

Antipestbeleid

SPEELPLEIN JOKKEBROK

WERKGROEP IMAGO

Wat zien wij onder pesten?

- Geestelijk en/of lichamelijk geweld
 - Uitdagen, uitlachen, fysiek geweld...
 - Maar ook materieel pesten en sociaal en relationeel pesten
- Door één of meerdere personen tegenover één persoon
 - Pestkop en eventueel meevolgers tegen slachtoffer
- Langdurig en herhaalt zich
 - Blijft doorgaan, ook na vraag om ermee te stoppen
- Verstoord machtsevenwicht

Pesten ≠ plagen ≠ ruzie maken

Pesten

Bij pesten wordt het slachtoffer regelmatig en langdurig lastiggevalen. De pestkop doet het slachtoffer fysiek of emotioneel pijn en er is een machtsverschil tussen de pestkop en het slachtoffer. Vaak gebeurt het pesten in groepsverband.

Cyberpesten

Cyberpesten gebeurt online via sociale media en kan ook op verschillende manieren plaatsvinden. Voorbeelden zijn: beledigen, uitsluiten, bedreigen...

Verbaal pesten

Spotten, uitschelden, roddelen, leugens verspreiden, vernederen, kwetsende woorden gebruiken, imiteren en belachelijk maken...

Fysiek pesten

Schoppen, slaan, krabben, haren trekken, duwen, spuwen, opsluiten, achtervolgen...

Materieel pesten

Beschadigen, afpakken, vernielen of verstoppen, bezittingen stelen, afpersen of bedreigen om dingen of geld af te geven of om dingen te doen...

Sociaal en relationeel pesten

Uitsluiten, negeren, discrimineren, niet uitnodigen voor uitstapjes, altijd als laatste kiezen voor een groepje...

Plagen

Bij plagen is er geen sprake van machtsverschil, het speelt zich af tussen gelijken en is van korte duur. Plagen kan nog steeds kwetsend zijn, maar wordt meestal meer als grap uitgevoerd.

Ruzie maken

Ruzie maken is vaak iets dat éénmalig is, het gaat niet om een machtsverschil, maar eerder over conflicten die de kinderen tussen zichzelf kunnen oplossen.

Pesten	Plagen
Herhaaldelijk, systematisch of langdurig	Van korte duur, tijdelijk
Machtsverschil	Machtsevenwicht
Dezelfde pesters, dezelfde slachtoffers	Partijen wisselen: plagen elkaar terug
Doelbewust: fysiek of emotioneel kwetsen	Onschuldig, onbezonnen, spontaan
Geen goede bedoelingen	Meestal te verdragen
Vaak meerdere tegen één	Meestal één tegen één, niet altijd tussen dezelfde personen
Isolatie en onveilige omgeving voor slachtoffer	Plezante sfeer
Vaak stiekem	In het openbaar

Wie is er betrokken bij de situatie?

Slachtoffer

Elk kind kan het slachtoffer worden van pesten. Meestal wordt een kind gepest omdat het afwijkt van een groepsnorm, maar soms kan een kind ook gepest worden als het goed in de groep ligt.

We kunnen er als speelplein nooit vanuit gaan dat een kind pestgedrag uitlokt.

Pestkop / dader

Vaak is de dader iemand die fysiek of verbaal sterker is dan het slachtoffer. De dader zoekt naar een domein waarop hij meer macht heeft dan het slachtoffer en waarop hij meer waardering kan krijgen vanuit de groep.

De oorzaak van het pestgedrag verschilt van jongere tot jongere. Het voorbeeldgedrag van een volwassene is een belangrijke factor.

Tussengroep

Dit zijn de kinderen die geen slachtoffer, maar ook geen pester zijn.

Sommige kinderen sluiten zich echter wel aan bij de pester, op dat moment worden ze meelopers of meevolgers genoemd. Vaak willen ze bij de pester horen omdat ze hier een voordeel kunnen uithalen, zoals bijvoorbeeld iets lekkers krijgen van de pester.

Andere kinderen houden zich vaak op een afstand waardoor ze als toeschouwers gezien worden, dit doen ze meestal omdat ze bang zijn zelf gepest te worden als ze ingrijpen.

Naast de meelopers en toeschouwers zijn er ook de kinderen die wel ingrijpen en het slachtoffer in bescherming nemen. Zij worden door het slachtoffer als redder gezien.

Ouders en animatoren

De animatoren moeten tijdens de speelpleindag de kinderen observeren en de groeps sfeer bewaken, zo kunnen ze ingrijpen waar nodig.

Hoewel ouders tijdens de speelpleindag niets kunnen opmerken, kunnen ze thuis wel signalen opvangen bij hun kinderen. Ze kunnen de animatoren hiervan op de hoogte brengen en zo kunnen wij de kinderen en de situatie beter in het oog houden.

Hoe voorkomen wij pesten op het speelplein?

Terrein Monitor (TM)

In de voor- en namiddag is er bij de 6-12 altijd een TM aangesteld. Een van de taken van de TM is ervoor te zorgen dat ruzies opgelost geraken en niet escaleren naar pesten.

Speel Impuls Monitor (SIM)

Naast de TM zijn er ook dagelijks twee of meerdere SIM's voorzien in de voor- en namiddag. Zij zorgen ervoor dat de kinderen die niet deelnemen aan een activiteit toch een bezigheid hebben, waardoor er geen tijd is om ruzie te maken of anderen te pesten. Merkt de SIM dat er tijdens zijn spel toch gepest wordt, dan grijpt hij in terwijl hij in type blijft of haalt hij er de TM bij.

Spelen tegen pesten: een uitgebreid aanbod van activiteiten

We zorgen als speelplein voor een uitgebreid aanbod van activiteiten, waarbij telkens een tweetal animatoren de activiteit in goede banen laat leiden. Bij ruzies of pestgedrag tijdens de activiteit grijpt één van de animatoren in, terwijl de andere animator verdergaat met de activiteit. Het bespreken van gedrag gebeurt niet voor de ogen van kinderen die niet betrokken zijn bij de situatie.

Aanbieden van spel en speelgoed

Kinderen die niet willen deelnemen aan een activiteit of die niet zo zeer geïnteresseerd zijn in het spel van de SIM's, moeten zich zeker ook niet vervelen. Aan het uitleenhok kunnen ze verschillende soorten speelgoed uitlenen.

Ook op momenten waar geen activiteiten plaatsvinden, zijn er toch leuke dingen te doen. Zo bieden we voor de start van de activiteiten voldoende entertainment aan en ook net na het vieruurtje bieden we ons spel-na-4u aan.

Hoe kunnen kinderen pestgedrag signaleren?

We zijn er ons als speelplein van bewust dat sommige kinderen het verwittigen van een animator zien als een drempel. Daarom hebben we besloten dat we een brievenbus zullen plaatsen op ons domein, waar kinderen zelf kunnen kiezen of ze de situatie anoniem aankarten of niet. Bij deze brievenbus zullen balpennen en blaadjes liggen zodat de kinderen een melding kunnen maken zonder daarvoor eerst nog naar een blaadje en balpen te moeten vragen.

Aan het begin van de week zullen we de kinderen op de hoogte brengen van de plaats van de brievenbus en van het doel van de brievenbus. De bureaumedewerkers of de hoofdanimator van de 6-12 zal deze brievenbus dagelijks controleren, zo kunnen we snel een eind brengen aan het pestgedrag.

Bij misbruik van de brievenbus zullen het kind of de kinderen hierop aangesproken worden.

Wat als uw kind thuis meldt dat het gepest wordt?

Komt uw kind na de speelpleindag thuis en praat het over een peestsituatie? Laat dit dan zeker weten aan de hoofdanimator van de groep waarin je kind tijdens de dag speelt. Zo kan de hoofdanimator jouw kind eens aanspreken, namen achterhalen en ingrijpen.

Wat bij cyberpesten?

Als uw kind slachtoffer is van cyberpesten kunt u ons als speelplein hiervan verwittigen. Zo kunnen wij de ouders van de pestkop en of tussengroep hiervan op de hoogte brengen en kunnen we allemaal samen een oplossing zoeken voor de situatie.

Indien er sprake is van cyberpesten raden we zeker aan dat het slachtoffer de pestkop blokkeert op sociale media. Ouderlijk toezicht via het account van de jongere kan ook helpen.

Bemiddelingsgesprek

Tijdens de speelpleinzomer willen we dat elke animator op eenzelfde manier omgaat met ruzies en/of pestsituaties. Daarom hebben we een stappenplan uitgeschreven die we kunnen volgen wanneer nodig.

In geval van een ruzie of pestsituatie laten we de partijen eerst zelf afkoelen op een rustige plaats, waar ze op dat moment niet afgeleid worden door de andere partij of door andere kinderen op het speelplein. Daarna luistert de betrokken animator apart naar beide partijen. Er wordt gevraagd naar het probleem en of soortgelijke situaties al eerder voorkwamen. Daarnaast wordt ook gevraagd aan de kinderen of zij het probleem willen oplossen.

Ten derde wordt een gesprek gevoerd met alle partijen samen. Er wordt op dat moment nog niet gezocht naar een oplossing, maar de verhalen worden samengelegd. Hier is de rol van de animator belangrijk, er moeten regels vastgelegd worden zodat de partijen hun verhaal kunnen doen zonder onderbroken te worden en zonder dat er nieuwe problemen gecreëerd worden. Het doel van dit gesprek is het opbrengen van begrip vanuit beide partijen.

Eens het begrip vanuit beide partijen duidelijk aangetoond wordt, kan de brainstorm van start gaan. De partijen gaan samen op zoek naar een oplossing. Ze stellen verschillende oplossingen voor en de animator noteert dit. Eens er geen oplossingen meer komen vanuit de partijen, wordt elke gegeven oplossing aangeduid met ++/+/+/-/-/. Na het aanduiden worden alle oplossingen zonder voorkeur, dus -- of – geëlimineerd. De overgebleven oplossing worden besproken en uiteindelijk wordt één oplossing gekozen.

De animator en beide partijen leggen een proefperiode vast voor het uittesten van de oplossing, eventuele sancties en beloningen worden besproken en ook een evaluatiemoment wordt vastgelegd. Er wordt een verslag opgemaakt zodat andere animatoren op de hoogte zijn van de situatie. Indien tijdens het evaluatiemoment blijkt dat de oplossing niet nageleefd wordt, wordt een nieuwe oplossing besproken en eventueel een nieuw evaluatiemoment vastgelegd.

Oe-ist?

Als speelplein vinden we het belangrijk dat ieder kind zich goed voelt bij ons op het plein. Daarom zullen we enkele keren per speelpleinzomer polsen naar het welbevinden van de kinderen.

Indien we zien dat een kind zich niet goed voelt op het plein zullen we hierover in gesprek gaan met het kind, zo kunnen we samen zoeken naar een oplossing zodat iedereen zichzelf kan zijn en zich goed in zijn of haar vel kan voelen.