepiepte stroopwafel.	
136.	S: die waren wel lekker, op zijn kop, beetje warm.	
137.	A: Ja, hij ook. Wijst naar E.	
138.	A: in de magnetron..	
139.	S: Ja.	
140.	A: als je die te snel op eet dan verbrand je je tong. Was echt pijnlijk.	
141.	S: ja niet normaal. Met al die stroop op je wang.	
142.	A: haha, ja.	
143.	S: nog een goede tip voor de camera, niet te lang in de magnetron.	
144.	A: hahaha.	
145.	S: urghmm..	
146.	A: is het gelukt met je tips en je tops?	
147.	D: ja.	
148.	A: Dat is echt iets Nederlands he, tips en tops, of niet?	
149.	S: weet ik niet.	
150.	D: Engels, Engels.	
151.	S: Ja, denk ik ook.	
152.	D: Tips en tops is Engels.	
153.	A: Ik heb niet alle, alle, overal .	
154.	S: dat hoeft ook niet.	
155.	D: als ik niets weet kan ik ook niets opschrijven.	
156.	L: Als je niets weet dan niet.	
157.	C: oké.	
158.	A: Ik ga nog even nadenken.	
159.	L: Het zou wel fijn zijn om overal iets te hebben.	
160.	Iedereen praat door elkaar. Onverstaanbaar.	

161.	E: moet ik een nieuwe halen? <i>Heeft de theekan in zijn hand.</i>	
162.	D: Nee, ik heb genoeg. Ik hoef niets meer.	
163.	S: Ik heb genoeg zei Blanche. Hoef niets. Haha	
164.	F: Ik heb een tip. <i>Laat concept van spel zien. Bijvoorbeeld de waarden met plaatjes erbij.</i>	164.1 Tip vorm spel
165.	L: Ja, klopt. Ja.	
166.	F: Ja?	
167.	L: Kan je dat opschrijven, dan kan ik dat goed uitwerken.	
168.	F: Ja.	
169.	L: Ik zou graag willen inzoomen op een paar tips en tops die gegeven zijn. Uhm bijvoorbeeld bij aansluiting doelgroep. B. uhm ik weet	
170.	S: B is Margay.	
171.	L: Ja er staat wisselen in normen en waarden. Die zijn persoonlijk en cultuur bepaald verschillend. Dat vind ik een goede, alleen hoe zien jullie dat dan. Welke normen en waarden zouden er anders kunnen zijn in het spel, zodat het meer aansluit op hun culturen.	171.1 (+173.1) Tip vorm spel
172.	S: wie heeft dat geschreven?	
173.	B: Ik heb dat geschreven, want we hebben hier op staan als normen en waarden: eerlijkheid, geloof, respect, veel geld, veiligheid. Dat zijn algemene normen en waarden van Nederland die naar vormen komen. Uhm, maar ik denk uhm. Wat staat er allemaal..	173.1 (+171.1) Tip vorm spel
174.	A: Ik denk dat Lies ermee bedoelt dat je het bespreekbaar gaat maken. Toch? Of?	
175.	B: Ja, maar dit zijn.. voor. Dit zijn vaste normen en waarden, maar misschien is het voor hun familie of vriendschap of ik zeg maar wat uhm uitgaan, ik zeg maar wat. Dat is belangrijker dan de waarden en normen die we hier hebben. Zo houden we vast aan deze normen terwijl hun misschien denken van hey, dat kan andere kanten op gaan.	175.1 (+176.1, 177.1, 178.1) Tip vorm spel
176.	L: Ja, dus bijvoorbeeld familie zou er nog bij kunnen.	176.1 (+175.1, 177.1, 178.1) Tip vorm spel
177.	F: Ja, netwerk.	177.1 (+175.1, 176.1, 178.1) Tip vorm spel
178.	B: hobby, ja dat is voor ons een hele belangrijke. Maar misschien voor hun. sporten	178.1 (+175.1, 176.1, 177.1) Tip vorm spel
179.	F: Ja.	
180.	A: Maar is dat een waarde?	
181.	L: maar hobby, is bijvoorbeeld de waarde avontuur. En dan kan jij bijvoorbeeld zeggen. Uh dat je, voor jou avontuur betekent dat jij op reis gaat, en een uh berg gaat beklimmen. Dat kan en hobby zijn. Maar het moet wel een waarde blijven, inderdaad.	
182.	A: familie is toch	

183.	L: het is heel breed en het is dat zij de diepgang opzoeken.	183.1 Vorm spel
184.	F: kijk.	
185.	L: naar hun eigen zeg maar.	
186.	F: omdat tijdens die rolspele n of die spel het gaat ook om zeker die discussie zegt maar.	
187.	L: Ja.	
188.	F: dat kijk in heel Nederland zijn mensen hier, die werken zeg maar individueel of ja die.	
189.	B: Ja.	
190.	F: en wij Eritrea of wij Syrië. wij	
191.	B: wij-cultuur.	
192.	F: wij dus in die cultuur.	
193.	L: Familie zou er nog wel bij kunnen.	
194.	F: familie ja. Is ook een belangrijke factor.	194.1 (+197.1) Tip vorm spel
195.	C: Ja.	
196.	D: Ik denk dat familie , prima als je familie zou toevoegen, zo zijn er andere thema's wat je zou dan blijf je maar toevoegen en toevoegen. Dan kom je er nooit uit.	
197.	F: koken.	197.1 (194.1) Tip vorm spel
198.	B: Nee, maar daarom is de vraag of je dit vast gaat plakken of dat je ook kan rouleren en veranderen, dus niet dat ze dit hebben gehad en het is dat. Maar de volgende keer als je het speelt dat je andere normen en waarden erbij kan doen, zodat je eigenlijk ook dus wel meerdere malen kan spelen. Dus eigenlijk een nieuwe invulling.	198.1 Tip vorm spel
199.	D: ik zou ervoor kiezen om bij die vakken, kijk als je praat over uhh ik weet niet, normen waa.. iets. Uhm vriendschap of wat, dat je zou misschien bij die vakken extra kaarten of iets moeten maken. Zeg maar middelen onze normen en waarden is dit , maar er zou wellicht dit en dit anders kunnen zijn. Wat is bij jou, in jouw cultuur belangrijk of.	199.1 Tip vorm spel
200.	F: Of, of bijvoorbeeld een eerste bijeenkomst, plak je dit he, puur over Nederlands norm en waarden. Onze tweede bijeenkomst bijvoorbeeld dan kan je pas verdiepen. Ik denk.	200.1 Tip toepassing spel
201.	L: Maar ik denk dat het ook heel moeilijk is om te zeggen van dit zijn de Nederlandse normen en waarden, want het is een multiculturele samenleving.	
202.	F: Nee, maar voor dit spel, dan denk ik dat die spel , die wordt bewust zo wordt in Nederland maatschappij. Zo hoort , zo hoort het.	202.1 Bijdrage doel spel
203.	A: Het is misschien goed om erover na te denken, wil jij een vast spel of wil jij dat je dingen kunt...	203.1 (+205.1) Tip vorm spel
204.	L: rouleren	

205.	A: kunt rouleren, dat je kunt wisselen. En dat je daar een, een Nederlandse variant van hebt en dan bijvoorbeeld een Eritrese en een Syrische. En..	205.1 (+203.1) Tip vorm spel
206.	F: Ja.	
207.	A: gewoon ook om voor jezelf erover na te denken wat je daarmee wil.	
208.	F: denk ik ook.	
209.	D: of in jouw instructieboek, dat je zet daar de mentoren of de spelleider die kan vragen naar verschillende , naar de jongens, of je pakt invullen met een andere .., wat ze denken wat bij hun is.	209.1 Tip vorm spel
210.	F: dat heb ik ook tip naar jou zeg maar, staat ook daar, dat kan jij dat in verschillende talen ook he. Die informatie ook he. Zo zo.	210.1 Tip vorm spel
211.	L: ja, ik heb daar wel over nagedacht, alleen het is wel de bedoeling dat ze wel Nederlands leren (C, E en B knikken ja), dus als je continue alles blijft vertalen in al hun talen en straks zijn er weer andere culturen misschien, die hier als vluchteling komen.	211.1 (+211.2, 211.3, 211.4, 211.5) Nederlandse taal 211.2 (+211.1, 211.3, 211.4, 211.5) Nederlandse taal 211.3 (+211.1, 211.2, 211.4, 211.5) Nederlandse taal 211.4 (+211.1, 211.2, 211.3, 211.5) Nederlandse taal 211.5 (+211.1, 211.2, 211.3, 211.4) Nederlandse taal
212.	F: Ja	
213.	L: en dan wordt het heel veel tekst ,dus wordt heel druk voor iedereen , misschien bam in je gezicht.	
214.	B: Ja..	
215.	L: en dan ga je misschien ook, blijf je teveel in hun taal hangen.	
216.	F: Ja.	
217.	B: Ik vind het juist goed dat het in het Nederlands is.	217.1 (+ 218.1,219.1, 220.1, 221.1, 221.2, 222.1, 223.1, 224.1, 225.1) Nederlandse taal
218.	F: Ja.	218.1 (+ 217.1, 219.1, 220.1, 221.1, 221.2, 222.1) Nederlandse taal
219.	L: Daarom vind ik het belangrijk dat de mentor erbij is...	219.1 (+217.1, 218.1, 220.1, 221.1, 221.2, 222.1, 223.1, 225.1) Nederlandse taal
220.	C: ja ze moeten ook inburgeren.	220.1 (+ 217.1, 218.1, 219.1, 221.1, 221.2, 222.1, 223.1, 225.1.) Nederlandse taal
221.	B: ja. Ik vind het goed. E knikt ja.	221.1 (+ 217.1, 218.1, 219.1, 220.1, 221.2, 222.1, 223.1, 225.1) Nederlandse taal

		221.2 (+ 217.1, 218.1, 219.1, 220.1, 221.1, 222.1, 223.1, 225.1) Nederlandse taal
222.	C: Ja.	222.1 (+ 217.1, 218.1, 219.1, 220.1, 221.1, 221.2, 223.1, 225.1) Nederlandse taal
223.	L: Om het te blijven uhm proberen uit te leggen aan de jongeren.	223.1 (+217.1, 218.1, 219.1, 220.1, 221.1, 221.2, 222.1, 224.1, 225.1) Nederlandse taal
224.	A: Ja.	224.1 (+217.1, 218.1, 219.1, 220.1, 221.1, 221.2, 222.1, 223.1, 225.1) Nederlandse taal
225.	B: precies, en dan is het ook direct een leermoment voor hun om Nederlands te leren met wat wij bedoelen.	225.1 (+217.1, 218.1, 219.1, 220.1, 221.1, 221.2, 222.1, 223.1, 224.1) Nederlandse taal
226.	L: Ja.	
227.	B: dan kan je dat weer uitleggen.	
228.	L: Ja.	
229.	B: dat is wel.	
230.	F: Dan kan je ook proberen om die verschillende fasen noemen wij. Eerste fase, de tweede fase de eind fase noemen wij. Kan jij verdelen zeg maar. Kan jij die aandacht in de eerste fase die stuk bijvoorbeeld met die spel. En die tweede fase zo en die eind fase zo. Ja kijk maar.	230.1 (+236.1, 238.1) Tip vorm spel
231.	L: Je bedoelt de eindfase met wanneer ze richting op zichzelf gaan wonen.	
232.	F: Ja.	
233.	C: Ja.	
234.	L: En wat zijn jouw ideeën van hoe ik dat zou kunnen invullen bij het spel?	
235.	F: Ja, een belangrijke factor wanneer de jong straks zijn klaar. Dat hij nog moet leren, of ja. Straks, als hij is los of weg bij ons.	
236.	A: maar het gaat niet over zelfstandigheid he, het gaat over..	236.1 (+230.1, 238.1) Tip vorm spel
237.	L: nee dit gaat over...	
238.	B: dan ga je denk ik het doel voorbij van dit spel.	238.1 (+230.1, 236.1) Tip vorm spel
239.	F: Ja, denk ik is die, ja gewoon is die een idee.	
240.	C: Het kan ook een beetje uuh, ja aan liggen wanneer jongeren pas vier vijf maanden in Nederland zijn dan kunnen ze dit niet begrijpen.	240.1 (+ 242.1, 244.1) Aansluiting doelgroep
241.	L: Nee.	
242.	A: Daarom kunnen ze elkaar helpen.	242.1 (+ 240.1, 244.1) Aansluiting doelgroep
243.	L: vandaar dat ik..	
244.	C: Ja, ze kunnen wel helpen, maar je weet niet wat ze naar elkaar vertalen, letterlijk. Snap je, dus hoe weet	244.1 (+ 240.1, 242.1) Aansluiting doelgroep

	je zeker dat het over de goede waarden en normen gaat.	
245.	F: je moet ook rekening houden met bijvoorbeeld zij moeten jongeren zij worden ze geplaatst bij ons zien we meteen een ...onverstaanbaar... hij heeft een woning of dan hij gaat weg of uhh noem maar op. Maar is een soort uh.. ja.	245.1 Tip aansluiting doelgroep
246.	D: dat is een tip van mij ,over, over dat is de zaak van zwarte piet. Iedereen weet over die discussie van Zwarte piet. Nederland die zo heeft. En dat is echt geschreven, ik vraag mij af of de jongeren die net in Nederland aankomen in staat zijn om een objectieve idee te geven over die thema, want wij als Nederlands worden al twintig jaar op de woorden en getogen, zijn nog niet uit met deze discussie. Dat is een tip, is het niet mogelijk om te kijken van zou je andere thema's kunnen invullen wat makkelijk dicht bij hen zijn en niet die hele hele ophef	246.1 Aansluiting doelgroep 246.2 (+255.1) Tip vorm spel
247.	C: ja	
248.	B: veroorzaken.	
249.	L: Maar het is wel echt een ritueel in Nederland en ik snap dat daar discussie over is, maar dat heeft ook met jouw normen en waarden en jouw ideeën te maken, dus dat is juist een mooi plaatje om de discussie daarover aan te gaan. Misschien heb je daar een ander beeld over of vind je dat ze niet zwart mogen zijn, dan kan je dat verwoorden juist. Bij dat plaatje.	
250.	D: Ja, ik weet dat de jongens objectief zijn, maar omdat ze zo kort hier zijn.	
251.	B: voor de discussie.	
252.	C: Ja.	
253.	D: pakken ze gewoon van, horen ze, kijk als ik donker ben hoor ik donkere mensen zeggen van, zwarte piet moet worden afgeschaft dan denk ik ja dat is goed. Dat moet.	
254.	L: ja.	
255.	D: Dus de eigen idee, weten van de cultuur , hoe lang bestaat het, wat is het voor de kinderen, de ouders voor dat ze in de grote thema, maar dat is mijn idee he.	255.1 (+ 246.2) Tip vorm spel
256.	C en B: ja.	
257.	B: In die zin dat ze eerst bewust moeten worden van wat is zwarte piet voor dat ze een mening vormen.	257.1 (+259.1, 261.1) Taak mentor
258.	C: na de tijd.	
259.	A: maar daar kan je als mentor toch op inspelen?!	259.1 (+ 257.1, 261.1) Taak mentor
260.	L: vandaar dat de mentor er ook bij moet zitten.	
261.	A: daar kun je als mentor op in spelen. Ik zie die beren op de weg niet zo, want ik denk wanneer je er	261.1(+ 257.1, 259.1) Taak mentor

	nog niet zo lang in Nederland bent, zijn er altijd uh, nu bijvoorbeeld in uh, huis Roosje Vosstraat, daar zitten jongens van twee jaar in Nederland en jongens van drie maanden in Nederland, maar die helpen elkaar en die steunen elkaar. En dat kan je als mentor ook weer gebruiken om, om uh op die manier uhhh ja die nieuwe jongen kennis te leren maken met de Nederlandse maatschappij en wat is hier allemaal normaal en wat uhhh zo een gesprek aangaan een soort van kennismaking van hoi dit is Nederland.	
262.	B: Dit is Nederland! Heel die discussie over Zwarte piet haha.	
263.	D: ik moet ervandoor ik heb een belangrijke afspraak.	
264.	L: bedankt.	
265.	F: als er iets is hoor ik van jou. Enne ja dan moet je ook weten van die blijven niet heel lang dat is maar heel kort.	265.1 Tip aansluiting doelgroep
266.	L: Ja, dat klopt.	
267.	F: maar, <i>onverstaanbaar</i> .	
268.	A: Ik vind het een goed spel, Lies!	268.1 (+ 269.1, 270.1) Top spel algemeen
269.	C: Ja.	269.1 (+ 268.1, 270.1) Top spel algemeen
270.	F: maar is een goed middel.	270.1 (+268.1, 269.1) Top spel algemeen
271.	L: ik heb nog een vraag. Uhm Abdallah gaf aan dat uhm misschien goed was om bij waarden...	271.1 (+272.1, 273.1) Tip vorm spel
272.	F: beetje foto's bij doen.	272.1 (+271.1, 273.1) Tip vorm spel
273.	L: ... visueel te maken.	273.1 (+ 271.1, 272.1) Tip vorm spel
274.	F: Juist, ja.	
275.	L: Ik heb daar ook over nagedacht, maar ik ben bang dat als ik dat visueel ga maken, dat ik het invul vanuit mijn normen en waarden wat geloof is, want dan zoek ik een plaatje op van wat voor mij geloof betekent.	
276.	F: Nee...	
277.	L: wat is jullie mening daarover?	
278.	F: Mijn tip is die geloof die hoeft niet, maar bijvoorbeeld iets met uhh kijk veiligheid of wat hebben jullie met respect bijvoorbeeld.	278.1 Tip vorm spel
279.	B: Ja, maar dat is dus aan HUN de vraag wat voor hun veiligheid is.	279.1 Top vorm spel
280.	L: Ja.	
281.	F: maar is een idee.	
282.	C: maar ze moeten wel met deze spel onze waarden en normen begrijpen, snap je.	282.1 Bijdrage doel spel
283.	F: Juist.	

284.	C: zij kunnen denken bijvoorbeeld veiligheid is ja, ik maak thuis een vuurtje, ja dat is mijn mening over veiligheid. Daarom moet bij veiligheid een beetje een brandblusser.	284.1 Tip vorm spel
285.	A: maar daar kan je ook over praten natuurlijk he. In plaats van overal plaatjes.	285.1 (+286.1) Taak mentor
286.	C: Ja, dat kan ook.	286.1 (+285.1) Taak mentor
287.	F: maar denk ik, plaatjes erbij geeft steun bij de jongeren van eh dat gaat puur over die stuk.	287.1 Tip vorm spel
288.	C: Ja.	
289.	F: en hij blijft beperkt op die stuk. Niet uitgebreid. Veiligheid is groot.	
290.	L: maar de bedoeling is....	
291.	A: maar die, in principe staan de plaatjes ook hierop.	291.1 Top vorm spel
292.	L: Ja.	
293.	A: je moet wel weten wie Pinokkio is als je het over liegen hebt, maar, nee maar.	293.1 Tip vorm spel
294.	B: tip, tip.	
295.	A: als jij liegt in Nederland wordt jouw neus veel langer, maar hier staan de plaatjes ook al overal op. Mannen die met elkaar trouwen. Je mag iemand slaan. Hier staan de plaatjes ook overal op, dus ...	
296.	C. Ja, is ook beeldend, ja.	
297.	A: ik denk dat er wel aan is gedacht, want het is wel eet je gezond en er staan van stampopot tot hamburger.	297.1 Top vorm spel
298.	F: ja kijk maar. Ja is goed.	
299.	E: ik vond het vooral leuk in het spel dat je uuh ja die bonus kan verdienen om uuh ja dus verder te gaan of langzamer te gaan en dat die gekoppeld zijn aan de dagelijkse taken. Ja dan is het voor die jongeren ook gewoon.	299.1 (+301.1) Top vorm spel 299.2 (+301.1, 302.1) Top aansluiting doelgroep
300.	L: ja want daar..	
301.	C: Ja.	301.1 (+299.1,) Top vorm spel 301.1 (+299.1, 302.1) Top aansluiting doelgroep
302.	E: dat is echt de aansluiting in het spel.	302.1 (+299.2, 301.1) Top aansluiting doelgroep
303.	L: hoe lang had ik hiervoor, Susanne?	
304.	S: twintig minuten.	
305.	L: oké.	
306.	S: je loopt vijf minuten uit.	
307.	L: is er nog iets anders wat jullie naar boven willen halen om te bespreken met elkaar?	
308.	B: misschien kan je zelf ook in de tips en tops kijken waar jij nog vragen over hebt?	
309.	L: ja, ik kijk even.	
310.	S: wat zei je Margay?	

311.	B: misschien kan ze nu nog in de tips en tops kijken waar ze vragen over heeft, want nu zijn we nog hier. Dan kan ze dat nog nu hier met ons bespreken.	
312.	E: Ik denk wanneer de thema's kunnen wisselen dat dat wel dynamiek geeft aan het spel.	312.1 (+ 313.1, 314.1, 315.1, 316.1, 317.1, 318.1, 319.1, 320.1, 321.1) Tip vorm spel
313.	F: wisselen.	313.1 (+ 312.1, 314.1, 315.1, 316.1, 317.1, 318.1, 319.1, 320.1, 321.1) Tip vorm spel
314.	C: ja.	314.1 (+ 312.1, 313.1, 315.1, 316.1, 317.1, 318.1, 319.1, 320.1, 321.1) Tip vorm spel
315.	E: dan dat je meerdere momenten kunt spelen.	315.1 (+ 312.1, 313.1, 314.1, 316.1, 317.1, 318.1, 319.1, 320.1, 321.1) Tip vorm spel
316.	B: ja, precies. Of meerdere malen kan spelen.	316.1 (+ 312.1, 313.1, 314.1, 315.1, 317.1, 318.1, 319.1, 320.1, 321.1) Tip vorm spel
317.	C en E: ja.	317.1 (+ 312.1, 313.1, 314.1, 315.1, 316.1, 318.1, 319.1, 320.1, 321.1) Tip vorm spel
318.	E: bijvoorbeeld met kerst of ja dit is in december.	318.1 (+ 312.1, 313.1, 314.1, 315.1, 316.1, 317.1, 319.1, 320.1, 321.1) Tip vorm spel
319.	B: ow, ja dat is wel een goeie.	319.1 (+ 312.1, 313.1, 314.1, 315.1, 316.1, 317.1, 318.1, 320.1, 321.1) Tip vorm spel
320.	E: bijvoorbeeld kerst heb je nog of Pasen.	320.1 (+ 312.1, 313.1, 314.1, 315.1, 316.1, 317.1, 318.1, 319.1, 321.1) Tip vorm spel
321.	A: ja.	321.1 (+ 312.1, 313.1, 314.1, 315.1, 316.1, 317.1, 318.1, 319.1, 320.1) Tip vorm spel
322.	S: Lies, mag ik een vraag stellen? Ik hoor er eigenlijk niet bij, maar, maar dat is meer richting jou Margay. Wij werken ook nog op het meidenpand niet zo veel. Denk je dat er een verschil kan zijn of moet zijn tussen de als je het met de vrouwenpand of met een herenpand speelt?	322.1 (+ 323.1, 324.1, 325.1) Top vorm spel
323.	B: Nee.	323.1 (+ 322.1, 324.1, 325.1) Top vorm spel
324.	S: Dat je vrouwen iets andere thema's wil bespreken.	324.1 (+ 322.1, 323.1, 325.1) Top vorm spel
325.	B: mmm, ik denk het niet. Ik denk dat je die wel mooi in die dingen uhhh..	325.1 (+ 322.1, 323.1, 324.1) Top vorm spel
326.	E: kan plaatsn.	
327.	B: dat jij als mentor er wel richting aan kan geven, als jij weet uuh, wat belangrijker is. Uhhh wel zoals ik net zei als het de mogelijkheid is om die kaartjes en aspecten te veranderen als thema's dan zal dat juist	327.1 (+327.3) Taak mentor 327.2 Tip vorm spel

	meer diepgang geven, maar ik denk als die er eenmaal zijn dat je er zelf bewust richting aan kan geven. Bijvoorbeeld bij de meiden zal geloof hoger staan dan bij, denk ik he, bij de meiden dan bij de jongens. En ik ben dan wel benieuwd er was een kaartje vrouwen moeten koken. Ik weet dat de meiden wel zo denken dat het zo is. Maar ja.	327.3 (+327.1) Taak mentor
328.	A: maar mannen denken weer niet zo, dat is weer heel erg leuk. Want de mannen koken ook.	
329.	B: Ja, maar zij koken, maar zij vinden wel dat de vrouwen moeten koken.	
330.	S: Ja.	
331.	B: dus dan kan je die discussie, dus mooi daar in aan ja tackelen zeg maar. Als je dat hetzelfde laat.	
332.	S: oké.	
333.	F: dat wordt duidelijk tijdens het spel zeg maar. Tussen die twee culturen bijvoorbeeld. Eritrese cultuur en Nederlandse cultuur.	333.1 (+334.1, 335.1, 336.1) Top vorm spel
334.	C: ja.	334.1 (+333.1, 335.1, 336.1) Top vorm spel
335.	F: daar komt zeker die aspect.	335.1 (+333.1, 334.1, 336.1) top vorm spel
336.	C: ja.	336.1 (+333.1, 334.1, 335.1) Top vorm spel
337.	L: Hier staat er nog een, zowel jongeren als mentoren moeten op hetzelfde moment aanwezig zijn. Ik vraag me af of jullie vinden dat altijd alle jongeren met het spel mee zou moeten doen of dat je ook kan zeggen van vandaag speel ik het met twee jongeren van het pand en de andere jongeren...	
338.	F: weet ik als advies zeg maar, dat ik zie zeg maar, heeft heel veel capaciteit zeg maar, resultaat zeg maar als je met de hele groep gaat spelen. Dan met een.	338.1 (+339.1, 340.1, 341.1, 342.1, 343.1, 344.1, 345.1, 346.1) Aantal spelers
339.	E: ja, ze leren van elkaar.	339.1 (+338.1, 340.1, 341.1, 342.1, 343.1, 344.1, 345.1, 346.1) Aantal spelers
340.	F: juist!	340.1 (+338.1, 339.1, 341.1, 342.1, 343.1, 344.1, 345.1, 346.1) Aantal spelers
341.	C: Ja.	341.1 (+338.1, 339.1, 340.1, 342.1, 343.1, 344.1, 345.1, 346.1) Aantal spelers
342.	B: Jawel, maar dat is niet haalbaar, want je kan iemand niet verplichten om er aan deel te nemen.	342.1 (+338.1, 339.1, 340.1, 341.1, 343.1, 344.1, 345.1, 346.1) Aantal spelers
343.	F: nee, maar bijvoorbeeld van die vier, drie om mee te spelen deze is goed.	343.1 (+338.1, 339.1, 340.1, 341.1, 342.1, 344.1, 345.1, 346.1) Aantal spelers

344.	A: het zou het positiefst zijn met een grote groep, nou ja groot met vier of vier jongeren zou het positiefste zijn, maar het is geen must. Het is niet dat je het niet kunt spelen met zijn tweeën.	344.1 (+338.1, 339.1, 340.1, 341.1, 342.1, 343.1, 345.1, 346.1) Aantal spelers
345.	F: Hoe groter... maar individueel..... nee.	345.1 (+338.1, 339.1, 340.1, 342.1, 343.1, 344.1, 346.1) Aantal spelers
346.	C: nee.	346.1 (+338.1, 339.1, 340.1, 341.1, 342.1, 343.1, 344.1, 345.1) Aantal spelers
347.	E: hangt ervan af met de aansluiting van de doelgroep. Als hun zeggen ja dat is een leuk spel, dan zullen ze het spelen.	
348.	L: Ja.	
349.	F: en kan je bijvoorbeeld uuh uhh, uhhh tijdens bijvoorbeeld een huisoverleg, dan kan je een keer proberen met de hele, ja met de hele groep.	349.1 Taak mentor
350.	L: om uit te leggen?	
351.	F: Ja.	
352.	L: goed idee.	
353.	F: dan trek jij meteen conclusies zeg maar, misschien daar aanvulling of die of die, ja.	
354.	B: het ligt er ook aan hoe je het gaat brengen bijvoorbeeld van: "Kom jongens, fijne spelletjesavond, popcorn uuh. Thee erbij. <i>Er wordt gelachen.</i>	354.1 Stimuleren/motiveren jongere
355.	F: en bij het spelen wij gaan samen koken, samen eten, die.	355.1 Stimuleren/motiveren jongere
356.	B: en degene die wint krijgt een extra stukje taart.	356.1 Stimuleren/motiveren jongere
357.	L: Ja, en hier ergens stond nog van hoe zorg je ervoor dat het spel niet in de kast verdwijnt.	
358.	F: ja, dat kan jij bijvoorbeeld...ja.	
359.	L: hoe denken jullie daarover?	
360.	C: jaa, dat is een hele goeie.	
361.	A: ik denk dat het een hele grote rol is, wat, welke rol de mentor inneemt. Ik denk als je als mentor uhh, heel motiverend, stimulerend bent en het enthousiast kunt brengen en ook echt zelf meedoet. Uhm dat de jongeren het ook als een uuh als een heel fijn moment kunnen zien dat ze allemaal samen zitten.	361.1 (+362.1, 363.1) Taak mentor 361.2 (+ 362.1, 363.1) Aansluiting doelgroep
362.	E: Ja.	362.1 (+ 361.2, 363.1) Aansluiting doelgroep 362.1 (+361.1, 363.1) Taak mentor
363.	C: vooral als dat ook kan.	363.1 (+ 361.2, 362.1) Aansluiting doelgroep 363.1 (+361.1, 362.1) Taak mentor

364.	A: Dus ik denk dat de rol van de mentor ook heel groot is.	364.1 (+365.1) Taak mentor
365.	F: ja zeker.	365.1 (+364.1) Taak mentor
366.	C: kijk, je kan het niet elke week spelen.	366.1 (+367.1) toepasbaarheid spel
367.	A: Nee.	367.1 (+366.1) Toepasbaarheid spel
368.	C: stel jongeren zijn een jaar daar en dan is het moeilijk om ze te motiveren van kom we gaan een spelletje spelen.	368.1 Stimuleren/motiveren jongere
369.	B: dat was mijn vraag. Dat was meer in de zin van. Ik ben van het meidenpand.	
370.	C: jaa.	
371.	B: en dan spelen we een keer een spel en dan je hoeft het woord spel maar te noemen het maakt niet uit wat, nee ik wil niet. Nee mevrouw, nee. Dan denk ik ja, hoe ga je, hoe kan je als je als mentor daar niet veel meer op in kan spelen hoe ga je ervoor zorgen dat het spel toch een aspect heeft dat hun ja aantrekt om toch dat ze er wel zijn. Dat toch meer een beetje gevoel kan geven.	371.1 Stimuleren/motiveren jongere
372.	F: wakkeren van enthousiasme ja.	
373.	B: Ik heb zelf ook geen antwoord daarop hoor, maar ik dacht misschien dat we er even samen over kunnen brainstormen.	
374.	F: kijk, dat hoort bij de taak, de taak vooral van die eerste drie maanden zeg maar. Dan kan jij niet meteen zeg maar. De eerste week van kom we gaan..	374.1 (+376.1) toepasbaarheid spel
375.	L: nee, dat denk ik ook niet.	
376.	F: wanneer je merkt er heerst een goede sfeer in de panden, de contacten uuh onderling tussen de jongeren.	376.1 (+374.1) toepasbaarheid spel
377.	A: ik snap wel wat Margay zegt. Het is niet alleen de rol van de mentor. Dat snap ik ook wel. Ja, want wanneer je jongeren niet gemotiveerd krijgt dat hoeft niet perse alleen aan de mentor te liggen.	377.1 Stimuleren/motiveren jongere
378.	F: maar, in dit geval is het de taak van de mentor om initiatief te nemen, zo werkt het. Dit is het goede moment. Dat is de taak van de mentor. Vind ik, maar als je geen goede mentor bent en zegt hier spelen dan zeggen ze ik ga weg of ik heb geen tijd. Of hij gaat iets verzinnen. Ik heb een afspraak. Ja.	378.1 (+379.1, 379.2, 380.1) Taak mentor
379.	E: Ja. C knikt ja.	379.1 (+378.1, 379.2, 380.1) Taak mentor 379.2 (+378.1, 379.1, 380.1) taak mentor
380.	F: in dit geval is het de taak van de mentor om daar de jongeren te stimuleren. Ja.	380.1 (+378.1, 378.2, 379.1) Taak mentor

381.	L: oke, dus zoveel mogelijk dat de mentor gaat stimuleren.	
382.	F: en vooral wanneer je merkt dat de jongere hij is niet gemotiveerd om mee te doen van binnen de groep. Dan kan je daar noemen wij, noem ik zeg maar een soort beloningssysteem gebruiken. Ga jij meedoen dan zo. Of. Dat kan ook.	382.1 (+ 386.1, 387.1, 388.1, 389.1, 393.1) Stimuleren/motiveren jongere
383.	L: en dan iets van dat ze iets extra's krijgen?	
384.	F: ja, bijvoorbeeld dat uh ja iets.	
385.	L: zoals?	
386.	F: ja, zoals bijvoorbeeld volgende keer wij gaan samen koken of je hoeft niet te betalen die twee euro. Bijvoorbeeld.	386.1 (+ 382.1, 387.1, 388.1, 389.1, 393.1) Stimuleren/motiveren jongere
387.	C: of een taart.	387.1 (+ 382.1, 386.1, 388.1, 389.1, 393.1) Stimuleren/motiveren jongere
388.	F: Ja, zoiets.	388.1 (+ 382.1, 386.1, 387.1, 389.1, 393.1) Stimuleren/motiveren jongere
389.	C: of ijsjes. <i>Mensen lachen.</i>	389.1 (+ 382.1, 386.1, 387.1, 388.1, 393.1) Stimuleren/motiveren jongere
390.	L: ijsjes	
391.	B: kan je alleen een persoon geven.	
392.	A: allemaal eten.	
393.	F: of bijvoorbeeld na drie keer achter elkaar of er heerst een goede sfeer, de jongeren meewerken noem maar op, een keer bijvoorbeeld kom we gaan een terrasje pakken. Wij samen bijvoorbeeld. Of naar de bioscoop.	393.1 (+ 382.1, 386.1, 387.1, 388.1, 389.1) Stimuleren/motiveren jongere
394.	L: Denken jullie dat het spel meerdere malen zou kunnen spelen?	
395.	F: denk ik regelmatig dat heeft geen nut, denk ik. Zoals ik zei die spel bijvoorbeeld in die drie fases van het traject van de jongeren bijvoorbeeld. Zeg die drie maand eerste keer. Na drie maanden weer. Half jaar weer. En dan na drie maanden weer ofzo. En jij kijkt naar de termen en de leeftijd van de jongeren en hoe lang loopt hij nog hier rond. Dan kan jij iets aan bij doen.	395.1 Toepasbaarheid spel 395.2 Taak mentor
396.	B: ik denk dat het zeker nuttig is en belangrijk is om het meerdere malen te spelen. Niet achter elkaar, maar inderdaad dat je voor jezelf kijkt van nu zijn jullie hier zo staan jullie erin. Na een half jaar bijvoorbeeld ga je het weer spelen en dan kunnen ze zelf ook het verschil van hey toen ik hier kwam was het dat en dat maar nu sta ik er anders in. Je bent steeds beter of meer aan het integreren en je normen en waarden veranderen.	396.1 (+397.1) Toepasbaarheid spel

397.	F: juist en dan zie je dat die visie of die mening van die jongeren in die eerste drie maand de betekenis van respect en na een half jaar is die veranderd. Omdat hij is hier in zijn zelfstandigheid.	397.1 (+396.1) Toepasbaarheid spel
398.	L: veranderen.	
399.	L: Oké, bedankt voor jullie inbreng. Ik ga het meenemen in het spel.	
400.	F: graag gedaan en nog heel veel succes.	
401.	L: neem nog een koekje, haha.	
402.	A: In Nederland krijg je er maar een.	
403.	<i>Iedereen klap</i>	
404.	A: Nou hartstikke goed gedaan meis.	
405.	F: Ja.	
406.	A: Leuk spel.	406.1 (+407.1, 409.1) Top spel algemeen
407.	B knikt ja.	407.1 (+406.1, 409.1) Top spel algemeen
408.	B: Ik zie dat je er heel veel tijd in hebt gestoken!	
409.	C: goed gemaakt.	409.1 (+406.1, 407.1) Top spel algemeen
410.	E: en juist denk ik, omdat die begrippen zo breed zijn kun je uhm, ik noem maar iets, veel geld bijvoorbeeld, respect, vriendschap, ja, ik denk dat dat bij ons wel wekelijks wisselt qua ideeën en gedachtes. Dat je daar echt hele mooie momenten kan hebben om te zien hey, hij als mentor vindt dit en jullie dit, laat het goed zien.	410.1 Top aansluiting doelgroep
411.	L: dat hoop ik wel dat je dat ermee kan bereiken.	
412.	C: en dit is vind ik beter een spel dan op school zeg maar. Op het spel gaan ze altijd sneller... Dat is leuker altijd, dan is het niet leren, zoals op school. Maar dan is het wel spel.	412.1 Top aansluiting doelgroep
413.	L: ja, op een creatieve manier	
414.	A: Überhaupt die thema's bespreekbaar maken is al heel erg leuk en goed en nodig.	414.1 Top vorm spel
415.	S: maar het idee nu is dat de leerling die na jou komt het spel gaat toepassen in de groep.	
416.	L: Ja, als ik een goed cijfer haal zeg maar, dan wordt mijn scriptie in een soort database gezet en dan degene die hierna komen die gaan het dan implementeren of kijken wat de jongeren ervan vinden om te kijken wat hun input is, om dingen bij te voegen of weg te laten. Wat zij belangrijk vinden, omdat ik niet zoveel tijd heb om en professionals en jongeren samen te kijken.	
417.	F: Ja, ja.	
418.	L: Richt ik mij op professionals en ik hoop dat de volgende na mij daar naar gaat kijken.	
419.	A: Dat bedoelde je met het onderzoek, dus eerst is er. De beginfase heeft iemand anders gedaan. Jij	

	hebt dit gedaan en dadelijk gaat iemand weer verder met het spel uitvoeren.	
420.	L: Zeg maar bij combinatie jeugdzorg die werkt samen met Fontys in een CPI.	
421.	F: CPI.	
422.	L: Centrum pedagogische innovatie. En er zijn vanuit Combinatie Jeugdzorg bepaalde onderwerpen opgegeven waar ze onderzoek over willen. En uhm, ja voor mij is een uhm, uhmm oriënterende fase geweest. Dat heeft een andere student gedaan over radicalisering en daaruit ben ik in iets verder gegaan. Ik zit in de ontwerpfase en na mij komt dan de implementatiefase. En zo, daarom hebben ze het CPI opgebouwd, omdat bij andere die gewoon op een andere stage, stage lopen hebben ze alleen de oriënterende fase en dan wordt het zeg maar in de kast gezet en er wordt verder niets mee gedaan. En dat vinden ze zonde.	
423.	F: Ja.	
424.	B: leuk.	
425.	L: dus nu gaan ze meer dieper in op het onderwerp.	
426.	F: precies, ja.	
427.	L: bedankt!	
428.	A: ja, jij ook!	
429.	L: ik ga de camera uitzetten.	

Nummer post-it	Categorieën flap-overs	Code	Tip/top	uitwerking
-	Lege vel	-	-	-
P1	Aansluiting mentoren	B	Top	Sluit goed aan bij mentoren/NL samenleving en wat wij belangrijk vinden.
P2	Aansluiting mentoren	C	Top	Naar mijn mening kunnen mentoren goed aansluiten bij het spel. Ik kijk van mijn persoonlijke positie (Ik heb ook n. normen en warden geleerd). Het is zeker belangrijk om dat jongeren moeten inburgering maken.
P3	Aansluiting mentoren	D	Top	- Mogelijke aansluiting mentoren - Bijdragen aan contact

				versterken met jongeren - Bijdrage aan sfeer in huis - Bijdragen aan kennis tussen mentoren en jongeren
P4	Aansluiting mentoren	D	Tip	Keuze van thema's kunnen nog nagedacht worden: b. Koningsdag, zwarte piet... Ik zal een thema zoals zwarte piet die 1 gote discussie is op dit spel doen. Jongeren kennen weinig over dit thema om hun opinie - hierover te praten. Ze zullen mee gezogen worden door idee van anderen dus niet objectief.
P5	Aansluiting mentoren	E	Top	Je krijgt als mentor een indruk op wat voor een manier normen/waarden bij jongeren speelt.
P6	Aansluiting mentoren	F	Top	Middel ingezet worden tijdens de begeleidingsgesprekken om een goed band te creëren met de jongen.
P7	Toepasbaarheid	E	Tip	Zowel jongeren als mentoren moeten op hetzelfde moment aanwezig zijn.
P8	Vorm spel	A	Tip	Misschien uiteindelijk alles plastificeren vanwege hygiëne.
P9	Vorm spel	A	Top	Leuke thema's op de kaartjes. Echt praten over thema's die in NL spelen. Daardoor leren ze van de normen en waarden in NL en praat je er spelenderwijs over incl. opvoedthema's. Top.

P10	Vorm spel	B	Top	Laagdrempelig spel. Kort (niet zo lang als bv monopoly.)
P11	Vorm spel	B	Top	Om te winnen, moet je meer input hebben. Dus aspect van de 1 ^e die wint is niet van toepassing. Is juist positief. Input betekent meer. = positief.
P12	Vorm spel	C	Top	Vorm van het spel is toepasbaar bij de jongeren. In 17 – 18 leeftijd vinden jongeren naar mijn mening leuk om zo spel te spelen.
P13	Vorm spel	D	Top	- Idee van spel ontwikkelen - Doel - Praktische uitvoering - Klompen als pion is goed geschikt.
P14	Vorm spel	E	Top	Duidelijke plaatjes bij de vragen op verschillende kaartjes.
P15	Vorm spel	E	Top	Beloningssysteem in spel is een leuk onderdeel, door dit te koppelen aan dagelijkse taken.
P16	Vorm spel	F	Tip	Foto's met de normen
P17	Duidelijke instructies	A	Top	Spelregels zijn duidelijk. Begeleiding spel goed om theorie mee te nemen als achterliggende visie.
P18	Duidelijke instructies	A	Tip	Begeleiding bij spel. Lange lap tekst. Misschien thema's dik gedrukt of onderverdelen in alinea's.
P19	Duidelijke instructies	B	Tip	Mis wel hoe het precies werkt met geld? Wanneer krijg je hoeveel?
P20	Duidelijke instructies	B	Tip	Wanneer speel je dit spel en hoe zorg je ervoor dat het niet

				“voor altijd” de kast in gaat.
P21	Duidelijke instructies	C	Top	De instructies zijn volgens mij duidelijk. Ik heb kaartjes gekeken en zijn heel leuke thema’s.
P22	Duidelijke instructies	D	Top	Duidelijke instructie
P23	Duidelijke instructies	E	Tip	Spel uitleg misschien ook in talen Eritrees/Syries zodat jongeren het spel individueel ook zonder mentor kunne spelen?
P24	Duidelijke instructies	F	Tip	Met verschillende talen.
P25	Aansluiting doelgroep	A	Top	Thema’s sluiten aan bij zowel leeftijd als doelgroep (doelgroep: (vluchtelingen die “moeten” integreren).
P26	Aansluiting doelgroep	B	Tip	Wisselen in normen/waarden die zijn per persoon/cultuur/land verschillend.
P27	Aansluiting doelgroep	B	Tip	Hoe komt de naam waardevol terug bij de jongeren. Dat ook zij het doel van dit spel snappen denk aan laagdrempeligheid.
P28	Aansluiting doelgroep	C	Tip	Als iemand de Nederlandse taal niet goed beheerst (niet lang in Nederland) dan wordt het lastig om hem bij het spel te benaderen.
P29	Aansluiting doelgroep	E	Top	Een leuke manier om waarden/normen bespreekbaar te maken.
P30	Bijdrage doel spel	D	Top	Bijdragen van spel is goed voor integratie
P31	Bijdrage doel spel	F	Top	- Stimuleert tot integratie - Bewustwording van zijn eigen

				normen en waarden - Stimuleert de jongeren om vragen te stellen.
P32	Naam spel	B	Top	- Naam is kort + krachtig. Ook pakkend.
P33	Naam spel	D	Top	- Naam van spel. Wie ben ik & wie ben jij.
P34	Naam spel	E	Top	- Waardevol door Nederland
P35	Naam spel	F	Top	Naam spel: sleutel tot integratie.

Bijlage 5 categoriseren focusgroep

De *schuingedrukte rode* codes zijn niet door de bovenstaande deelnemer uitgesproken, maar horen wel bij het fragment, omdat het een reactie is op een opmerking van een andere deelnemer. Deze fragmenten zijn aan elkaar gekoppeld, omdat ze onlosmakelijk aan elkaar verbonden zijn. De eerste code van het begin van het fragment staat bovenaan. De code van de tips en tops op de post-its zijn *groen*. De codes zijn met een P en een getal. De P van post-it. De letters A, B, C, D, E en F zijn de codes voor de deelnemers. S voor de critical friend en L voor de gespreksleider van de focusgroep bijeenkomst.

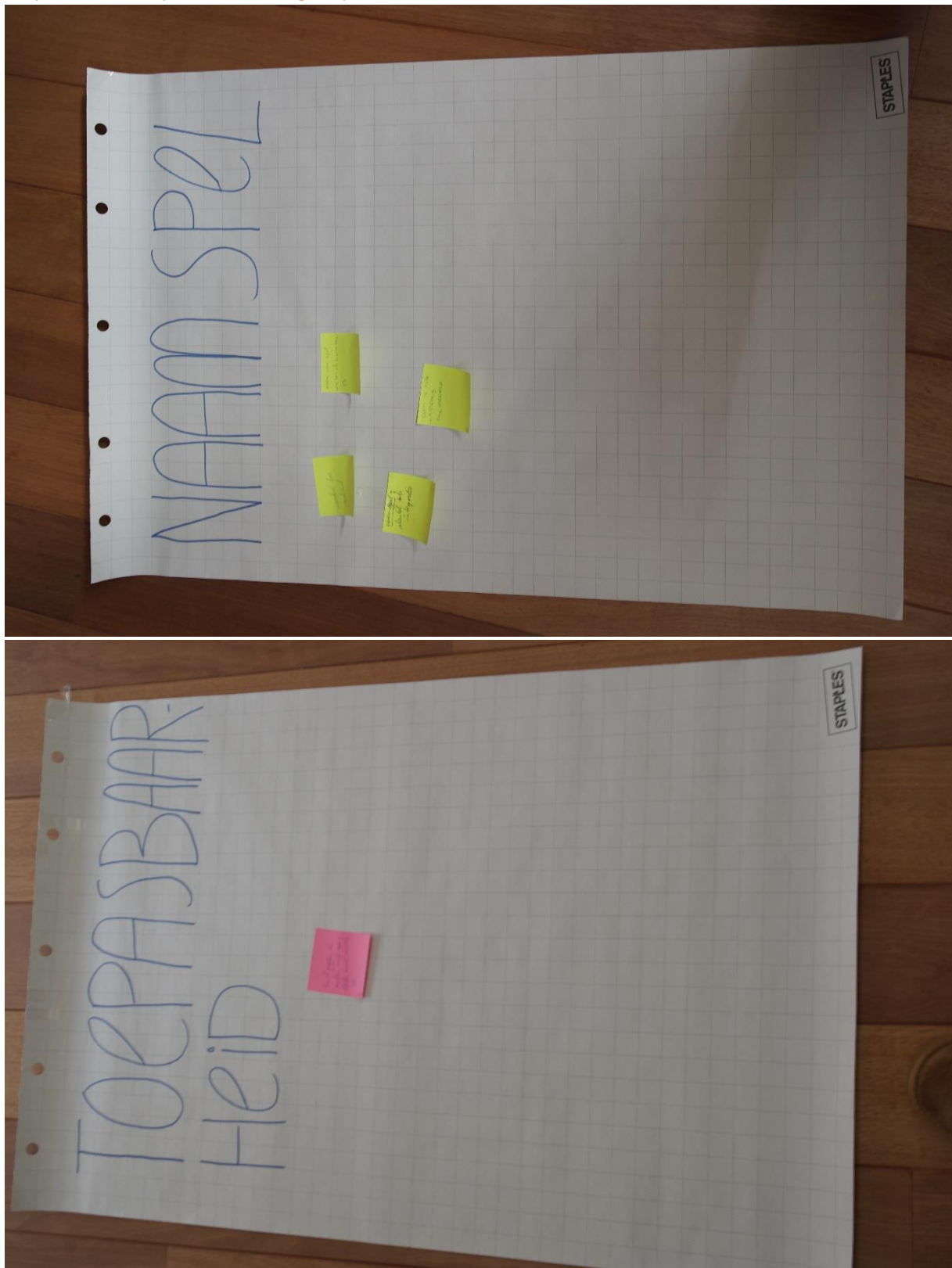
Categorieën	A	B	C	D	E	F	S	L
Top spel algemeen	268.1 (+ <i>269.1,</i> <i>270.1)</i> 406.1 <i>(+407.1</i> <i>, 409.1)</i>	<i>406.1</i> <i>(+407.1,</i> <i>409.1)</i>	<i>268.1</i> (+ 269.1, <i>270.1)</i> <i>406.1</i> <i>(+407.1,</i> 409.1)			<i>268.1</i> (+ <i>269.1,</i> 270.1)		
Stimuleren/ motiveren jongere	<i>9.1(+10</i> <i>.1, 12.1,</i> 13.1, <i>14.1)</i> 377.1	354.1 356.1 371.1	368.1 <i>382.1</i> (+ <i>386.1,</i> 387.1, <i>388.1,</i> 389.1, <i>393.1)</i>	9.1(<i>+10</i> <i>.1, 12.1,</i> <i>13.1,</i> <i>14.1)</i>		19.1 (+21.1) 355.1 382.1 (+ 386.1, <i>387.1,</i> 388.1, <i>389.1,</i> 393.1)		<i>9.1</i> (+10. 1, 12.1, <i>13.1,</i> 14.1) 22.1
Aantal spelers	<i>338.1</i> <i>(+339.1</i> <i>, 340.1,</i> <i>341.1,</i> <i>342.1,</i> 343.1, <i>344.1,</i> <i>345.1,</i> <i>346.1)</i>	<i>338.1</i> <i>(+339.1,</i> <i>340.1,</i> <i>341.1,</i> 342.1, <i>343.1,</i> <i>344.1,</i> <i>345.1,</i> <i>346.1)</i>	<i>338.1</i> <i>(+339.1,</i> <i>340.1,</i> 341.1, <i>342.1,</i> <i>343.1,</i> <i>344.1,</i> <i>345.1,</i> 346.1)		<i>338.1</i> <i>(+339.</i> 1, <i>340.1,</i> <i>341.1,</i> <i>342.1,</i> <i>343.1,</i> <i>344.1,</i> <i>345.1,</i> <i>346.1</i> <i>)</i>	338.1 <i>(+339.1,</i> 340.1, <i>341.1,</i> <i>342.1,</i> 343.1, <i>344.1,</i> 345.1, <i>346.1)</i>		
Toepasbaarh eid spel	<i>366.1</i> <i>(+367.1</i> <i>)</i>	396.1 <i>(+397.1)</i>	366.1 <i>(+367.1)</i>			374.1 (+376.1) 395.1 <i>396.1</i> <i>(+397.1)</i>		
Bijdrage doel spel			282.1			<i>30.1</i> (+31.1) 202.1		30.1 <i>(+31.1)</i>

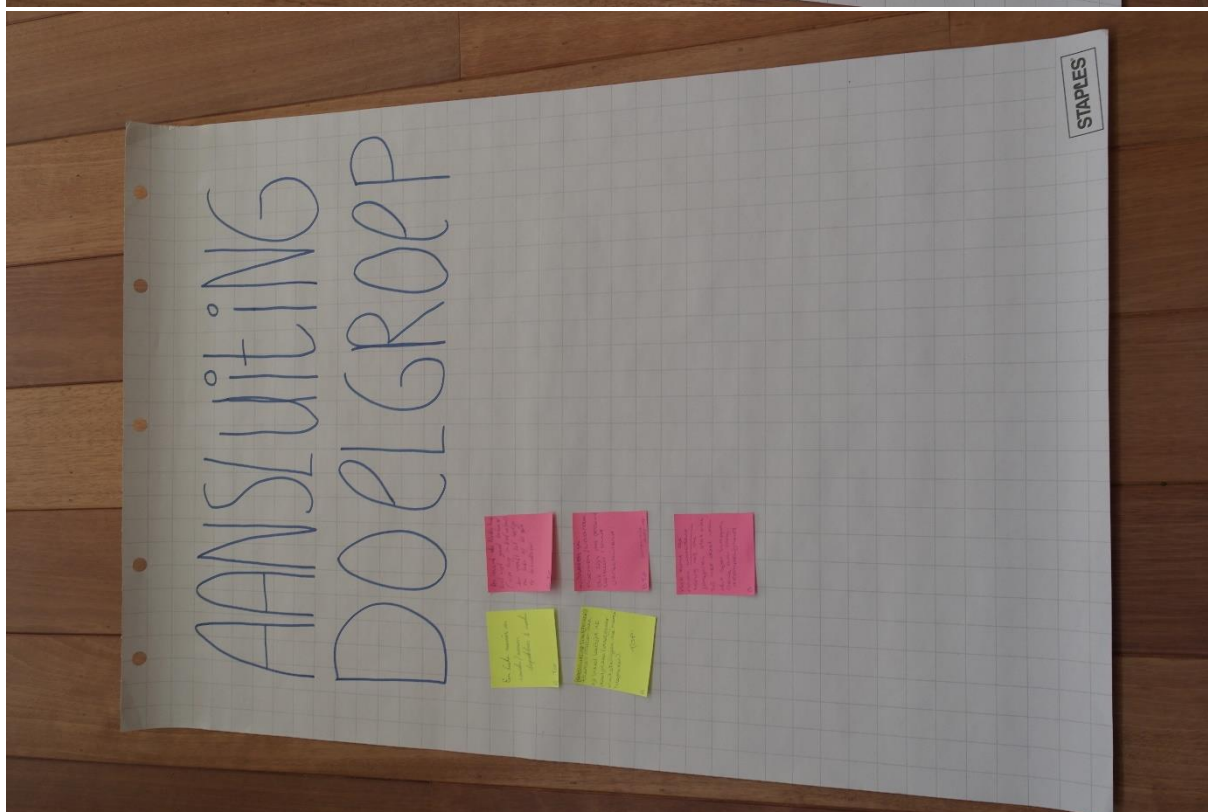
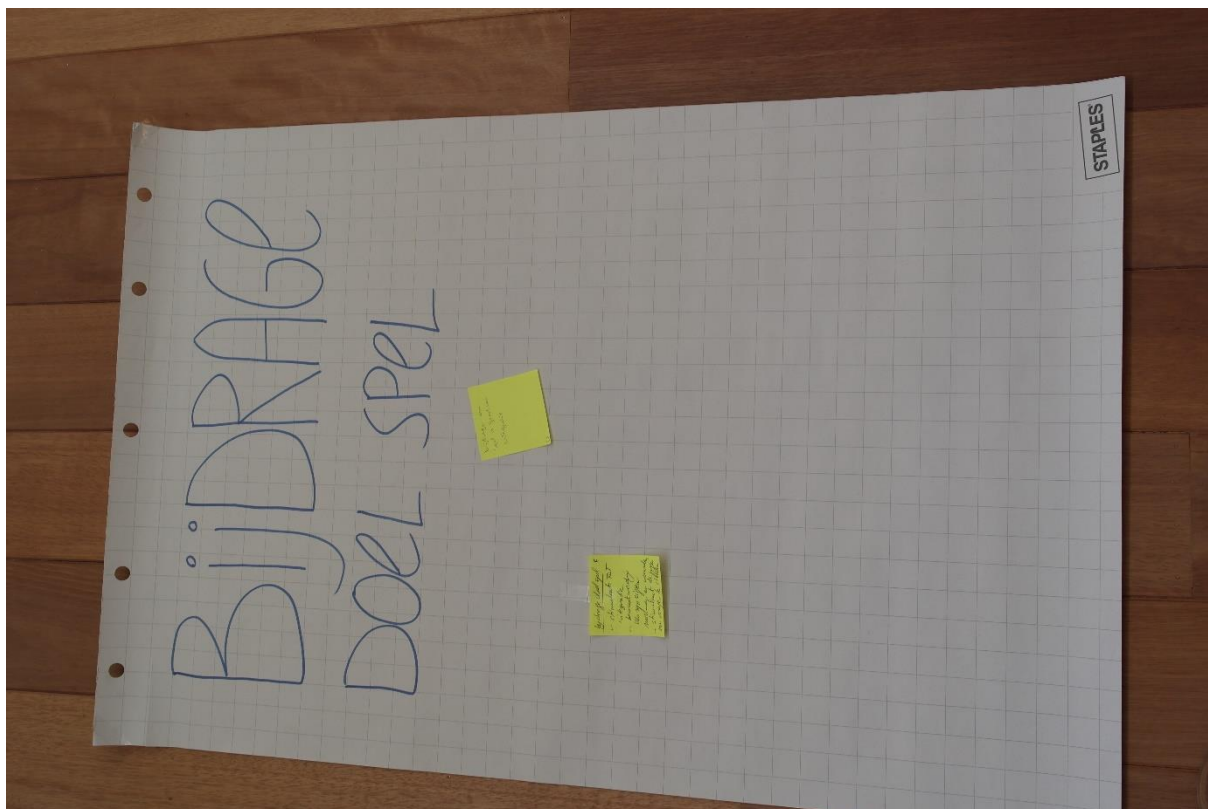
Top bijdrage doel spel				P30		P31		
Aansluiting doelgroep	240.1 (+ 242.1, 244.1) 361.2 (+ 362.1, 363.1)	34.1(+38 .1, 40.1)	240.1 (+ 242.1, 244.1) 361.2 (+ 362.1, 363.1)	246.1	361.2 (+ 362.1, 363.1)			34.1(+38 .1, 40.1) 63.1
Tip aansluiting doelgroep		P26 P27	P28			245.1 265.1		
Top aansluiting doelgroep	P25		299.2 (+301.1, 302.1) 412.1	P29	299.2 (+301. 1, 302.1) 410.1			
Nederlandse taal	217.1 (+ 218.1, 219.1, 220.1, 221.1, 221.2, 222.1, 223.1, 224.1, 225.1)	211.1 (+211.2, 211.3, 211.4, 211.5) 217.1 (+ 218.1, 219.1, 220.1, 221.1, 221.2, 222.1, 223.1, 224.1, 225.1)	211.1 (+211.2, 211.3, 211.4, 211.5) 217.1 (+ 218.1, 219.1, 220.1, 221.1, 221.2, 222.1, 223.1, 224.1, 22327.25 .1)		211.1 (+211. 2, 211.3, 211.4, 211.5) 217.1 (+ 218.1, 219.1, 220.1, 221.1, 221.2, 222.1, 223.1, 224.1, 225.1)	217.1 (+ 218.1,219 .1, 220.1, 221.1, 221.2, 222.1)		211.1 (+211.2, 211.3, 211.4, 211.5) 217.1 (+ 218.1, 219.1, 220.1, 221.1, 221.2, 222.1, 223.1, 224.1, 225.1)
Vorm spel								183.1
Tip vorm spel	203.1 (+205.1) 230.1 (+236.1 , 238.1)	171.1 (+173.1) 175.1 (+176.1, 177.1, 178.1) 198.1 230.1 (+236.1, 238.1)	284.1 312.1 (+ 313.1, 314.1, 315.1, 316.1, 317.1, 318.1, 319.1, 320.1, 321.1)	48.1 199.1 209.1 246.2 (+255.1)	312.1 (+ 313.1, 314.1, 315.1, 316.1, 317.1, 318.1, 319.1, 320.1, 321.1)	164.1 175.1 (+176.1, 177.1, 178.1) 194.1 (+197.1) 210.1		171.1 (+173.1) 175.1 (+176.1, 177.1, 178.1) 271.1 (+272.1, 273.1)

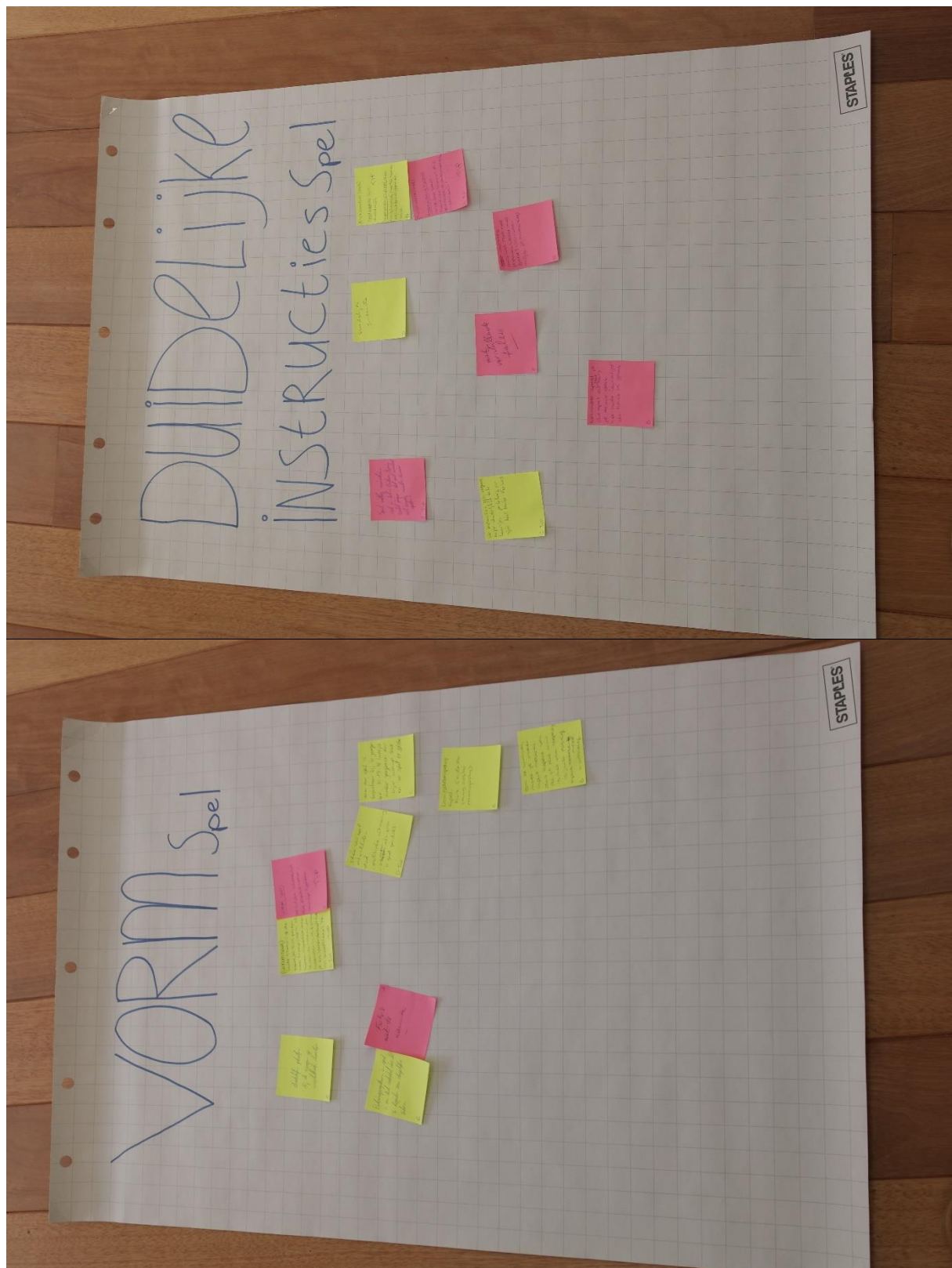
	293.1 312.1 (+ 313.1, 314.1, 315.1, 316.1, 317.1, 318.1, 319.1, 320.1, 321.1) P8	312.1 (+ 313.1, 314.1, 315.1, 316.1, 317.1, 318.1, 319.1, 320.1, 321.1) 327.2				230.1 (+236.1, 238.1) 271.1 (+272.1, 273.1) 278.1 287.1 312.1 (+ 313.1, 314.1, 315.1, 316.1, 317.1, 318.1, 319.1, 320.1, 321.1) P16		
Top vorm spel	291.1 297.1 414.1 P9	279.1 322.1 (+ 323.1, 324.1, 325.1) P10 P11	299.1 (+301.1) 333.1 (+334.1, 335.1, 336.1) P12	P13	299.1 (+301. 1) P14 P15	333.1 (+334.1, 335.1, 336.1) 83.1 322. 1 (+ 323. 1, 324. 1, 325. 1)		
Tip toepassing spel						200.1		
Taak mentor	257.1 (+259.1 , 261.1) 285.1 (+286.1) 361.1 (+362.1 , 363.1)	257.1 (+259.1, 261.1) 327.1 (+327.3)	285.1 (+286.1) 361.1 (+362.1, 363.1) 378.1 (+379.1, 379.2, 380.1)		361.1 (+362. 1, 363.1) 378.1 (+379. 1, 379.2, 380.1)	52.1 (+53.1) 349.1 364.1 (+365.1) 378.1 (+379.1, 379.2, 380.1)		52.1 (+53.1)

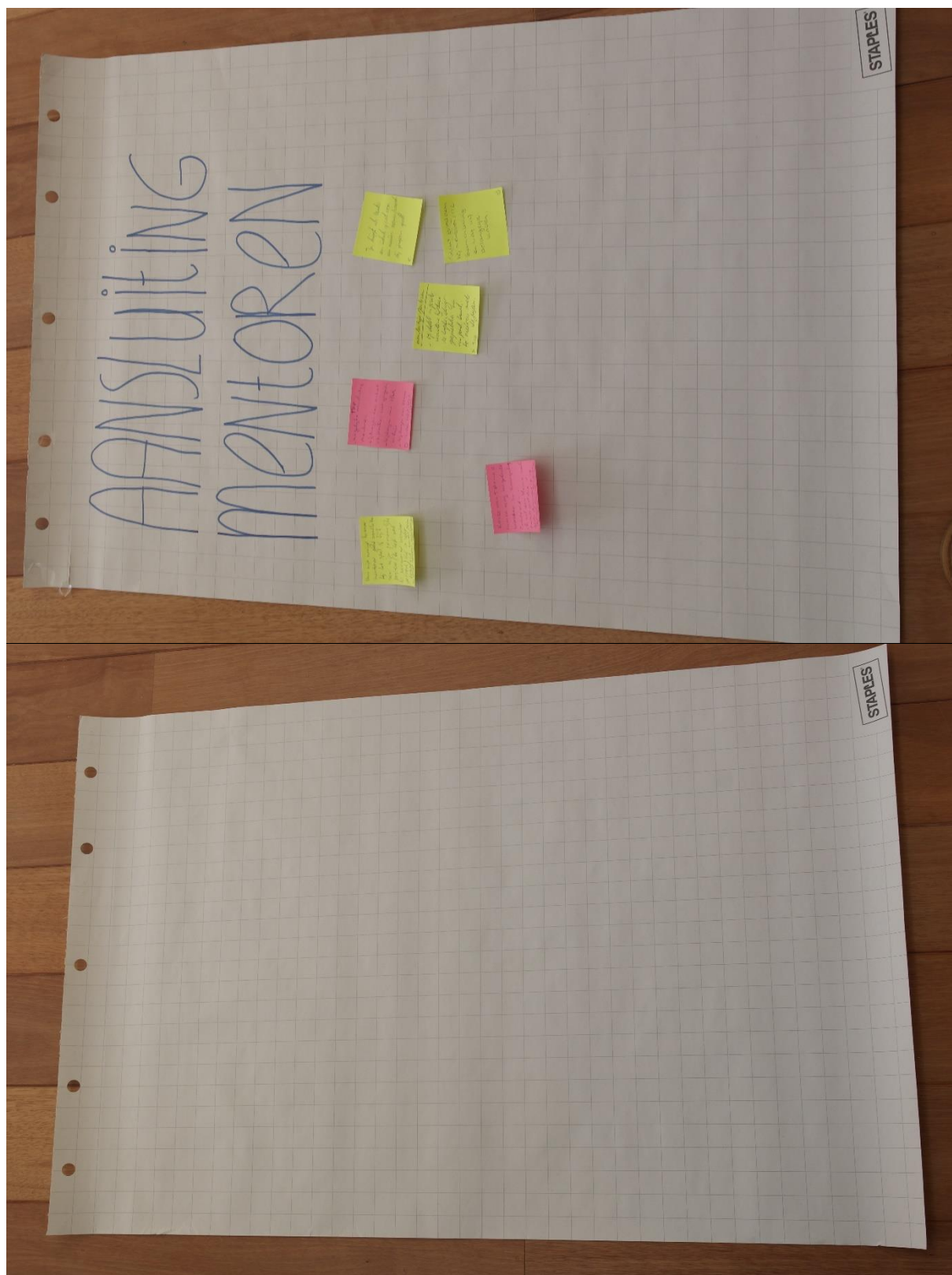
	364.1 (+365.1)					395.2		
Naam spel								60.1
Top naam spel		P32	P33		P34	P35		
Top duidelijke instructies	P17		P21	123.1 (+124.1) P22				123.1 (+124.1)
Tip duidelijke instructies	P18	P19 P20			P23	P24		
Top Aansluiting mentoren		P1	P2	P3	P5	P6		
Tip aansluiting mentoren				P4				
Tip toepasbaarheid					P7			

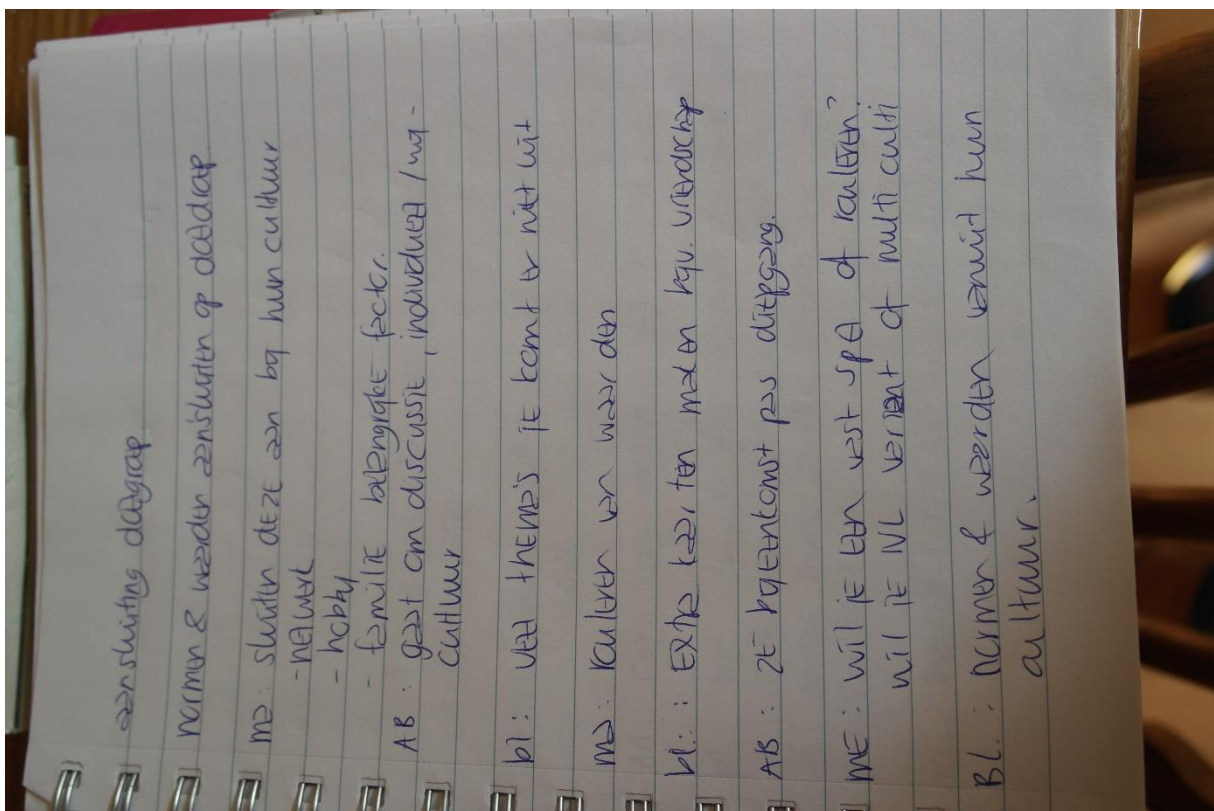
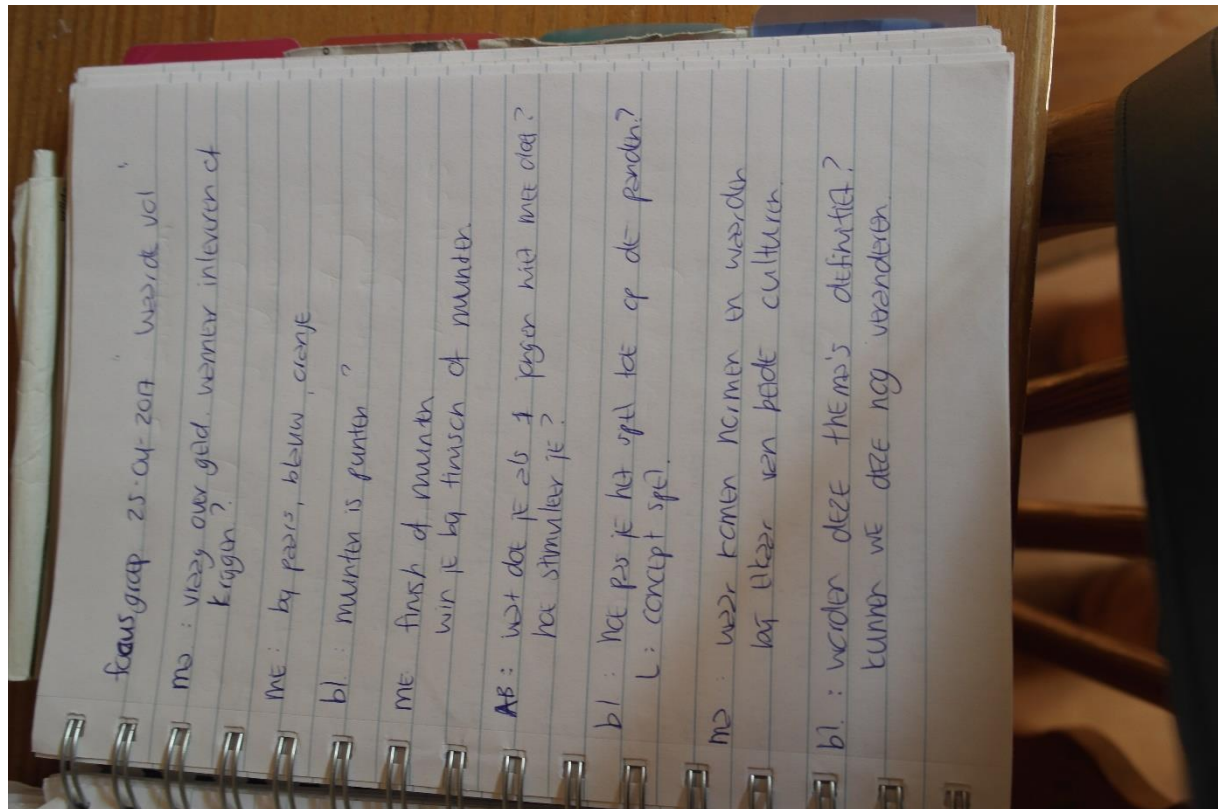
Bijlage 6 Flap-overs met post-its focusgroep, notulen critical friend en flap-over
inleiding focusgroep
Flap-overs met post-its focusgroep

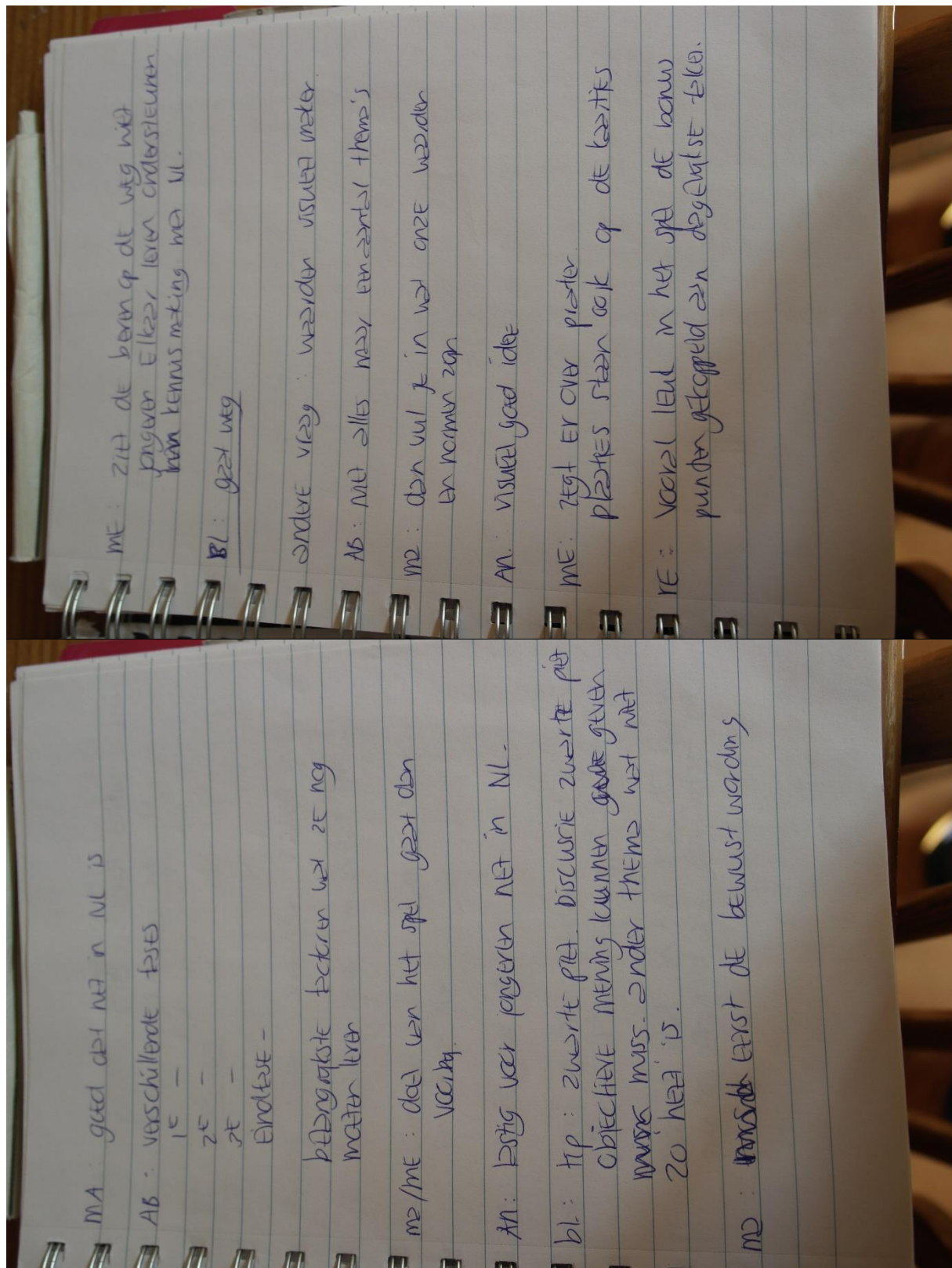












hoe zeg je dat het spel niet verdwijnt

ME: grote rol v. mentor
onthoudert bijeen

AN: niet elke week spelen

MA: weerd spel en ze krijgen niet
hoe krijgt het spel toch speed?

AB: taak v/d mentor
geede steer, contacten

ME: WENNEER de 'fingers' niet gemotiveerd
zijn ligt het niet alleen aan mentor

AB: smoesjes. van fingers.
niet gemotiveerd binnen de groep
soc. + binding aan kengen

ME: geen verschil tussen demes of
niet demes

tot bezwaar had

moeten alle fingers altijd met doen?

AB: hele groep

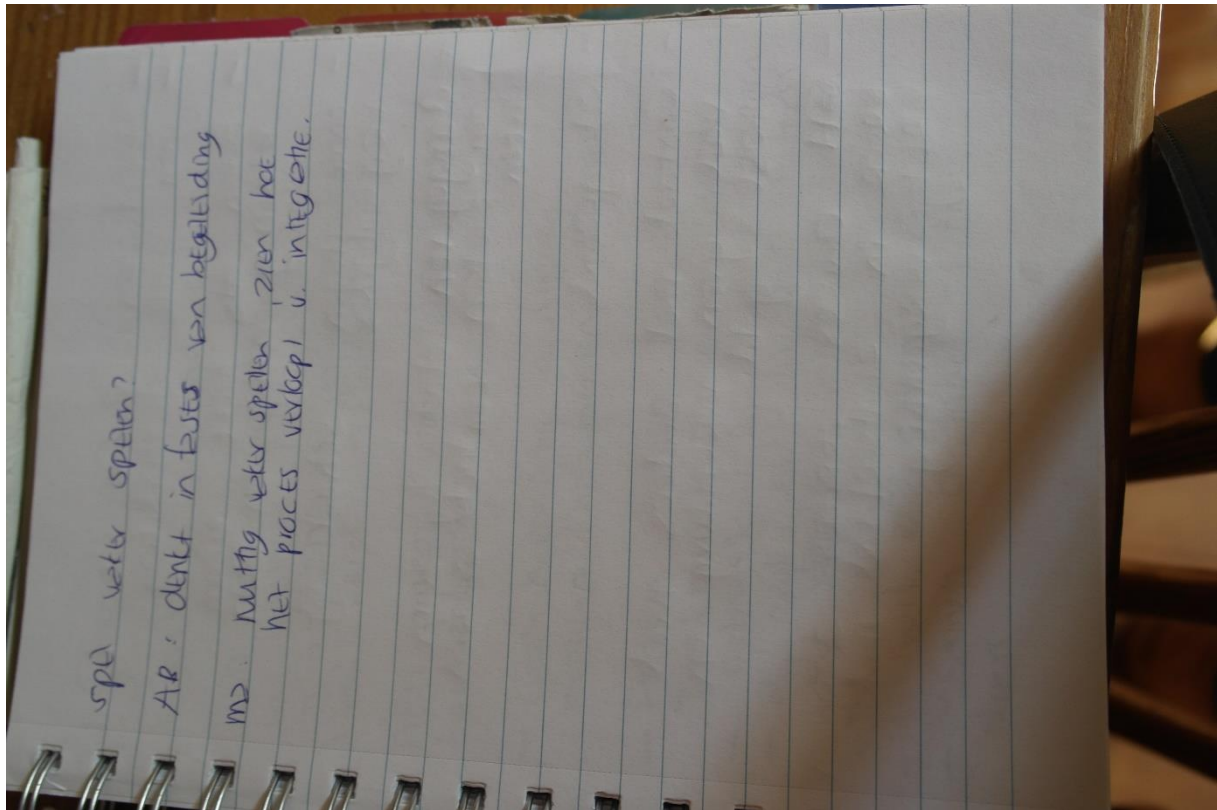
KE: benen van elkanders ontmoeten

ME: je kunt ze niet verplichten.

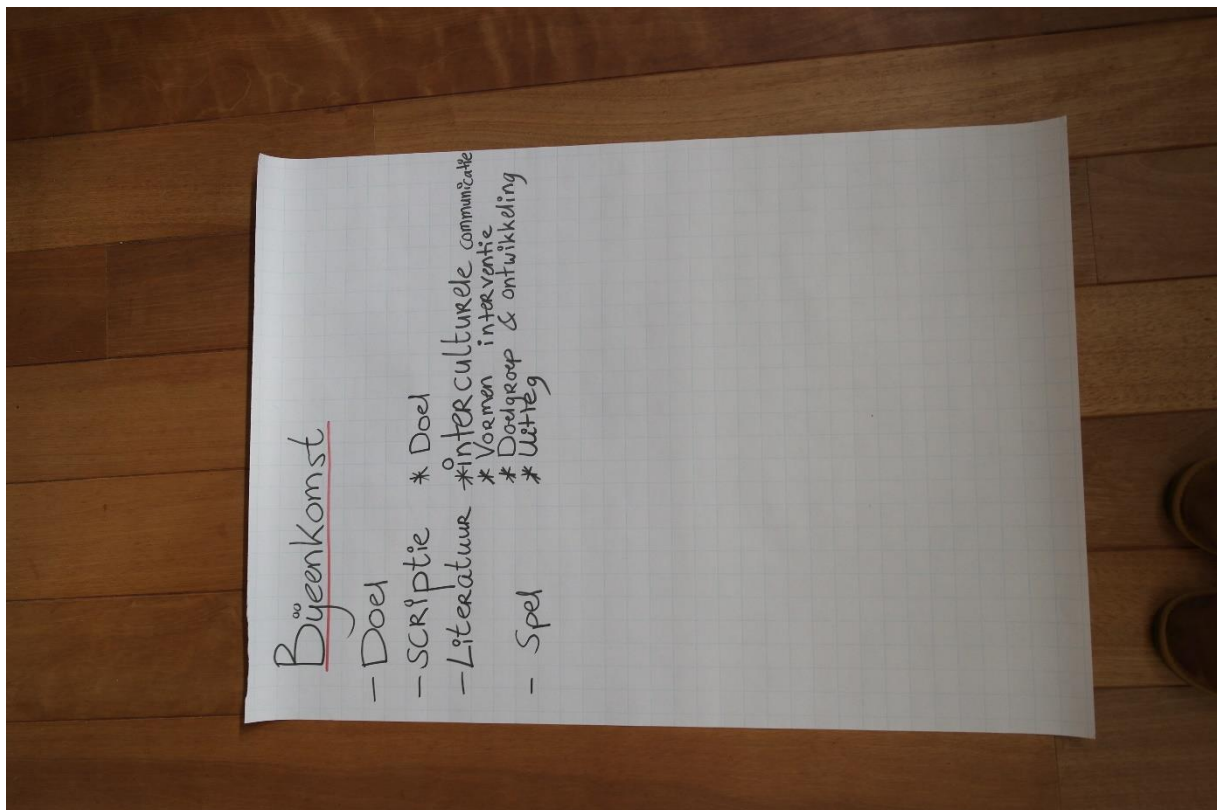
ME: beter wd maar niet altijd haalbaar

AB: tijdens huus overleg

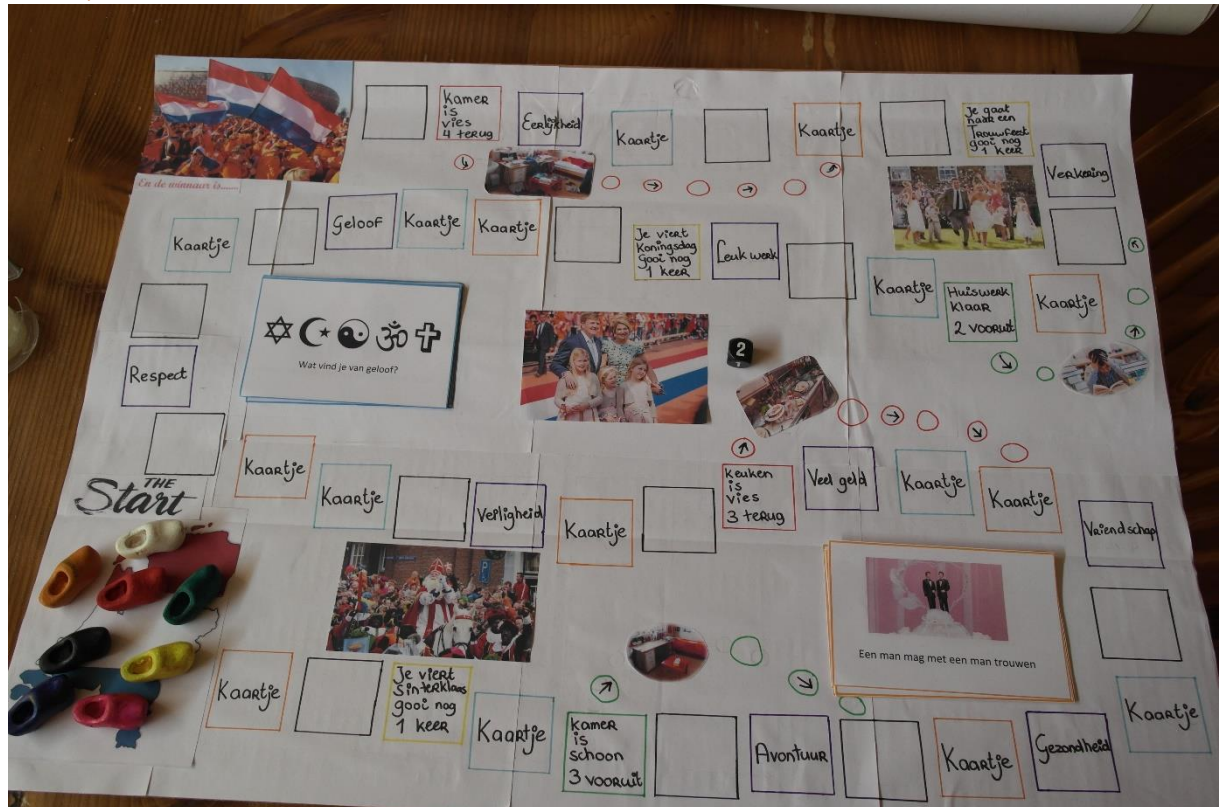
ME: hoe breng je het op t?



Flap-over inleiding focusgroep



Bijlage 7 Ontwerp spel conceptmodel



Aangepast spel



Leeg bord zonder kaartjes



Doos van het spel



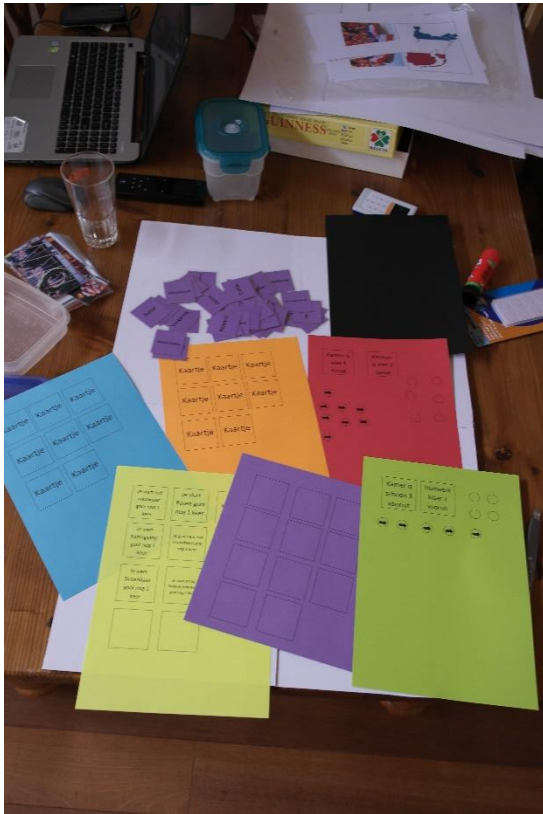
Binnenkant doos



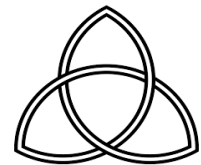
Normen en waarden kaartjes



Spel in progress



SPEL: WAARDEVOL SPELREGELS



Inhoud:

8 klompen in verschillende kleuren, 1 dobbelsteen (1 reserve dobbelsteen), twee zakken munten, 1 spelbord, waardenkaartjes, rituelenkaartjes en blauwe en oranje kaartjes.

Doel van het spel:

Probeer zoveel mogelijk geld te verdienen onderweg naar het feest. Degene met het meeste geld wint! Onderweg kom je allerlei verschillende vakjes tegen om te praten over wat jij belangrijk vindt.

Voordat je begint:

Zet de klomp waar je mee gaat spelen op Nederland waar je het spel begint. Leg de oranje en blauwe kaartjes op de vakjes op het spelbord met dezelfde kleur.

Degene die het hoogste getal gooit met de dobbelsteen mag beginnen. Het is belangrijk dat er respectvol wordt omgegaan met wat ieder inbrengt in het spel.

Kies de rituelen- en waardenkaartjes waarmee je deze keer wil spelen.

Van te voren wordt afgesproken wie de geldpot beheert en het geld aan de spelers mag geven.

Het spelverloop

Gooi met de dobbelsteen en verplaats je speelstuk het aantal ogen dat je hebt gegooit met de dobbelsteen. Je mag bij elkaar op het speelveld staan. Met elk antwoord op de vragen op de kaartjes of een antwoord op het waarde vakje kan je geld verdienen. Wanneer de speler antwoord geeft op een kaartje of een waarde vakje krijgt hij één muntje. Wanneer een speler een vraag heeft beantwoord mag een andere speler een vraag stellen over het antwoord op een respectvolle manier.

Het einde van het spel

Het spel eindigt wanneer iemand bij de finish is. Deze speler krijgt drie munten extra, omdat hij als eerste het spel uitgespeeld heeft.

Wanneer het het einde van het spel is gaat elke speler zijn geld tellen. Degene met het meeste geld wint.

De betekenis van de verschillende speelvelden:



Het paarse vakje is een waardenvakje, waar een waarde in beschreven staat. De speler die op dit vakje komt vertelt wat de waarde voor hem inhoud.



Het blauwe vakje is een voor een kaartje met een open vraag. De speler die op dit vakje komt, mag een blauw kaartje pakken en antwoord geven op de vraag.



Het oranje vakje is een voor een kaartje met een gesloten vraag of stelling. De speler die op dit vakje komt, mag een oranje kaartje pakken en antwoord geven op de vraag met ja of nee.



Het rode vakje is wanneer de speler stapjes terug moet.



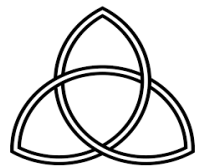
Het groene vakje is wanneer de speler stapjes vooruit mag.



Het gele vakje is bij een Nederlandse traditie. Je mag nog een keer gooien met de dobbelsteen.

HANDLEIDING MENTOR AMV

SPEL : WAARDEVOL



Begeleiding bij het spel waardevol

Het is de taak van de mentor om voor een ontspannen, veilige en open sfeer te zorgen om te kunnen praten over normen en waarden. De mentor legt het spel aan de jongeren uit aan de hand van de spelregels. Van te voren wordt duidelijk afgesproken dat iedereen elkaar laat uitpraten en dat er respectvol met elkaar wordt omgegaan (Evers, Loman, & Soepboer, 2007). Wanneer een jongere niet serieus meedoet dient hij aangesproken te worden op zijn gedrag om een veilige, ontspannen en open sfeer te behouden. De mentor kan op verschillende manieren inspelen op de jongeren door insluitend, perspectief biedend, corrigerend en pedagogisch te reageren (Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid, 2004), zoals beschreven in (Wienke, Messing, & Ramadan, 2012) en in (Gulick, 2016). Het is van belang dat het spel alleen gespeeld wordt in het pand met de huisgenoten en de mentoren van het pand. Dit omdat deze personen vertrouwd zijn met elkaar en een relatie met elkaar hebben opgebouwd en aan de hand van het spel het verder kunnen uitbreiden. Wanneer de jongeren een woord niet begrijpen kan de mentor het uitleggen of vertalen naar het Engels wanneer ze dit verstaan. Als mentor heeft men een voorbeeldfunctie en daarom doet men zelf ook actief mee met het spel. Door zelf ook uitspraken te doen over eigen normen en waarden leren de jongeren jou als mentor beter kennen en begrijpen.

Het is de taak van de mentor om de jongeren te stimuleren en motiveren om mee te doen met het spel. Als mentor kan men er een beloning tegenover zetten wanneer de jongere mee doet met het spel zoals: samen koken, eten, iets lekkers of een keer samen ergens heen gaan zoals de bioscoop. De mentor stimuleert de jongeren om vragen te stellen aan elkaar. Door de jongeren één vraag te laten stellen over het antwoord van een jongere kan men meer diepgang ingaan en leren de jongeren om niet te snel conclusies te trekken. Er wordt geen uitgesproken mening gevormd over de normen en waarden van de ander. Let als mentor op je non-verbale communicatie.

Het is belangrijk dat ieder geaccepteerd wordt zoals hij is. Het kan zijn dat een jongere extreme uitspraken doet. Het is aan de mentor om dit te signaleren en op een ander moment erop terug te komen in een gesprek.

Waarden uiteten zich in tradities (zie het ui-model, (Hofstede, Hofstede, & Minkov, 2015)), daarom is er in het ontwerp van het spel gekozen voor plaatjes van Nederlandse tradities om de jongeren kennis te laten maken met de Nederlandse maatschappij. De plaatjes van Nederlandse tradities kan de mentor toelichten wanneer de jongeren het niet kennen. Door het spel te spelen krijgen de jongeren nieuwe kennis aangeleerd.

Er is gekozen voor een competitief element in het spel, om de jongeren te motiveren antwoord te geven op de vragen. De jongeren verdienen geld door antwoord te geven op de vragen van de kaartjes en waardenvakjes. De rituelen en waardenvakjes kunnen gewisseld worden om meer diepgang en dynamiek in het spel te krijgen.

Bibliografie

Evers, M., Loman, E., & Soepboer, W. (2007). *Ken je kwaliteiten!* Amersfoort: CPS Onderwijsontwikkeling en advies.

Gulick, J. (2016, mei). Profileringsproject: 'De jeugd maakt de toekomst'. Eindhoven, Noord Brabant, Nederland.

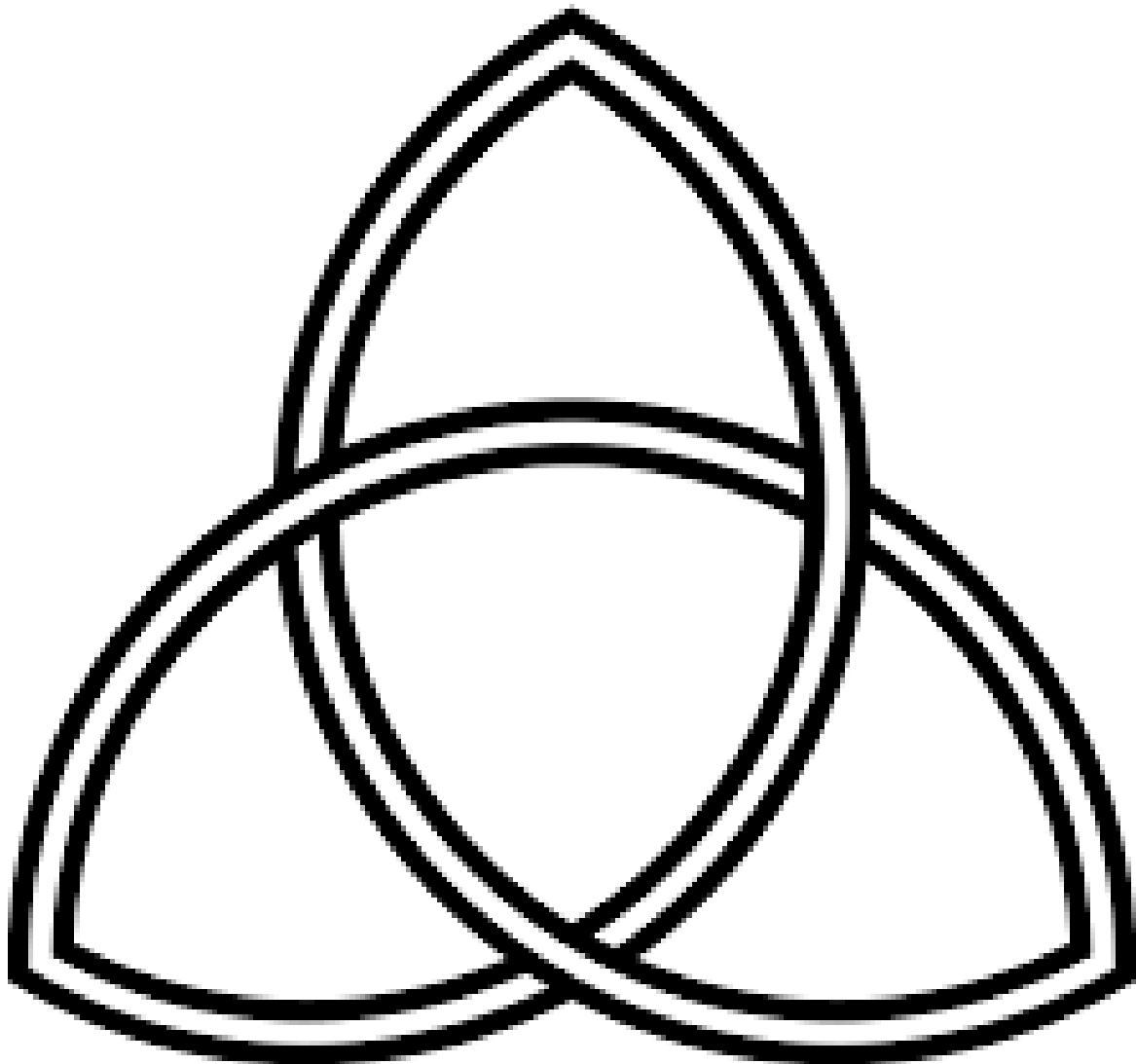
Hofstede, G., Hofstede, G., & Minkov, M. (2015). *Allemaal andersdenkenden*. Amsterdam/Antwerpen: Uitgeverij Business Contact.

Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid. (2004). *Bewijzen van goede dienstverlening*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Wienke, D., Messing, C., & Ramadan, O. (2012, november 15). *Voedingsbodem voor polarisatie en radicalisering verkleinen*. Opgeroepen op januari 8, 2017, van Jeugdkennis: <http://www.jeugdkennis.nl/jgk/Voedingsbodem-voor-polarisatie-en-radicalisering-verkleinen>

Bijlage 10 Symbool spel

(2014, 24, oktober). Crochet thread. Opgeroepen op april 30, 2017, geraadpleegd van <https://crochetthread.wordpress.com/2014/10/24/irish-crochet-motif-celtic-knot/>



Bijlage 11 Blauwe kaartjes open vragen



Wat mag niet?



Wanneer ben je gelukkig?



Wat vind je van school?



Wat is voor jou vriendschap?



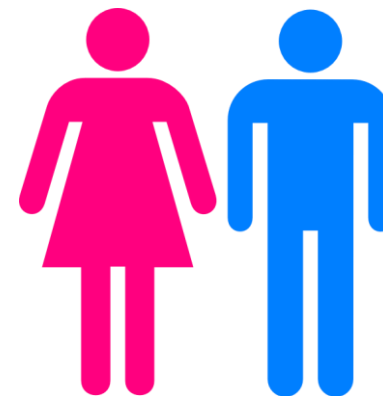
Wat vind je leuk werk?



Wat vind je van geloof?



Wat vind je van liegen?



Wat is het verschil tussen man en vrouw?



Wat is gezond eten?



Wat vind je van Alcohol drinken?



Hoe zeg je iemand gedag?

Bijlag 12 Oranje kaartjes gesloten vragen



Een man huilt niet



Je mag iemand slaan



Op tijd komen is belangrijk



Familie is belangrijk



Vrouwen moeten koken



Je mag liegen



Je luistert naar elkaar



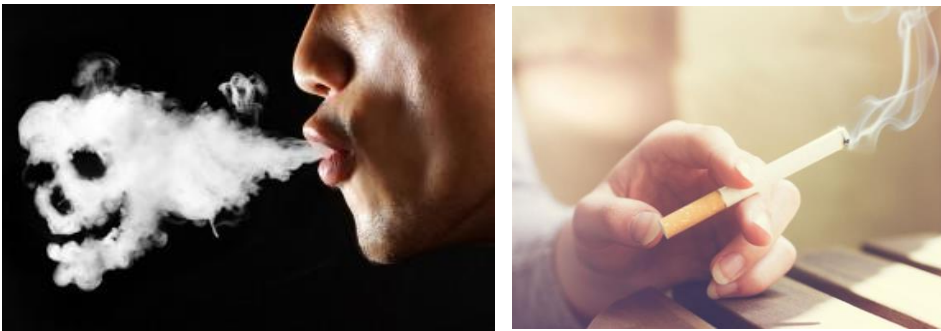
Een man mag met een man trouwen



School is belangrijk

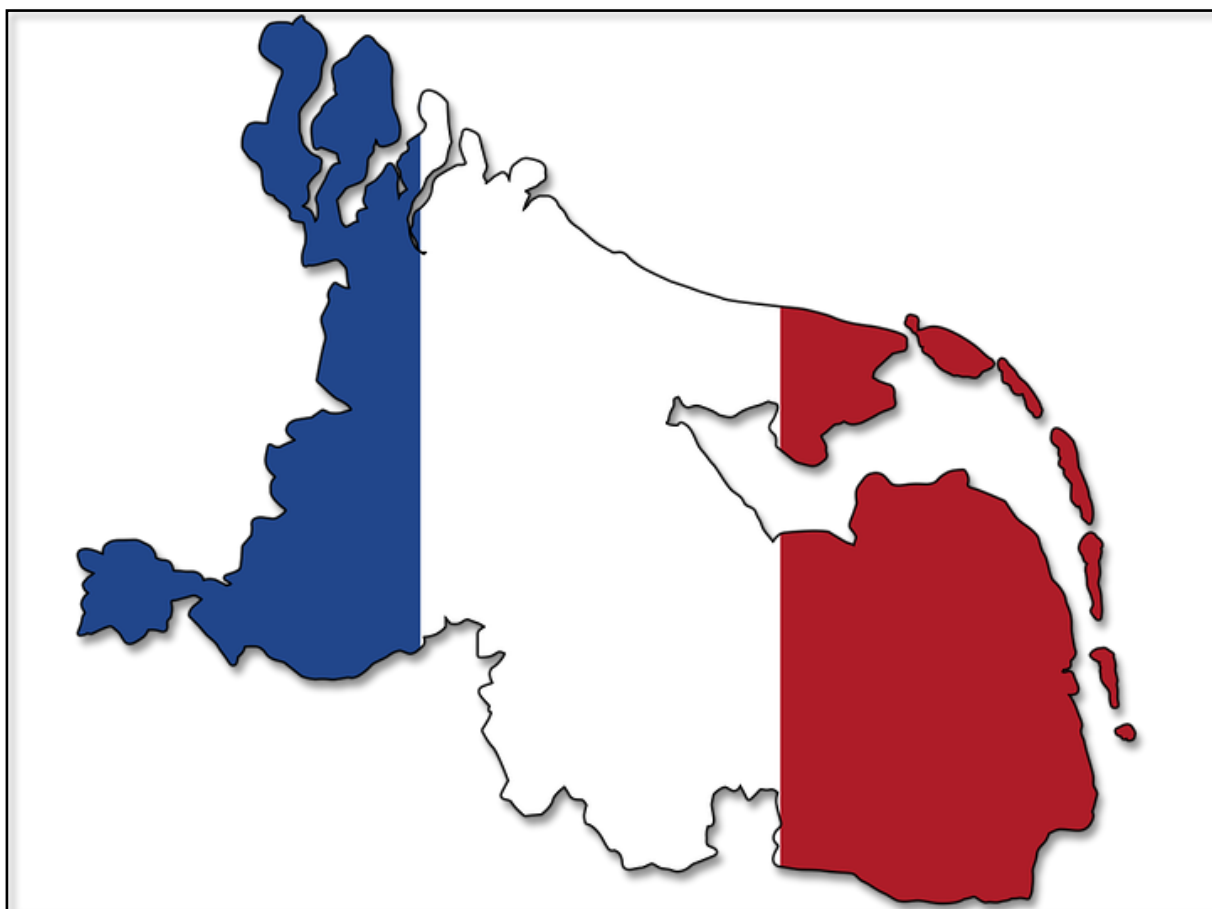


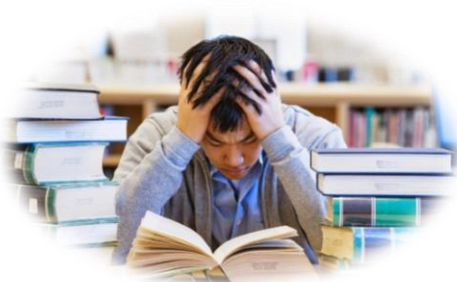
Eet je gezond?



Is roken slecht voor je?

Bijlage 11 Plaatjes spelbord





THE Start

En de winnaar is.....







Bijlage 13 Literatuurlijst plaatjes

Blauwe kaartjes open vragen

Algra, D. (2012, 15, januari). Meest vertrouwenwekkende beroep? De brandweerman/vrouw. De minste? De politicus. Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van

<http://denieuwebedrijfsarts.blogspot.nl/2012/01/braandweer-manvrouw-is-het-meest.html>

Caes, C. (2014, 15, december). Hoe leren kinderen liegen en hoe laat je ze de waarheid vertellen. Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van

<http://www.welingelichtekringen.nl/wetenschap/397882/hoe-leren-kinderen-liegen-en-hoe-laait-je-ze-de-waarheid-vertellen.html>

Hamburger, O. (2007, 25, september). De gelukkige automonteur. Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.h-l.nl/blog/Gelukkig-Werken/onno-hamburger/artikel/de-gelukkige-automonteur/>

Kemp, K. (2016, 5, april). Gelukkig zijn, hoe doe je dat? Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.kikikemp.nl/gelukkig-zijn/>

Leeuw, B., de., Hommes, H., Borreman, J. & Weerdt, P., de. (2015, 12, september). Een uitgestoken hand! Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.tabernakelkerk.nl/2015/09/een-uitgestoken-hand/>

Snijer, S. (2014, 12, februari). "Niet doen, meneer van Rijn". Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://jeugdzorg-darkhorse.blogspot.nl/2014/02/niet-doen-meneer-van-rijn.html>

Trimbos- instituut (2012. 18, juli). Trimbos onderzoek: jongeren en alcohol. Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://verslavingsblog.nl/jongeren-en-alcohol>

Brandpunt reporter: 'Zestig kinderen jaarlijks ziek gemaakt door hun ouders'. (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <https://www.ggznieuws.nl/home/brandpunt-reporter-zestig-kinderen-jaarlijks-ziek-gemaakt-door-hun-ouders/>

Image Interpretation – Happy #02. (z.j.) . Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://weknowyourdreams.com/single/happy/happy-02>

Not allowed clipart image#10. (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://clipground.com/not-allowed-clipart.html>

Presentatiepimpers: iconen. (2014, 12, november). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.raamstijn.nl/eenblogjeom/index.php/presentatiepimpers>

Religieuze symbolen (2012, 16, december). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <https://dimasplace.wordpress.com/2012/12/16/welke-richting-dan/religieuze-symbolen/>

St. Joseph School, Keren, Eritrea. (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <https://www.lasallian.info/about/twinning/schools/st-joseph-secondary-school-keren-eritrea/>

Van fist bump tot buiging: 8 manieren om elkaar te begroeten. (2010, 11, februari). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van http://www.standaard.be/cnt/dmf20100211_091

Vrienden begroeten elkaar. (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <https://nl.depositphotos.com/72580893/stock-photo-friends-greeting-each-other.html>

Waarom is vriendschap belangrijk? (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.allesoverseks.be/themas/liefde-relaties/vriendschap-familie/waarom-is-vriendschap-belangrijk>

Wijnkaart. (z.j.) Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.brasserie-dekers.nl/borrelkaart/>

'Zeker 1,7 miljoen kinderen in Syrië kunnen niet naar school'. (2016, 24, oktober). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.nu.nl/syrie/4340275/zeker-17-miljoen-kinderen-in-syrie-kunnen-niet-school.html>

9 tips om goedkoop én gezond te eten. (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van http://www.girlscene.nl/p/14766/9_tips_om_goedkoop_en_gezond_te_etten

Oranje kaartjes gesloten vragen

Boer, J., den. (18, juni). Familie f vrienden in het buitenland. Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.dutchfoodbazaar.nl/familie-of-vrienden-in-het-buitenland/>

Fokkens, A. (2010, 10, maart). Luisteren, makkelijker gezegd dan gedaan. Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <https://ankefokkens.wordpress.com/2010/03/10/luisteren-makkelijker-gezegd-dan-gedaan/>

Ram, R., de. (z.j.) Syrië, reisadvies negatief. Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <https://www.wearetravellers.nl/reistips/syrie-reisadvies-negatief/>

Roel, H.P. (z.j.) Tag vechten. Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.inspirerendleven.nl/tag/vechten/>

Vitor, C. (2015, 5, december). Sollicitatietips. Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://assessmenttrainer.nl/solliciteren/sollicitatietips/>

About us (z.j.). Geraadpleegd van <http://nirmalaschoolaluva.com/>

De gevolgen van roken.(z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.menselijk-lichaam.com/algemeen/de-gevolgen-van-roken/>

[duim omhoog]. (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://petniz.com/goed-ventilatiesysteem-badkamer/>

[Eritrese familie]. (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://files.newsnetz.ch/story/2/2/9/22983809/4/topelement.jpg>

File: Sahring Shiro and Tibs in Zweye, Ethiopia. JPG. (2014, 16, februari). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sahring_Shiro_and_Tibs_in_Zweye_Ethiopia.JPG

Internethit: huilende mannen doen het goed. (2017, 16, januari). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.ze.nl/artikel/228565-internethit-huilende-mannen-doen-het-goed>

Politie stopt fles in anus van gevangene. (z.j.) Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.suriguide.nl/politie-stopt-fles-in-anus-van-gevangene/>

Roken: de gevaren. (2016, 8, december). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <https://www.gezondheidsnet.nl/stoppen-met-roken/roken-de-gevaren>

Samen koken, samen eten in de PiëzoCentra. (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.stichtingpiezo.nl/?m=201401&paged=2>

Vechten vluchten of bevriezen. (2015, 24, februari). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <https://ikgeloofinmezelff.wordpress.com/2015/02/24/hallo-wereld/>

Plaatjes spelbord

Bas, M. (2016, december). Ter verdediging van Zwarte Piet. Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.roepstem.net/zwartepiet.html>

Boven, Z. (2016, 20, december). Jongetje vraagt kerstman om nieuw hart voor moeder. Opgeroepen op april 30, 2017, geraadpleegd van <http://www.metronieuws.nl/nieuws/koffiepauze/2016/12/jongetje-vraagt-kerstman-om-nieuw-hart-voor-moeder>

Hofmann, P. (2016, 20, september). Troonrede negeert Cariben bijna compleet. Opgeroepen op april 30, 2017, geraadpleegd van <http://caribischnetwerk.ntr.nl/2016/09/20/troonrede-negeert-cariben-bijna-compleet/>

Rhijnsburger, K. (2014, 5, september). En de winnaar is... Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <https://liveloveandbooks.wordpress.com/2014/09/05/en-de-winnaar-is/>

Struijk, R. (z.j.). Gehoorschade door vuurwerk voorkomen. Opgeroepen op april 30, 2017, geraadpleegd van <https://www.struijk-audiciens.nl/gehoorschade-door-vuurwerk-hoe-voorkomt-u-het/>

Zorn, R. (2017, 11, april). Paaseieren zoeken met jas aan en met de paraplu in de aanslag. Opgeroepen op april 30, 2017, geraadpleegd van <http://www.bndestem.nl/home/paaseieren-zoeken-met-jas-aan-en-met-de-paraplu-in-de-aanslag~ab92e24d/>

[Nederland met Nederlandse vlag]. (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <https://pixabay.com/nl/nederland-kaart-het-land-grenzen-1489719/>

[Oranje Nederland]. (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.20min.ch/diashow/31509/fans2-4ebfc4fae94120d66beb4c2f1094f8c9.jpg>

Huiswerk leren plannen met een planbord. (2014, 9, juli). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://uitdagendleven.blogspot.nl/2014/07/huiswerk-leren-plannen-met-een-planbord.html>

Kamer opgeruimd in 10 minuten. (2013, 3, juli). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <https://www.huisvanbelle.nl/kamer-opgeruimd-in-10-minuten/>

The start (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://thestart.fm/>

Koningsdag in Amstelveen. (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <https://www.lemeleresch.nl/2016/03/koning/koningsdag-in-amstelveen/>

Nationale Herdenking. (z.j.). Opgeroepen op april 30, 2017, geraadpleegd van <http://www.4en5mei.nl/herdenken-en-vieren/herdenken/nationale-herdenking>

Oliebollen. (z.j.) Opgeroepen op april 30, 2017, geraadpleegd van <http://nederlandse-feestdagen.nl/oliebollen/>

10 redenen waarom het thuisfront voor studenten nog steeds hemel op aarde is. (z.j.). Opgeroepen op april 10, 2017, geraadpleegd van <http://www.upcoming.nl/kimberly/15016/10-redenen-waarom-het-thuisfront-voor-studenten-nog-steeds-hemel-op-aarde-is>