



BEYOND TOKENISM:
YOUTH LEADING
INCLUSION
BETILI



Medegefinancierd door
de Europese Unie

Gevecht Tokenisme

 GEREEDSCHAPSKIST

PROJECT

Voorbij symbolisme: Jongeren leiden inclusie (BETYL)
2024-2-HR01-KA220-YOU-000288789

PROJECTPARTNERS

Association Zazeli (Kroatië)
Caribbean Education and Culture Foundation (St. Maarten)
Youth Power Germany e.V. (Duitsland)
PILCROW (Spanje)

UITGEVER

Youth Power Germany e.V.

VOOR DE UITGEVER

Youth Power Germany e.V.

AUTEURS

Franjo Brkan
Daniel JM Almeida
Gilberto Martinez
Montserrat Llinares
Vita Tarasika
Mesut Bayezit
Lea Verdel
Iwa Dugač

GRAFISCH ONTWERP

Helio Lima

EDITOR

Franjo Brkan

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite meningen en standpunten zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor Onderwijs en Cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kan hiervoor verantwoordelijk worden gehouden.



Medegefinancierd door
de Europese Unie

Inhoudsopgave

	Invoering	4
01	Wat is tokenisme?	8
02	Voorbeelden van tokenisme	11
03	Tokenisme versus echte participatie	15
04	Op weg naar echte inclusie	21
05	5-daags informeel trainingsprogramma	25
	Dag 1: Kennismaking en kennismaking met tokenisme	26
	Sessie 1: Elkaar leren kennen, Teambuilding	26
	Sessie 2: Inleiding tot tokenisme	29
	Dag 2: Tokenisme in jeugdwerk, macht, privileges en representatie	33
	Sessie 3: Hoe manifesteert tokenisme zich in jeugdwerk?	33
	Sessie 4: Macht, privilege en representatie	36
	Dag 3: Ladder van participatie en het vermijden van tokenisme	40
	Sessie 5: Participatieladder en co-creatie	40
	Sessie 6: Praktische strategieën om tokenisme te vermijden	45
	Dag 4: Zorgen voor inclusieve deelname aan onze projecten en activiteiten	49
	Sessie 7: Inclusief jeugdprojectlab	49
	Sessie 8: Peerfeedback en goede praktijken	52
	Dag 5: Persoonlijke en organisatorische vervolgplannen en afsluiting van het trainingsprogramma	55
	Sessie 9: Persoonlijke en organisatorische actieplannen	55
	Sessie 10: Evaluatie en planning van lokale activiteiten	58
	Referenties	61

Invoering

Jongerenparticipatie is een veelgebruikt concept geworden in projectvoorstellen, beleidsdocumenten en missieverklaringen, maar de brede acceptatie ervan betekent niet altijd dat het ook daadwerkelijk zinvol gebeurt. In veel gevallen worden jongeren uitgenodigd om deel te nemen aan activiteiten of discussies, maar hun aanwezigheid dient meer als symbool dan als bron van echte invloed. Deze praktijk, vaak subtiel en onbedoeld, wordt tokenisme genoemd; en het komt vaker voor in het jongerenwerk dan velen willen toegeven.

Deze toolkit is ontwikkeld ter ondersteuning van jongerenwerkers, docenten, projectleiders en organisaties die klaar zijn om verder te kijken dan oppervlakkige participatie. Het is bedoeld voor iedereen die jongeren niet alleen wil betrekken, maar hen ook echt wil betrekken als co-creators, leiders en changemakers in hun gemeenschap.



Dit lesmateriaal combineert theoretische basiskennis met praktische tools. Het omvat:

- Vier theoretische inleidende hoofdstukken die onderzoeken wat tokenisme is, hoe het zich manifesteert en hoe we verder kunnen gaan en daadwerkelijke inclusie kunnen bewerkstelligen.
- Een gestructureerde reeks interactieve workshops in de vorm van een informeel trainingsprogramma van 5 dagen, ontworpen om deelnemers te helpen symbolisme te ontrafelen, macht en privileges te onderzoeken en inclusieve, door jongeren geleide initiatieven te ontwerpen.
- Reflectieactiviteiten, zelfevaluatietools, casestudies en participatieve methoden die buiten de workshops kunnen worden gebruikt in het dagelijkse werk van jongerenwerkers en jongerenorganisaties.

Deze toolkit is voor:

- ▶ Jongerenwerkers en docenten die participatieve praktijken willen verbeteren
- ▶ NGO's en organisaties die streven naar het opzetten van meer inclusieve en door jongeren geleide projecten
- ▶ Trainers die groepsleerprocessen faciliteren over inclusie, macht en jongerenparticipatie
- ▶ Jongeren die hun eigen participatie beter willen begrijpen en tokenistische praktijken willen uitdagen



U kunt dit materiaal op verschillende manieren gebruiken. U kunt het volledige workshopprogramma volgen voor een meerdaagse training. U kunt ook individuele sessies of hoofdstukken selecteren op basis van de behoeften van uw groep. Werkt u in een kleine organisatie, dan kunt u ook de zelfevaluatie tools en discussievragen gebruiken om te reflecteren op uw eigen organisatiepraktijken.

Echte jongerenparticipatie gaat niet over het creëren van ruimte aan tafel - het gaat over het samen opbouwen en heropbouwen van de tafel. Dit betekent het stellen van lastige vragen, het herverdelen van macht en het creëren van ruimte voor diverse stemmen om de toekomst vorm te geven.

Wij hopen dat deze toolkit u daarbij helpt.



Hoe het studiebezoek aan Sint-Maarten heeft bijgedragen aan het vormgeven van de toolkit 'Beyond Tokenism'

Het vierdaagse veldbezoek aan Sint-Maarten in mei 2025 was gepland als een live stresstest voor onze ideeën: voordat er ook maar één pagina van de toolkit was opgesteld, dompelden de partners zich onder in klaslokalen, gemeenschapskeukens, lokale kunstruimtes en sociale ondernemingen waar elke dag over 'inclusie' wordt onderhandeld.

Luisterend naar jonge eilandbewoners die vertelden hoe ze de ene week werden uitgenodigd voor fotosessies en de volgende week werden uitgesloten van beslissingen, werd de grijze zone tussen symbolische en oprechte deelname duidelijk. Die openhartige gesprekken en de dagelijkse reflectiecirkels die daarop volgden, vormden de intellectuele vonk voor de publicatie die je nu beheert.

Thuisgekomen reorganiseerde het team de inhoudspagina rond de dilemma's die ze tijdens het bezoek hadden gezien. Een theoretische basis: wat is tokenisme?, Tokenisme versus echte participatie, en de weg naar inclusie weerspiegelen de vragen die tijdens elk bezoek naar boven kwamen. De praktische kern van de gids is een vijfdaags trainingsprogramma dat het ritme van onze Caribische week weerspiegelt: vertrouwen opbouwen, kracht ontplooiën, samen oplossingen creëren, inclusie in de praktijk brengen en vervolgafspraken maken.

Een terugkerende provocatie tijdens de campusdialogen was dat "representatie zonder middelen nog steeds symbolisch is". Die nadruk op intersectionaliteit en structurele ondersteuning gaf hoofdstuk 4 een nieuwe vorm, waarin lezers overlappende identiteiten en verborgen machtsladders in kaart brengen in plaats van gender, beperking of ras geïsoleerd te behandelen. Het leidde ook tot de opname van eenvoudige budgetcheckvragen "Wie wordt betaald, wie krijgt een vergoeding, wie doet vrijwilligerswerk?" in de zelfevaluatie tools, zodat professionals leren de billijkheid van hun eigen projecten in realtime te testen.

Toolkit voor het bestrijden van tokenisme

Het studiebezoek was eveneens methodologisch. Elke gastheer maakte gebruik van naast elkaar staand vrijwilligerswerk in belichaamd leren, dialoogcirkels en door collega's geleide digitale labs om te voorkomen dat de deelname op consultatieniveau vastliep. Diezelfde technieken vormen nu de basis van het ontwerp van de workshop: een galerijwandeling met casestudies, een rollenspel over "Tokenisme of niet?" en een Inclusie Canvas-oefening waarbij deelnemers fysiek door de ruimte bewegen voordat ze een actieplan opstellen. Zelfs de timing (twee sessies van drie uur per dag) en de volgorde van energizers, het delen van verhalen en het hands-on prototypen repliceren de flow die het meest boeiend bleek op het eiland.

De praktijk waarschuwde ons er ook voor dat zichtbaarheid schadelijk kan zijn wanneer de waarborgen zwak zijn. Een opvangcentrum dat jongeren zonder papieren ondersteunt, legde uit waarom het mediafoto's weigert; een grassrootscollectief vroeg ons om de begunstigden in rapporten te anonimiseren. Deze herinneringen vertalen zich in de checklist voor bescherming en de afsluitende belofte in sessie 9, waarin elke deelnemer zich verbindt tot één concrete organisatorische hervorming die de waardigheid beschermt in plaats van publiciteit na te jagen.



Om te voorkomen dat er een Eurocentrische handleiding ontstaat, verwerkt de toolkit Caribische voorbeelden in elk hoofdstuk, niet als exotische anekdotes, maar als analytische ankers. Een voedselbonnensysteem met een kleine eigen bijdrage illustreert op waardigheid gebaseerde hulp in hoofdstuk 2; een door studenten georganiseerd renovatiefestival wordt een casestudy over door jongeren geleid bestuur in hoofdstuk 5. Door abstracte concepten te baseren op de praktijk, moedigt de gids lezers aan om lessen te vertalen naar hun eigen context in plaats van activiteiten te kopiëren en te plakken die mogelijk niet passen.

Het studiebezoek was meer dan een voorbereidende oefening; het diende als smeltkroes waarin de concepten, methoden en toon van de toolkit werden gesmeed. De publicatie spreekt met, en niet over, de gemeenschappen die als eersten onthulden hoe "voorbij symbolisme" er in de praktijk uit moet zien, en zorgt ervoor dat elke pagina verantwoording aflegt aan de ervaringen die haar hebben geïnspireerd.

01

Wat is tokenisme?

1. Wat is tokenisme?

Als we het over jeugdwerk hebben, hebben we als jongerenorganisaties de plicht ervoor te zorgen dat onze acties en organisaties representatief zijn voor de diversiteit onder jongeren, ongeacht of dit nu door hun realiteit is of niet. Dit groeiende bewustzijn vertaalt zich echter niet altijd in daadwerkelijke praktijken die alle jongeren in gelijke mate empoweren. Een van de meest voorkomende uitdagingen op dit gebied is tokenisme, wat gedefinieerd kan worden als een vorm van oppervlakkige inclusie die op het eerste gezicht inclusief lijkt, maar in werkelijkheid bestaande machtsstructuren versterkt.

Tokenisme is een symbolische daad waarbij leden van ondervertegenwoordigde groepen worden betrokken om de schijn van gelijkheid of inclusiviteit te wekken. In het jeugdwerk manifesteert dit zich vaak door de selectieve betrokkenheid van jongeren uit ondervertegenwoordigde milieus. Deze jongeren worden niet betrokken bij de machtsdeling of besluitvorming, maar slechts om de schijn van diversiteit te wekken.

In het jongerenwerk kan symbolisch gedrag vaak onbedoeld zijn. Jongerenwerkers en jongerenwerkers denken misschien dat ze inclusief zijn door "een diverse jongere" te betrekken bij een bijeenkomst, project of campagne. Inclusie wordt echter symbolisch wanneer het gebaseerd is op iemands identiteit in plaats van op diens vermogen om een betekenisvolle bijdrage te leveren, en wanneer er geen moeite wordt gedaan om hun volledige deelname te ondersteunen of hun inbreng te integreren.

De term tokenisme ontstond in de jaren zestig en zeventig, met name in de context van discriminatie op basis van ras en geslacht. Aanvankelijk werd de term gebruikt om kritiek te leveren op de oppervlakkige inclusie van zwarte Amerikanen in de politiek en het bedrijfsleven, maar al snel werd het ook gebruikt in het feministische discours en het discours over rechten van mensen met een beperking (Eyben, 2004). Tegenwoordig wordt tokenisme erkend als een vorm van performatieve inclusie die gepaard gaat met acties die inclusief lijken zonder structurele veranderingen aan te brengen.



Waarom is tokenisme schadelijk?

Op het eerste gezicht lijkt symbolische discriminatie onschuldig en zelfs beter dan helemaal geen inclusie. Maar in werkelijkheid, en vooral voor jongeren uit gemarginaliseerde milieus, kan het blijvende schade aanrichten. Uitgenodigd worden in een ruimte waar je stem wordt genegeerd of ondergewaardeerd, kan gevoelens van machteloosheid en wantrouwen versterken.

Bovendien legt symbolische uitingen vaak onnodige druk op individuen om namens hun hele groep te spreken. Dit kan leiden tot versterkte stereotypen en de erkenning van de diversiteit binnen gemeenschappen beperken. Het kan ook leiden tot burn-out of desinteresse wanneer jongeren het gevoel hebben dat hun betrokkenheid oppervlakkig of geïstrumentaliseerd is. SALTO Inclusion & Diversity (2022) merkt op dat echte inclusie tijd en de bereidheid om macht te delen vergt. Wanneer jongerenparticipatie gereduceerd wordt tot een symbolisch gebaar, wordt het een barrière in plaats van een brug naar empowerment.

Tokenisme ondermijnt de basisprincipes van jeugdwerk, die gebaseerd zijn op respect, gelijkheid, zelfbeschikking en empowerment van jongeren.



Hoe herken je tokenisme in het jeugdwerk?

Tokenisme kan subtiel zijn en erg moeilijk te ontdekken. Als jongerenwerkers en jongerenwerkers moeten we ons altijd het volgende afvragen:

- Betrekken we jongeren bij besluitvormingsprocessen of vragen we enkel om hun goedkeuring nadat beslissingen al genomen zijn?
- Selecteren we deelnemers om te voldoen aan diversiteitsquota of omdat ze unieke perspectieven en vaardigheden meebrengen?
- Wordt er van de gemarginaliseerde of kansarme jongeren met wie wij werken verwacht dat zij hun hele gemeenschap vertegenwoordigen?
- Bieden we voldoende ondersteuning (in de vorm van vertaling, toegankelijkheid, mentoring, enz.) om hun gelijke deelname te garanderen?

Zoals de Compass Manual for Human Rights Education benadrukt: "Echte participatie gaat niet over aanwezig zijn, maar over gehoord worden en invloed uitoefenen" (Raad van Europa, 2020, p. 148). Deze stelling benadrukt de basisprincipes van betekenisvolle inclusie: het is niet voldoende om jongeren simpelweg de ruimte binnen te laten, maar waar het om gaat is of ze actief vormgeven aan wat er binnen gebeurt.

Participatie verliest zijn betekenis wanneer jongeren alleen in naam aanwezig zijn en niet de mogelijkheid hebben om beslissingen te beïnvloeden of mee te denken over oplossingen.

02

Voorbeelden van tokenisme

2. Voorbeelden van tokenisme

We zien symbolische betrokkenheid in het jeugdwerk wanneer jongeren vooral voor de show bij activiteiten of besluitvormingsprocessen worden betrokken, in plaats van voor een betekenisvolle deelname. Dit is duidelijk te zien in een vorm van oppervlakkige betrokkenheid waarbij jongeren worden uitgenodigd om deel te nemen aan evenementen of bijeenkomsten, maar geen invloed of kans hebben om een betekenisvolle impact te hebben of beslissingen te nemen over die evenementen.

Tokenisme lijkt niet altijd op uitsluiting. Soms verbergt het zich achter de schijn van participatie. In het jongerenwerk kan dit zich op vele manieren manifesteren – van het uitnodigen van jongeren om zichtbaar te zijn tot het geven van een plek aan tafel, maar zonder echte invloed. Hieronder staan veelvoorkomende voorbeelden die veel jongerenwerkers, leiders of jongeren zelf zijn tegengekomen, zelfs in goedbedoelde omgevingen.

Waar kun je het gemakkelijkst voorbeelden van symbolische handelingen vinden in het jeugdwerk?

Wij presenteren u een aantal voorbeelden waarvan wij denken dat de meeste lezers zich deze gemakkelijk kunnen herinneren wanneer zij iets soortgelijks hebben gezien in hun eigen projecten of activiteiten waaraan zij hebben deelgenomen.

01



Oppervlakkige representatie

We kunnen stellen dat er sprake is van oppervlakkige representatie wanneer jongeren worden uitgenodigd voor een bijeenkomst of evenement, maar ze krijgen niet de kans om hun stem echt te laten horen of te laten waarderen. Beslissingen worden genomen zonder de inbreng van jongeren, en zelfs als die er wel is, wordt die niet meegenomen of meegenomen in het besluitvormingsproces.

02



Diversiteitsquota's

Dit is een voorbeeld dat misschien het makkelijkst te zien is in bedrijven, maar dat veel voorkomt in jongerenwerkactiviteiten. Mensen zijn betrokken bij de activiteiten om te voldoen aan de diversiteitseis, maar hun stem wordt niet gehoord en ze krijgen geen kans om deel te nemen aan de besluitvorming. Deze vorm van symbolisme zie je vooral bij internationale evenementen, waar jongeren met verschillende achtergronden deelnemen aan de activiteiten – maar geen inspraak hebben in de besluitvorming.

03



Fotomomenten

Heb je die prachtige foto's gezien van jongeren die duidelijk uit verschillende etnische groepen komen en een projectidee of -resultaat promoten? Soms gebeurt het dat die jongeren op de foto's staan zonder dat ze zich bewust zijn van het doel van de foto, en dat ze niet zijn geraadpleegd over de plannings- of besluitvormingsprocessen die tot die foto hebben geleid.

04



Eenmalige dingen

De organisatie betreft jongerenvertegenwoordigers puur om hen erbij te betrekken en te kunnen zeggen dat jongeren aan het proces hebben deelgenomen. Geloof het of niet, dit is ook een vorm van symbolisme; ook al lijkt het erop dat één jongere daadwerkelijk gehoord is. Maar als het slechts eenmalig is en alleen om te voorzien in de behoefte om jongeren te presenteren als iemand die de beslissing heeft genomen, is het nog steeds symbolisme.

05



Nepotisme en favoritisme

Zelfs in gevallen waarin jongeren daadwerkelijk betrokken zijn bij het besluitvormingsproces en de uitvoering van de activiteiten, kan er nog steeds sprake zijn van symbolisch gedrag. Als jongeren worden geselecteerd om deel te nemen aan door jongeren geleide initiatieven alleen omdat ze een persoonlijke band hebben met de personen of groepen die bepalen wie er mag deelnemen, en niet op basis van hun ervaring, kennis of vaardigheden -sorry, maar het is nog steeds symbolisch gedrag.

06



Gebrek aan steun

We zien dit voorbeeld van tokenisme wanneer er daadwerkelijk jongeren betrokken zijn bij het besluitvormingsproces, en zij het volledige recht en de volledige verantwoordelijkheid krijgen om keuzes te maken. Maar als die jongeren gedurende het hele proces niet voldoende worden ondersteund (door middel van training, onderwijs, toegang tot de benodigde informatie, enz.), kunnen we nog steeds spreken van tokenisme. Jongeren voor het eerst in de rol plaatsen en hen niet adequaat ondersteunen, is nog steeds een vorm van tokenisme.

07



Gebrek aan doorzettingsvermogen

Als we jongeren actief betrekken bij de activiteiten van een jongerenorganisatie met als doel een specifiek project te implementeren, maar we bieden ze geen vervolgstappen na afloop van het project, dan voelen ze zich gebruikt. En dat gevoel hebben ze niet voor niets. Het blijft symbolisch, ook al lijkt het erop dat jongeren wel betrokken zijn – maar in dit geval ontbreekt het aan daadwerkelijke betrokkenheid.

08



Overleg zonder verantwoording

Veel organisaties organiseren consultaties onder jongeren om feedback of inzichten te verzamelen. Maar als er geen mechanisme is om op die feedback in te spelen, of geen verplichting om jongeren te rapporteren over de veranderingen die hierdoor zijn ontstaan, wordt dit performatief. Consultatie is niet voldoende als het losstaat van daadwerkelijke invloed of verantwoording.

09



Repetitieve jeugdrollen zonder groei

In sommige projecten wordt steeds dezelfde kleine groep jongeren gevraagd om de 'jongerenstem' te vertegenwoordigen, zonder dat anderen de kans krijgen om in te stappen, te groeien of begeleid te worden. Wanneer steeds dezelfde gezichten worden gebruikt, kan dit een gesloten cirkel creëren die symbolisch gedrag versterkt – zelfs wanneer die jongeren actief deelnemen.

Tot slot: deze voorbeelden betekenen niet dat alle jeugdparticipatie symbolisch is, maar ze herinneren ons eraan hoe makkelijk het kan gebeuren, zelfs met goede bedoelingen. Het herkennen van deze patronen is de eerste stap in de richting van authentiekere, gedeelde en empowerende modellen voor jongerenbetrokkenheid.

03

Tokenisme versus echte participatie

3. Tokenisme versus echte participatie

In het jongerenwerk spreken we vaak over jongerenparticipatie als een doel van onze activiteit zelf, maar we moeten in gedachten houden dat niet alle participatie gelijk is. Hoewel sommige vormen van jongerenparticipatie jongeren een reële kans op invloed kunnen geven, bieden andere slechts de illusie van hun betrokkenheid. Voor jongerenwerkers en jongerenwerkers is het daarom belangrijk om het verschil te begrijpen tussen symbolische en daadwerkelijke participatie, als we ruimtes willen creëren waar jongeren niet alleen aanwezig zijn, maar ook invloedrijk zijn en gehoord kunnen worden.

Harts ladder van participatie

In 1992 ontwikkelde kinderrechtendeskundige Roger Hart een visueel model dat helpt bij het beschrijven van verschillende niveaus en gradaties van de betrokkenheid van kinderen en jongeren bij besluitvormingsprocessen. Het model bestaat uit acht niveaus (sporten), variërend van vormen van non-participatie tot daadwerkelijke betrokkenheid van jongeren. Dit model is sindsdien een fundamenteel instrument geworden in jeugdwerk en burgerschapsvorming, omdat het ons helpt te onderzoeken of participatie zinvol of slechts symbolisch is. Elke sport op de ladder vertegenwoordigt een stap in de richting van meer empowerment en gedeelde verantwoordelijkheid. Hoewel de ladder niet bedoeld is als een strikte hiërarchie, biedt het een waardevol kader om te reflecteren op hoeveel invloed jongeren daadwerkelijk hebben op onze projecten en processen.



Sporten 1-3: niet-deelname

Deze onderste drie niveaus illustreren activiteiten die er participatief uitzien, maar in werkelijkheid ontkrachtend zijn. Ze gebruiken jongeren als hulpmiddelen of symbolen in plaats van hen zinvol te betrekken.

01 Manipulatie

Participatie als manipulatie vindt plaats wanneer kinderen en jongeren de thema's die ten grondslag liggen aan een participatieproces of hun rol daarin niet begrijpen. Hun aanwezigheid is meestal georkestreerd om de agenda van volwassenen te dienen. Een voorbeeld hiervan zijn kleuters die politieke posters dragen over de impact van sociaal beleid op kinderen, terwijl die kinderen de thema's of hun rol in het politieke proces niet begrijpen.

02 Decoratie

Deelname als decoratie vindt plaats wanneer kinderen en jongeren tijdens een evenement, voorstelling of andere activiteit die met een specifiek doel georganiseerd is, in het openbaar worden tentoongesteld, maar de betekenis of bedoeling van hun deelname niet begrijpen. Hun aanwezigheid is puur bedoeld om het evenement inclusief te laten lijken. Een voorbeeld hiervan is een jongerengroep die gevraagd wordt om een dans op te voeren tijdens een klimaat evenement, maar er wordt hen niet verteld waar het evenement over gaat of waarom hun optreden belangrijk is, maar het is puur voor de show.

03 Tokenisme

Zoals we al eerder aangaven, vindt symbolische participatie plaats in gevallen waarin jongeren ogenschijnlijk een stem krijgen, maar in werkelijkheid weinig tot geen keuze hebben over het onderwerp of de stijl van communiceren, en weinig tot geen mogelijkheid om hun eigen mening te formuleren. Een voorbeeld hiervan is een jonge Roma die wordt uitgenodigd voor een diversiteitspanel, maar niet wordt gevraagd wat hij of zij ervan vindt, geen ondersteuning krijgt bij de voorbereiding en het gevoel heeft dat hij of zij er alleen is om zijn of haar etniciteit te vertegenwoordigen.



Stappen 4-6: door volwassenen geïnitieerde deelname met betrokkenheid van jongeren

Deze middelste niveaus beschrijven de meer authentieke vormen van participatie, waarbij de jongeren betrokken zijn, maar de volwassenen de leiding en verantwoordelijkheid behouden.

04 Toegewezen maar geïnformeerd

Toegewezen maar geïnformeerd vindt plaats wanneer volwassenen het project initiëren, maar jongeren het doel begrijpen, hun rol kennen en bereid zijn deel te nemen. Een voorbeeld hiervan is een jongerenwerker die jongeren uitnodigt om mee te helpen met het organiseren van een workshop. De volwassenen hebben het bedacht, maar de jongeren weten wat er van hen verwacht wordt, begrijpen de doelen en nemen graag deel.

05 Geraadpleegd en geïnformeerd

Geraadpleegd en geïnformeerd vindt plaats wanneer jongeren om hun mening wordt gevraagd en weten dat hun inbreng serieus wordt genomen. De uiteindelijke beslissingen liggen echter nog steeds bij volwassenen en zijn de verantwoordelijkheid van die volwassenen.

Een voorbeeld dat Hart beschrijft, is een door volwassenen geleide enquête naar de percepties van jongeren, waarbij de jongeren worden geïnformeerd over het doel van de enquête, worden geraadpleegd over relevante vragen voordat de enquête wordt opgesteld, en de mogelijkheid krijgen om feedback te geven op de uiteindelijke enquête voordat deze wordt afgenomen.

06 Door volwassenen geïnitieerde, gedeelde beslissingen met jongeren

Door volwassenen geïnitieerde en gedeelde beslissingen met jongeren vinden plaats wanneer volwassenen participatieve projecten initiëren, maar de beslissingsbevoegdheid of het beheer delen met jongeren. Een voorbeeld dat Hart beschrijft, is een jeugdkrant. In dit geval kan de krant een door volwassenen geïnitieerd project zijn, maar kinderen kunnen alle aspecten van de operatie beheren, van verslaggeving, schrijven en redigeren tot adverteren, drukken en verspreiden, met alleen begeleiding en technische assistentie van volwassenen.

Stappen 7-8: door jongeren geïnitieerde de

Deze hoogste niveaus vertegenwoordigen de meest stimulerende vormen van participatie, waarbij jongeren het voortouw nemen en volwassenen optreden als bemiddelaars of bondgenoten.

07 Door jongeren geïnitieerd en geleid

Van door jongeren geïnitieerd en geleid is sprake wanneer jongeren zelfstandig een project of initiatief bedenken en leiden. Volwassenen kunnen desgevraagd ondersteuning bieden, maar jongeren behouden nog steeds de volledige controle. Volwassenen kunnen de jongeren weliswaar observeren en bijstaan, maar bemoeien zich niet met het proces en spelen geen sturende of leidinggevende rol. Hart merkt echter op dat het moeilijk is om voorbeelden te vinden van door kinderen geïnitieerde gemeenschapsprojecten. Een belangrijke reden hiervoor is dat volwassenen meestal niet goed reageren op de eigen initiatieven van jongeren. Zelfs in gevallen waarin volwassenen kinderen alleen laten om een muurschildering of hun eigen recreatieruimte te ontwerpen en te schilderen, lijkt het voor hen moeilijk om geen sturende rol te spelen.

08 Door jongeren geïnitieerde, gedeelde beslissingen met volwassenen

Door jongeren geïnitieerde en gedeelde beslissingen met volwassenen vinden plaats wanneer jongeren en volwassenen als gelijken samenwerken om een project te ontwerpen en te leiden.

Dit is het ideale model voor intergenerationele samenwerking, waarbij de macht daadwerkelijk wordt gedeeld en wederzijds respect het proces stuurt. Voorbeelden hiervan zijn studenten die samenwerken met volwassenen om financiering te werven, een schoolprogramma te ontwikkelen en uit te voeren, of een gemeenschapscampagne te leiden. Een groot voordeel van deze vorm van jongerenparticipatie is dat het jongeren in staat stelt een significante impact te hebben op beleid, beslissingen of uitkomsten die traditioneel onder de exclusieve controle en leiding van volwassenen vielen, zoals wetgevings- of politieke processen. Op deze niveaus wordt participatie transformerend. Jongeren vormen niet alleen hun omgeving, maar ontwikkelen ook leiderschap, verantwoordelijkheid en een maatschappelijke identiteit. Deze vormen van participatie sluiten nauw aan bij democratische waarden en de doelen van empowerment van jongeren (Hart, 1992).



(Roger Hart's Ladder of Participation, waarin de acht niveaus van betrokkenheid van jongeren worden geschetst, van manipulatie tot door jongeren geïnitieerde gezamenlijke beslissingen (Hart, 1992).)

Empowerment van jongeren en het beklimmen van de ladder

Om jongeren de kans te geven om verschillende sporten op de ladder te beklimmen, is meer nodig dan alleen het betrekken van jongeren bij onze besluitvormingsprocessen. Het vereist ook werk aan hun empowerment. Empowerment verwijst naar het proces waarbij individuen het vertrouwen, de vaardigheden en de kansen krijgen om beslissingen te nemen en hun leven vorm te geven.



In de context van jongerenwerk betekent empowerment van jongeren het creëren van omstandigheden waarin jongeren gezien, gehoord en vertrouwd worden. Dit begint met het creëren van veilige omgevingen waar ze zich op hun gemak voelen om zich te uiten zonder angst voor een oordeel. Het houdt ook in dat levenservaring wordt erkend als een vorm van expertise.

Te vaak wordt van jongeren verwacht dat ze zich aanpassen aan structuren die door volwassenen worden aangestuurd, in plaats van dat ze gerespecteerd worden voor de kennis die ze opdoen door hun uitdagingen in het echte leven aan te gaan. Ten slotte kan het implementeren van niet-formele en ervaringsgerichte leermethoden belangrijk zijn, omdat empowerment niet voortkomt uit het feit dat je wordt verteld wat je moet doen, maar uit de vrijheid die je krijgt om te proberen, te falen en het opnieuw te proberen in een veilige omgeving. Jongerenwerkers en jongerenwerkers spelen hier een sleutelrol door op te treden als mentoren en bondgenoten van jongeren, in plaats van als leraren of instructeurs.

Zoals de handleiding *Have Your Say!* (Raad van Europa, 2022) hierover concludeert: "Participatie zonder empowerment is beperkt; echte invloed ontstaat pas wanneer jongeren geloven dat hun stem ertoe doet en ze de steun krijgen om ernaar te handelen." Met andere woorden, betekenisvolle participatie is onlosmakelijk verbonden met empowerment. Het is niet genoeg om jongeren te vragen wat ze denken, we moeten hen ook ondersteunen om te handelen naar wat ze geloven.

04

Op weg naar echte inclusie

4. Op weg naar echte inclusie

Echte inclusie in het jongerenwerk vereist dat we verder kijken dan oppervlakkige gebaren en processen creëren waarin jongeren – met name jongeren met een gemarginaliseerde achtergrond – actief initiatieven kunnen vormgeven en leiden. Het is niet voldoende om "jongeren uit te nodigen aan tafel"; jongerenorganisaties moeten samen met hen de tafel creëren en ervoor zorgen dat elke stem invloed, verantwoordelijkheid en erkenning heeft. Dit hoofdstuk onderzoekt de principes van cocreatie, strategieën voor het opbouwen van inclusieve culturen en praktische tools voor het stellen en volgen van inclusiedoelen.

Principes van co-creatie en door jongeren geleid ontwerp

Co-creatie betekent samenwerken met jongeren als gelijkwaardige partners, waarbij de macht wordt gedeeld in elke fase van projectontwerp, -implementatie en -evaluatie (Raad van Europa, 2021). Het daagt traditionele top-down structuren uit en vervangt deze door samenwerkingsgerichte benaderingen die voortbouwen op de ervaringen en creativiteit van jongeren.



Belangrijke principes van co-creatie zijn:

- Gedeelde besluitvorming: jongeren en volwassenen nemen samen beslissingen, in het besef dat jongeren unieke perspectieven meebrengen, terwijl volwassenen expertise en structurele ondersteuning inbrengen.
- Transparantie: Alle processen, rollen en verwachtingen worden openlijk besproken en overeengekomen.
- Iteratieve samenwerking: Co-creatie is een doorlopend proces: ideeën worden getest, beoordeeld en aangepast met voortdurende input van de deelnemende jongeren (SALTO Inclusion, 2022).
- Empowerment: Jongeren worden aangemoedigd om leiderschapsrollen op zich te nemen en krijgen daarbij ondersteuning via mentoring, vaardigheidsontwikkeling en middelen.

Een nuttig raamwerk is het Pathways to Participation-model, dat benadrukt dat authentieke participatie zowel invloedrijk als vrijwillig moet zijn (Youth Participation Strategy, CoE, 2021).

Door jongeren geleide ontwerpprocessen zouden daarom moeten beginnen met het luisteren naar de behoeften en aspiraties van jongeren, en hen niet alleen betrekken bij vooraf gedefinieerde plannen.



Het opbouwen van inclusieve culturen binnen jongerenorganisaties

Een inclusieve cultuur is meer dan een reeks beleidslijnen - het is een mentaliteit en dagelijkse praktijk die waarde hecht aan diversiteit, gelijkheid en erbij horen (Youth Partnership, 2020). Om deze cultuur te creëren, moeten jongerenorganisaties:

- ◉ Geef gemarginaliseerde stemmen een centrale plek: activiteiten moeten doelbewust zo worden opgezet dat ook mensen die vaak over het hoofd worden gezien erbij worden betrokken. Denk bijvoorbeeld aan jongeren uit plattelandsgebieden, jongeren met een beperking of jongeren uit etnische minderheidsgroepen.
- ◉ Pas begeleidingstechnieken toe: Methoden zoals kringgesprekken, wereldcafés of storytelling zorgen ervoor dat alle deelnemers op een veilige en betekenisvolle manier kunnen bijdragen (SALTO Inclusion, 2022).
- ◉ Daag machtsdynamieken uit: begeleiders en personeel moeten regelmatig reflecteren op hun eigen vooroordelen en ervoor zorgen dat jongeren zich bevoegd voelen om beslissingen aan te vechten of alternatieven voor te stellen.
- ◉ Zorg voor structurele ondersteuning: inclusie vereist vaak hulpmiddelen, zoals vervoer, vertalingen of hulpmiddelen voor toegankelijkheid, om ervoor te zorgen dat iedere jongere volledig kan deelnemen.

Om een inclusieve cultuur te bevorderen, moeten we overstappen van een 'representatieve' mentaliteit (één of twee jongeren zijn aanwezig) naar een partnerschapsmentaliteit, waarbij jongeren mede-eigenaar zijn van zowel het proces als de uitkomsten.

Het stellen en volgen van inclusiedoelen

Op weg naar echte inclusie betekent ook het stellen van duidelijke, meetbare doelen en het monitoren van de voortgang. Inclusie kan niet aan het toeval worden overgelaten - het moet worden gepland, geëvalueerd en verbeterd.



Hoe stel je inclusiedoelen:

- Identificeer belemmeringen: Gebruik feedbackinstrumenten en overleg met jongeren om bestaande obstakels in kaart te brengen.
- Stel prioriteiten vast: bepaal welke gebieden (bijv. diversiteit van deelnemers, beslissingsbevoegdheid, toegankelijkheid) verbetering nodig hebben.
- Meetbare indicatoren opstellen: voorbeelden hiervan zijn het aantal door jongeren genomen beslissingen tijdens een project of de diversiteit aan jongerenvertegenwoordigers in leiderschapsrollen.

Voortgang volgen:

- Zelfbeoordelingschecklists (bijvoorbeeld de inclusie-scorecards van SALTO) kunnen jongerenwerkers helpen na te denken over de vraag of hun activiteiten daadwerkelijk participatief zijn of nog steeds symbolisch.
- Er moeten feedbacklussen worden opgezet om na elke activiteit de perspectieven van jongeren te verzamelen en zichtbare aanpassingen door te voeren.

Bij dit proces gaat het niet om het afvinken van vakjes, maar om het creëren van een continue verbeteringscultuur die aansluit bij de principes van gelijkheid en empowerment.

05

5-daags informeel trainingspro- gramma

5. 5-daags informeel trainingsprogramma

In dit deel van de toolkit presenteren we 10 educatieve sessies voor het organiseren van een 5-daags informeel trainingsprogramma. De meeste sessies kunnen ook als losse activiteiten worden gebruikt. Elke sessie duurt 180 minuten, met 2 sessies per dag gepland – wat neerkomt op 6 educatieve uren per dag; in totaal 30 educatieve uren.



Dag 1: Kennismaking en kennismaking met tokenisme



Sessie 1

Elkaar leren kennen, Teambuilding

Duur:

 180 minuten

Doelstellingen van de sessie:

Om een gevoel van vertrouwen onder de deelnemers op te bouwen
Om een veilige en inclusieve leeromgeving voor deelnemers te creëren
Het introduceren van trainingsdoelstellingen en -methodologie

Sessiestroom: (stap-voor-stap beschrijving)

Energiser – Menselijke bingo (30 minuten)

De begeleider legt van tevoren bingokaarten klaar, elk met verschillende eigenschappen of ervaringen (bijv. "Heeft een huisdier", "Kan fietsen", "Spreekt meer dan twee talen"). Deelnemers lopen door de ruimte en interacteren met elkaar om mensen te vinden die bij elk vakje passen en handtekeningen te verzamelen. De eerste deelnemers die een rij vol hebben ("bingo") delen leuke weetjes die ze hebben geleerd. Afhankelijk van het aantal deelnemers introduceert de trainer regels over hoeveel bingolijnen iemand nodig heeft om zijn kaart vol te krijgen, evenals de regel over hoe vaak iemand de naam van andere deelnemers als antwoord op een specifieke vraag op het blad mag schrijven.

Naamspellen en ijsbrekers (30 minuten)

Voor de naamspelletjes stellen we 2 activiteiten voor de deelnemers voor.

De eerste is speeddaten: deelnemers vormen twee cirkels, de een in de ander, tegenover elkaar. De binnenste cirkel draait na elke vraag. Na elke vraag volgen korte discussies in tweetallen (bijvoorbeeld: "Op welke vaardigheid ben je trots?" of "Wat hoop je vandaag te leren?").

Het tweede spel is een web van verbindingen: deelnemers staan in een kring, waarbij één persoon een bol garen vasthoudt. Die persoon noemt zijn of haar naam en een trainingsverwachting, en gooit vervolgens het garen naar iemand aan de andere kant van de kring, terwijl hij of zij het uiteinde vasthoudt. Het proces herhaalt zich totdat iedereen verbonden is met het web.

➤ **Hoe onze ideale leeromgeving eruit zou moeten zien (45 minuten)**

De trainer verdeelt de deelnemers in kleine groepjes. Elke groep krijgt de opdracht om met behulp van flip-overpapier en stiften een visuele kaart te maken van hun ideale leeromgeving.

De trainer vraagt de groepen om bij het definiëren van de ideale leeromgeving die ze tijdens de training willen zien, rekening te houden met het volgende: fysieke opstelling, emotionele sfeer, interactiestijlen, ondersteunende middelen, etc. Groepen krijgen maximaal 30 minuten de tijd om hun leeromgeving te bespreken en te tekenen, waarna ze hun kaarten aan de plenaire vergadering presenteren. De trainer belicht de gemeenschappelijke waarden en ambities van de groepen en sluit deze stap af met een gezamenlijke afspraak over hoe de ideale leeromgeving tijdens dit educatieve evenement kan worden gewaarborgd.

➤ **Verwachtingen en bijdragen (45 minuten)**

Aan de muur hangen twee flip-overvellen met de labels "Onze verwachtingen" en "Onze bijdragen". Deelnemers gebruiken plakbriefjes om het volgende op te hangen:

- Wat ze van de training verwachten (bijvoorbeeld: 'ik verwacht praktische hulpmiddelen te leren')
- Wat ze bereid zijn bij te dragen (bijvoorbeeld: "Ik zal actief deelnemen")

De gespreksleider leidt een reflectie waarin beide kanten met elkaar worden vergeleken en sluit deze stap af met een overzicht van wat er op beide stukken is geschreven.

➤ **Groepsafspraken (30 minuten)**

Voortbouwend op de voorgaande activiteiten ondersteunt de facilitator de groep bij het opstellen van een gezamenlijke overeenkomst waarin wordt beschreven hoe zij willen samenwerken.

Mogelijke thema's zijn:

- Respectvolle communicatie
- Tijdwaarneming
- Vertrouwelijkheid
- Openheid en feedback
- Principes van veilige ruimte

De overeenkomst wordt op een groot flip-overbord geschreven en alle deelnemers ondertekenen deze als bewijs van akkoord. De gespreksleider sluit de eerste sessie af met een presentatie van de belangrijkste trainingsdoelstellingen en -methodologie.

Materialen:

- Bingokaarten voor het bingospel (moeten voorafgaand aan de sessie worden voorbereid)
- Bolletje garen
- Flipchartpapier, stiften
- Post-its, pennen
- Projector (optioneel)

Tips om inclusiever te zijn:

➤ Energiser - Menselijke Bingo:

- Pas de taal op de kaarten aan zodat deze begrijpelijk is voor mensen met verschillende taalniveaus of cognitieve diversiteit. Gebruik duidelijke en visuele zinnen.
- Vermijd heel persoonlijke categorieën (zoals 'heeft een langdurige relatie gehad') die ongemak of sociale druk kunnen veroorzaken.
- Geef deelnemers die het lastig vinden om alleen te spelen de mogelijkheid om met z'n tweeën of in groepjes van drie te spelen.

➤ Hoe onze ideale leeromgeving eruit zou moeten zien:

- Zorg voor uitknipplaatjes, stickers of tijdschriften, zodat mensen zich kunnen uiten zonder te hoeven tekenen.

➤ Verwachtingen en bijdragen:

- Vertaal de koppen op de flipchart naar meerdere talen als de groep meertalig is.
- Verzamel ook mondeling of anoniem verwachtingen van degenen die niet in het openbaar willen schrijven.

➤ Groepsovereenkomst:

- Geef visuele voorbeelden van inclusieve groepsafspraken (pictogrammen, duidelijke zinnen, emoji's).
- Bekijk de overeenkomst gedurende de week en open een 'beoordelingsvenster' om nieuwe voorstellen of aanpassingen op te nemen.

Resultaten:

- Deelnemers bouwen een vertrouwensband op binnen de groep.
 - Deelnemers kunnen bijdragen aan het creëren van een veilige en inclusieve leeromgeving.
 - Deelnemers kunnen hun individuele verwachtingen en bijdragen aan de training kenbaar maken.
 - Deelnemers stellen samen een groepsovereenkomst op die respectvol en samenwerkend leren ondersteunt.
 - Deelnemers krijgen inzicht in de trainingsdoelstellingen en -methodologie.
-



Sessie 2

Inleiding tot tokenisme

Duur:

180 minuten

Doelstellingen van de sessie:

- Om tokenisme en de vormen ervan te definiëren
- Om de vaardigheden van deelnemers te ontwikkelen om onderscheid te maken tussen symbolische en echte inclusie
- Om de impact van tokenisme op individuen en groepen te begrijpen

Sessiestroom: (stap-voor-stap beschrijving)

➤ Energizer – Waar of niet waar (20 minuten)

De begeleider leest stellingen voor die betrekking hebben op jongerenparticipatie en inclusie. Deelnemers bewegen zich fysiek naar beide kanten van de kamer, afhankelijk van of ze geloven dat de stelling waar of onwaar is (de ene kant van de kamer is onwaar en de andere kant is waar). Na elke stelling start de gespreksleider een korte discussie of verduidelijking.

Voorbeelden van uitspraken die u in deze stap kunt gebruiken (afhankelijk van de achtergrond van de groep kan de begeleider andere uitspraken voorbereiden dan hieronder worden voorgesteld):

- “Jongerenparticipatie leidt altijd tot echte verandering.” (Onwaar)
- “Als er één jongere in het bestuur zit, wordt de stem van de jongeren gehoord.” (Onwaar)
- Bij tokenisme gaat het alleen om aantallen. (Onwaar)
- “Jongerenwerkers zijn zich er altijd van bewust dat ze symbolisch gedrag vertonen.” (Onwaar)

➤ Inputpresentatie over tokenisme (30 minuten)

Facilitators geven een dynamische en interactieve presentatie met behulp van dia's en visuele hulpmiddelen. Polltools (zoals Mentimeter) kunnen worden gebruikt om deelnemers te betrekken.

De inhoud die tijdens de inputpresentatie wordt gepresenteerd, moet ten minste het volgende omvatten:

- **Wat is tokenisme? Belangrijkste definities en kenmerken**

Enkele mogelijke bronnen die voor dit onderwerp gebruikt kunnen worden:

Wikipedia – Tokenisme

<https://nl.wikipedia.org/wiki/Tokenisme>

Raad van Europa – Op de Ladder: Handleiding voor mensenrechteneducatie met jongeren

<https://www.coe.int/en/web/compass/on-the-ladder> StFX Employment Innovation – YEF Tokenism <https://www.stfxemploymentinnovation.ca/yef-tokenism/> Historische opkomst van tokenisme (kort overzicht) Enkele van de mogelijke bronnen die voor dit onderwerp gebruikt kunnen worden: Hart, R. (1992) – Kinderparticipatie: van tokenisme naar burgerschap <https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2020/05/Hart-R.-1992-Children-Participation-from-Tokenism-to-Citizenship.pdf> Wikipedia – Tokenisme <https://nl.wikipedia.org/wiki/Tokenisme> Antigua Observer – YouthZone: Tokenisme <https://antiguaobserver.com/youthzone-tokenism/>

Hoe tokenisme een rol speelt in het jeugdwerk

- Enkele mogelijke bronnen die voor dit onderwerp gebruikt kunnen worden:

YPDE – Verslag van studiebezoek: verder dan symbolisme – jongeren leiden inclusie

<https://yp-de.org/news/studie-bezoek-rapport-voorbij-tokenisme-jongeren-leiden-inclusie/>

ESDN-beleidsnotitie – Jongerenbetrokkenheid in Europa (2022)

https://www.esdn.eu/fileadmin/Publications/ESDN_Policy_Briefs/2022/ESDN_9_Policy_brief_Youth_Involvement_in_Europe_FINAL.pdf

Fletcher, A. – Tokeniseert u de jeugd?

<https://adamfletcher.net/2012/10/31/tokeniseer-jij-de-jeugd/>

Vormen van tokenisme (numeriek, symbolisch, performatief)

- Enkele mogelijke bronnen die voor dit onderwerp gebruikt kunnen worden:

Raad van Europa – Op de Ladder: Handleiding voor mensenrechteneducatie met jongeren

<https://www.coe.int/en/web/compass/on-the-ladder>

ESDN-beleidsnotitie – Jongerenbetrokkenheid in Europa (2022)

https://www.esdn.eu/fileadmin/Publications/ESDN_Policy_Briefs/2022/ESDN_9_Policy_brief_Youth_Involvement_in_Europe_FINAL.pdf

CultureAlly – Wat is tokenisme?

<https://www.cultureally.com/blog/wat-is-tokenisme>

Impact op jongeren en organisaties

- Enkele mogelijke bronnen die voor dit onderwerp gebruikt kunnen worden:

EDYN – Tokenisme in het jongerenactivisme: worden de stemmen van jongeren echt gehoord?

<https://edyn.eu/tokenisme-in-jeugdactivisme-worden-jonge-stemmen-echt-gehoord/>

LinkedIn-artikel – Niet zomaar een plek aan tafel: waarom jeugd-tokenisme ons allemaal in de steek laat

<https://www.linkedin.com/pulse/just-seat-table-why-youth-tokenism-fails-us-all-gevorg-ghazaryan-ir7sf>

PeerTAC – Navigeren door tokenisme in de belangenbehartiging van jongeren

<https://peertac.org/2024/09/05/navigeren-van-tokenisme-in-gezin-en-jeugd-peer-advocacy-een-gids-voor-echte-inclusie/>

Deelnemers worden aangemoedigd om vragen te stellen, via polls te reageren of kort in tweetallen te discussiëren tijdens pauzes in de presentatie. Ter voorbereiding op deze sessie moeten trainers/facilitators tijd vrijmaken om de visuele, interactieve presentatie voor te bereiden. Mogelijke bronkoppelingen vindt u onder elk onderwerp hierboven.

➤ **Laten we de echte gevallen van tokenisme analyseren (40 minuten)**

De trainer verdeelt de deelnemers in 3 kleine groepen en geeft elke groep een kort, realistisch scenario dat een andere vorm van tokenisme illustreert:

- Plaats aan tafel – een jongerenvertegenwoordiger wordt pas uitgenodigd voor een vergadering van het gemeentebestuur nadat alle beslissingen zijn genomen.
- Foto-spreekuur – jongeren worden verzameld voor een snelle foto om hun 'deelname' te laten zien, maar de aangekondigde workshop wordt plotseling geannuleerd.
- Verloren in vertaling: een online vergadering van het stuurcomité wordt geheel in Engels jargon gehouden, waardoor een plattelandsjongerenwerker geen bijdrage kan leveren.

Elke groep krijgt flip-overpapier en stiften, plus een set begeleidende vragen: Welke details onthullen symbolische actie? Welke gevolgen kan dit hebben voor de jongere? Welke veranderingen zouden echte inclusie creëren? Wat zouden jongerenwerkers anders kunnen doen?

Groepen hebben 15 minuten om hun inzichten te analyseren en vast te leggen en keren daarna terug naar de plenaire vergadering. Elke groep presenteert de belangrijkste bevindingen in drie minuten, waarbij ze hun flip-over als visueel hulpmiddel gebruiken. De trainer verzamelt gemeenschappelijke bevindingen, belicht contrasterende vormen van tokenisme (symbolische zetel, performatieve consultatie, structurele uitsluiting) en leidt een korte reflectie op strategieën voor authentieke jongerenparticipatie. De stap wordt afgesloten met overeengekomen principes voor inclusieve praktijk gedurende de hele training.

➤ **Tijdslijn van voorbeelden van tokenisme die we hebben gezien (40 minuten)**

De begeleiders maken met behulp van afplaktape of een groot vel papier een lange, horizontale tijdslijn op de muur.

Deelnemers ontvangen post-its en worden uitgenodigd om echte of waargenomen voorbeelden van symbolische actie te herinneren (uit de media, op school, op het werk, bij jongereninitiatieven, enz.). Elk voorbeeld wordt op een post-it geschreven en op de tijdslijn geplaatst, afhankelijk van wanneer het plaatsvond. De begeleiders/trainers vragen elke deelnemer om minimaal twee inzendingen.

Nadat alle aantekeningen zijn geplaatst, lopen de deelnemers langs de tijdslijn en lezen ze voorbeelden. De begeleiders begeleiden vervolgens een groepsreflectie:

- Zijn er patronen of thema's?
- Zijn de vormen van tokenisme in de loop der tijd veranderd?
- Hoe hebben ons bewustzijn en begrip van tokenisme zich ontwikkeld?

➤ **Hoe we de thema's tokenisme en inclusie begrijpen en ermee aan de slag kunnen (40 minuten)**

Deelnemers keren terug naar kleinere groepen uit de vorige stappen. Elke groep creëert twee werkdefinities: één voor 'tokenisme' en één voor 'echte inclusie'. Ze worden aangemoedigd om definities te baseren op inzichten uit de sessie.

De begeleiders geven de volgende instructies voor deze stap:

- Gebruik je eigen taal en reflecties
- Schrijf definities op flip-overpapier
- Wees voorbereid om de definities van uw groep in de plenaire vergadering te presenteren

Elke groep presenteert. Faciliterende docenten leiden een discussie om de belangrijkste elementen uit verschillende definities te vergelijken en te benadrukken. Er wordt geen eenduidige definitie opgelegd - diversiteit aan perspectieven wordt aangemoedigd. De begeleiders zorgen ervoor dat de definities gebaseerd zijn op de input die aan het begin van de sessie is gegeven.

Materialen:

- Vooraf voorbereide 'Waar of Onwaar'-verklaringen
- Projector, scherm, laptop en presentatieslides
- Optioneel: interactieve pollingtools voor de stap van de presentatie van de invoer (bijv. Mentimeter, Slido)
- Scenario's voorbereid en afgedrukt voor kleinere groepen
- Flip-overpapier, plakbriefjes, stiften

Tips om inclusiever te zijn:

➤ **Energizer - Waar of niet waar:**

Pas deze activiteit aan met toegankelijk visueel materiaal (kaarten, pictogrammen, makkelijk te lezen tekst) en cultureel diverse voorbeelden om jongeren met een functionele diversiteit of migratie-ervaringen volledig te betrekken.

➤ **Laten we de echte gevallen van tokenisme analyseren:**

Lees de scenario's hardop voor voordat u ze in groepen verdeelt. U kunt ook versies in meerdere talen aanleveren als de groep dat nodig heeft. Geef deelnemers de mogelijkheid om hun bevindingen schriftelijk te delen in plaats van mondeling, als ze dat liever hebben.

➤ **Tijdslijn van voorbeelden van tokenisme die we hebben gezien:**

Maak duidelijk dat ze anonieme bronnen of mediabronnen kunnen gebruiken als ze geen persoonlijke ervaringen willen delen.

Resultaten:

- Deelnemers kunnen tokenisme definiëren en het verschil maken tussen tokenisme en echte inclusie.
- Deelnemers zullen in staat zijn om verschillende vormen van tokenisme in het jeugdwerk en daarbuiten te identificeren
- Deelnemers zullen de historische en structurele wortels van tokenisme in participatie kunnen begrijpen
- Deelnemers kunnen de persoonlijke en collectieve impact van tokenistische praktijken analyseren
- Deelnemers kunnen kritische beoordelingen maken van realistische scenario's en alternatieve, inclusieve benaderingen voorstellen.
- Deelnemers zullen in staat zijn om werkdefinities van tokenisme en zinvolle jongereninclusie te ontwikkelen en te formuleren.



Dag 2: Tokenisme in jeugdwijk, macht, privileges en representatie



Sessie 3

Hoe manifesteert tokenisme zich in het jeugdwijk?

Duur:

 180 minuten

Doelstellingen van de sessie:

- Om te identificeren hoe tokenisme zich manifesteert in jeugdwijksituaties
- Om echte en gesimuleerde voorbeelden van symbolisme versus zinvolle jongerenbetrokkenheid te analyseren en erover na te denken
- Om rode vlaggen en risicopunten te herkennen waar tokenisme het meest waarschijnlijk voorkomt in de eigen context van de deelnemers
- Het ontwikkelen van een gedeelde reeks praktische indicatoren om echte inclusie te onderscheiden van symbolische participatie

Sessiestroom: (stap-voor-stap beschrijving)

Energizer – “Geef de steen door” (15 minuten)

Verdeel de deelnemers in twee rijen met een gelijk aantal deelnemers. Elke rij krijgt een klein steentje, dat wordt doorgegeven – of gesimuleerd – aan de rij, met de handen voor zich. Beide rijen passeren tegelijkertijd. Deelnemers kijken naar het andere team om te raden waar de steen terecht komt. Zodra de steen het einde heeft bereikt, schaaft elk team zich om te bepalen wie volgens hen de steen van het andere team heeft. Een goede gok levert een punt op. Na het raden keren de teams terug naar hun rijen. Degene die vooraan staat, schuift door naar de achterkant en het proces herhaalt zich zodat iedereen de leiding krijgt. Voor grote groepen, gebruik meer rijen en roteer na elke ronde.

Galerijwandeling met casestudies – symbolisme en jeugdwijk (40 minuten)

Faciliterende partijen bereiden vooraf vijf tot zes korte cases voor. Elke case beschrijft een scenario voor jongerenparticipatie, gebaseerd op echte of fictieve projecten, jongerenraden, adviesrollen of campagne-initiatieven. Sommige cases moeten duidelijk symbolisch zijn, terwijl andere juist oprechte inclusie laten zien of een grijs gebied vormen dat vatbaar is voor interpretatie. Elke casestudy wordt getoond op een flip-over of uitgeprint en opgehangen bij een 'station' in de ruimte. De begeleiders verdelen de deelnemers in kleine groepjes van 3 tot 4 personen en wijzen elke groep een ander startpunt in de galerij toe. De groepen rouleren van station naar station en besteden ongeveer 6 tot 7 minuten aan elk station.

In elk geval bespreken ze drie leidende vragen die naast het scenario staan:

- Is dit symbolisme?
- Welke signalen vertellen u dat?
- Welke gevolgen kan dit hebben voor de betrokken jongeren?

Nadat alle groepen elk station hebben bezocht, verzamelen de begeleiders de deelnemers in een plenaire vergadering voor een korte debriefing. Ze nodigen de groepen uit om een voorbeeld te delen dat tot een stevige discussie heeft geleid, en moedigen reflectie aan op gemeenschappelijke signalen of patronen die in de cases naar voren zijn gekomen.

➤ **Herken het symbolisme in ons eigen (jeugd)werk (30 minuten)**

Na de galerijwandeling vragen de begeleiders de deelnemers terug te keren naar hun oorspronkelijke kleine groepjes. Ze begeleiden hen bij het reflecteren op hun eigen ervaringen en situaties. Elke groep wordt gevraagd na te denken over:

- Waar hebben wij tokenisme gezien in onze eigen projecten of organisaties?
- Zijn er waarschuwingssignalen die wij hebben genegeerd of gemist?
- Wat gaat er vaak schuil achter termen als 'jongerenbetrokkenheid' of 'participatie'?

Groepen worden aangemoedigd om twee specifieke uitkomsten op flip-overpapier te schrijven:

- Een lijst met ten minste drie reële of potentiële risicopunten waar tokenisme in hun context zou kunnen voorkomen
- Een lijst met rode vlaggen of signalen die wijzen op jongerenparticipatie is wellicht eerder symbolisch dan betekenisvol.

Begeleiders lopen door de ruimte om de groepen te ondersteunen, vragen te beantwoorden en eerlijke reflectie te stimuleren. Vervolgens hangen de groepen hun flipovers op zodat anderen ze kunnen bekijken.

➤ **Tokenisme of niet? (40 minuten)**

Vervolgens introduceren de begeleiders een interactieve activiteit met rollenspel om te verkennen hoe symboliek in live situaties werkt. Van tevoren bereiden ze drie of vier korte rollenspelscenario's voor die verschillende vormen van jongerenbetrokkenheid uitbeelden. Bijvoorbeeld een vergadering van de jongerenadviesraad, een planningscommissie of een conferentie waar jongeren worden gevraagd te spreken. Elke groep kiest of krijgt één scenario toegewezen. De begeleiders geven hen ongeveer 10 minuten om het scenario door te lezen en een korte voorstelling (3-5 minuten) voor te bereiden. Vervolgens presenteert elke groep hun rollenspel aan de overige deelnemers.

Na elke voorstelling worden de andere groepen uitgenodigd om te reflecteren aan de hand van de volgende vragen:

- Was dit een voorbeeld van symbolische reclame?
- Hoe komt u tot die conclusie?
- Hoe kan deze situatie verbeterd worden?

De begeleiders begeleiden de reflectie na elk rollenspel, vatten de inzichten van de groep samen en koppelen deze aan eerdere observaties van de rondleiding en de discussies in kleine groepen.

➤ **Indicatoren en risicopunten (30 minuten)**

De begeleiders vragen de deelnemers nu om zich in nieuwe groepen te verdelen. Elke nieuw gevormde groep krijgt de taak om samen te vatten wat ze tijdens de sessie hebben geleerd.

Groepen wordt gevraagd drie korte lijsten te maken:

- Indicatoren van symbolisch gedrag in jeugdwerksituaties
- Risicopunten waar tokenisme het meest waarschijnlijk zal voorkomen
- Eenvoudige tips om zinvolle jongerenparticipatie te garanderen.

De begeleiders zorgen voor papier en stiften of, indien gewenst, digitale hulpmiddelen. Na 20 minuten groepswork presentieert elke groep hun resultaten aan de hele groep.

Materialen:

- Plakbriefjes, stiften, flip-overs
- Vooraf geschreven casestudies voor galerijwandeling
- Vooraf geschreven rollenspelscenario's

Tips om inclusiever te zijn:

➤ Energizer – “Geef de steen door”:

- Bied alternatieven voor fysieke deelname, zoals observeren en raden zonder je armen te bewegen, of gekleurde voorwerpen gebruiken die duidelijk zichtbaar zijn.

➤ Galerijwandeling met casestudies – symbolisme en jeugdwerk:

- Gebruik inclusieve afbeeldingen (ras, geslacht, beperking); ondertitels en beschrijvingen voor sensorische toegankelijkheid; vertelling voor mensen met een visuele beperking.

➤ Ontdek het symbolische gedrag in ons eigen (jeugd)werk:

- Creëer een klimaat van onbevooroordeeldheid en vertrouwelijkheid. Bedenk dat het doel is om te leren, niet om fouten aan te wijzen.
- Geef fictieve of anonieme voorbeelden als aanleiding voor degenen die hun eigen casus niet willen delen.

➤ Tokenisme of niet?:

- Geef deelnemers de mogelijkheid om het scenario te presenteren als een opgenomen audio-opname, een gedramatiseerde lezing of een visuele collage als ze niet willen optreden.
- Leg vooraf uit dat het niet om de uitvoering gaat, maar om de reflectie achteraf.

➤ Reflectie in de plenaire vergadering en afsluiting van de sessie:

- Geef toestemming voor anonieme of stille reacties (plak ze gewoon op de muur).

Resultaten:

- Deelnemers zullen concrete voorbeelden van symbolische hulpverlening in jeugdwerksituaties kunnen herkennen
 - Deelnemers kunnen onderscheid maken tussen symbolische en betekenisvolle participatie door gedragingen, structuren en besluitvormingsprocessen te analyseren.
 - Deelnemers kunnen risicopunten en rode vlaggen identificeren die kunnen leiden tot symbolische praktijken in hun eigen jeugdwerkomgevingen.
 - Deelnemers kunnen praktische indicatoren en principes formuleren ter ondersteuning van echte en inclusieve jongerenparticipatie.
-



Sessie 4

Macht, privilege en representatie

Duur:



180 minuten

Doelstellingen van de sessie:

- Om deelnemers aan te moedigen kritisch te reflecteren op de manier waarop macht en privileges werken in de werkomgeving van jongeren.
- Om het concept van intersectionaliteit te onderzoeken en hoe overlappende identiteiten representatie en participatie beïnvloeden
- Om deelnemers te helpen onevenwichtigheden in toegang, stem en invloed binnen hun eigen projecten of organisaties te identificeren
- Om empathie, bewustzijn en strategieën te bevorderen voor een meer inclusieve en eerlijke betrokkenheid van jongeren.

Sessiestroom: (stap-voor-stap beschrijving)



Energiser – “Waar komt mijn kracht vandaan” (15 minuten)

De begeleiders herinneren de deelnemers er kort aan dat dit voortbouwt op eerder werk over tokenisme en inclusie, en dat dit de lens verdiept waarmee ze participatie analyseren. Vervolgens nodigen de begeleiders de deelnemers uit om in stilte na te denken over:

- "Waar komt mijn kracht vandaan in de ruimtes waarin ik werk?" Ze schrijven of schetsen individueel hun antwoorden gedurende 3-5 minuten en delen deze vervolgens kort in tweetallen.



Privilege ladderactiviteit (35 minuten)

De begeleiders introduceren de activiteit als een fysieke en visuele oefening om te reflecteren op hoe privilege zich manifesteert. Ze plaatsen een lijn of ladder op de vloer (bijvoorbeeld afplaktape of touw) met 'minder privilege' aan de ene kant en 'meer privilege' aan de andere kant.

De begeleiders lezen vervolgens een reeks stellingen hardop voor, waarna de deelnemers naar voren, naar achteren of op hun plek blijven staan. Deelnemers worden aangemoedigd om te bewegen op basis van hun huidige context in het jongerenwerk, niet alleen op basis van hun persoonlijke identiteit.

De volgende uitspraken kunnen worden gebruikt:

- Ik voel me zelfverzekerd als ik tijdens vergaderingen of groepsdiscussies op het werk het woord neem
- Mensen in leiderschapsposities binnen mijn organisatie of netwerk delen vaak mijn achtergrond of identiteit

- Ik heb toegang tot besluitvormingsruimtes in het jeugdwerk zonder dat ik daarvoor een speciale uitnodiging nodig heb
- Ik kan onenigheid of kritiek op mijn werk uiten zonder angst voor negatieve gevolgen
- Ik maak me geen zorgen over het feit dat ik getokeniseerd word of alleen opgenomen word om aan diversiteitsquota te voldoen
- Ik ben nooit beoordeeld of onderschat op basis van mijn uiterlijk, accent of naam
- Ik heb toegang tot jeugdwerkevenementen en -trainingen zonder me zorgen te hoeven maken over kosten of toegankelijkheid
- Mijn meningen worden doorgaans gehoord en serieus genomen door de machthebbers
- Ik heb rolmodellen in het jeugdwerk die mijn levenservaringen en identiteit weerspiegelen
- Ik voel niet de behoefte om delen van mijn identiteit te verbergen in professionele ruimtes

Na de bewegingsfase organiseren de begeleiders een kort moment van stilte om de distributie te observeren, gevolgd door een debriefing:

- Wat heb je opgemerkt?
- Hoe verhoudt dit zich tot jongerenparticipatie?
- Op welke manieren kan deze ladder in uw organisatie of projecten voorkomen?

Mijn persoonlijke lagen (30 minuten)

De begeleiders geven elke deelnemer een uitgeprint 'doel'- of concentrische cirkeldiagram (of laten ze er zelf een tekenen met 3–4 lagen):

- Binnenste cirkel: kernidentiteit (geslacht, etniciteit, religie, taal...)
- Middelste cirkel: maatschappelijke rollen (jongerenwerker, ouder, migrant, activist...)
- Buitenste cirkel: contextuele factoren (opleidingsniveau, economische status, burgerschap...)

Deelnemers vullen de cirkels in met identiteiten of labels die van invloed zijn op hun rol in het jongerenwerk en hoe ze worden gezien of behandeld.

Daarna bespreekt de hele groep de volgende vragen:

- Welke identiteiten geven jou kracht in jouw werk?
- Welke voelen onzichtbaar of onbegrepen?
- Hoe beïnvloeden verschillende lagen jouw relatie met jongeren?

Incidenten en voorbeelden uit onze jeugdwerkpraktijk (35 minuten) De begeleiders vragen de deelnemers om na te denken over een kritisch incident in hun werk waarbij macht of privileges van invloed waren op deelname (positief of negatief).

Dit kan te maken hebben met jongeren die zich buitengesloten voelen, bepaalde stemmen die domineren, of onzichtbare barrières die toegang belemmeren. Deelnemers vormen drietallen en vertellen om de beurt hun verhaal (ongeveer 5 minuten per persoon), terwijl de andere twee reflectievragen stellen volgens een protocol zoals:

- Welke machtsdynamiek speelde zich af?
- Wie had hier voordeel of nadeel van?
- Welke alternatieven waren mogelijk?

Begeleiders begeleiden actief luisteren en zorgen voor vertrouwelijkheid.

Hierna schrijven de drietallen 2 à 3 belangrijke inzichten op post-its, die ze anoniem delen voor groepsreflectie.

Power mapping (40 minuten)

Begeleiders schakelen nu over op een groepsgerichte analysetool. Deelnemers worden ingedeeld in nationale groepen (of deelnemers die afkomstig zijn van dezelfde jongerenorganisaties) en gevraagd om een van hun echte jongerenprojecten, organisaties of ruimtes te selecteren waar ze op dat moment bij betrokken zijn.

Elke groep maakt met behulp van A3-papier een machtskaart met daarop:

- Wie heeft de zichtbare macht?
- Wie beïnvloedt de beslissingen achter de schermen?
- Wie wordt door de beslissingen beïnvloed, maar heeft er weinig invloed op?
- Welke plek nemen jongeren in binnen deze structuur?

Begeleiders lopen rond om de deelnemers te ondersteunen en aan te zetten tot diepgaander denken. Aan het einde presenteert elke groep kort hun kaart aan de anderen, gevolgd door een korte discussie in de open zaal.

Reflectie in de plenaire vergadering en afsluiting van de sessie (25 minuten)

In een kring zegt elke deelnemer één woord dat weergeeft wat ze uit de sessie hebben meegenomen (bijvoorbeeld 'bewustzijn', 'vragen stellen', 'herbalanceren'). Terwijl ze het zeggen, gaan ze vergezeld van een eenvoudig gebaar (bijvoorbeeld een hand opsteken, armen over elkaar slaan, handpalmen openen). De groep herhaalt het woord en het gebaar samen, terwijl ze het rondgeven in de kring.

Materialen:

- Plakbriefjes, stiften, flip-overs
- A3-papieren
- Tape of touw voor oefening met de privilegeladder

Tips om inclusiever te zijn:

Privilege ladderactiviteit:

- Bied de oefening ook zittend aan: houd gekleurde kaarten of getallen omhoog in plaats van rond te lopen.
- Leg vooraf uit dat de standpunten niet iemands waarde bepalen, maar waarneembare sociale structuren.

Incidenten en voorbeelden uit onze jeugdwerkpraktijk:

- Geef deelnemers de mogelijkheid om waargenomen of verzonnen gevallen te delen als ze zich niet op hun gemak voelen bij het delen van persoonlijke ervaringen.
- Benadruk de regels voor actief luisteren, respect en vertrouwelijkheid.

Resultaten:

- Deelnemers zullen in staat zijn te herkennen hoe machtsdynamieken relaties en besluitvorming in het jeugdwerk vormgeven
 - Deelnemers kunnen identificeren hoe privileges en marginalisering zich in de dagelijkse praktijk manifesteren, ook binnen hun eigen teams of programma's.
 - Deelnemers kunnen reflecteren op hun eigen positie en hoe deze hun perspectief en benadering van jongerenparticipatie beïnvloedt.
 - Deelnemers kunnen machtsstructuren visualiseren met behulp van mappingtools om zo de barrières en kansen voor representatie beter te begrijpen.
 - Deelnemers kunnen actiepunten of strategieën ontwikkelen om tokenisme te verminderen en zinvolle inclusie in hun contexten te bevorderen.
-



Dag 3: Ladder van participatie en het vermijden van tokenisme



Sessie 5

Participatieladder en co-creatie

Duur:

🕒 180 minuten

Doelstellingen van de sessie:

- Om de participatieladder van Hart te introduceren als raamwerk voor het analyseren van de betrokkenheid van jongeren
- Om de principes en voordelen van co-creatie in jeugdwerk te onderzoeken
- De participatieladder en de principes van co-creatie toepassen op realistische scenario's

Sessiestroom: (stap-voor-stap beschrijving)

🕒 Energiser – Bouw een brug (15 minuten)

De deelnemers worden verdeeld in kleine groepjes van 4-5 personen. Elke groep krijgt identieke sets met beperkte materialen: papier, plakband, rietjes. Hun taak is om de hoogste vrijstaande constructie te bouwen die een klein voorwerp (bijv. een stift of munt) minstens 10 seconden kan dragen.

Er zijn 10 minuten om de brug te bouwen, en de laatste 5 minuten zijn bedoeld om de brug te laten zien.

Tijdens de nabespreking leggen de begeleiders verbanden tussen teamwork, beperkte middelen en creativiteit onder beperkingen. Deze thema's hangen allemaal samen met de participatie van jongeren in de praktijk.

🕒 Introductie tot Harts participatieladder (30 minuten)

De begeleider introduceert Roger Harts participatieladder, een model voor het begrijpen van verschillende niveaus van jongerenbetrokkenheid - van non-participatie tot volledig partnerschap. Voor meer informatie over dit onderwerp raden we begeleiders aan het theoretische inleidende deel van dit materiaal te raadplegen.

De 8 participatieniveaus worden gepresenteerd (via een projector of met behulp van een flip-over), met korte voorbeelden voor elk niveau. Indien de werkruimte groot genoeg is, kan de ladder op de vloer van de werkruimte worden gemaakt en gedurende deze sessie worden gebruikt, maar ook tijdens de volgende sessies van het gehele onderwijsprogramma.

1. Manipulatie – Jongeren steunen door volwassenen geleide doelen zonder dat ze het begrijpen
2. Decoratie – Jongeren aanwezig voor het uiterlijk (bijvoorbeeld zingen, foto's), geen invloed
3. Tokenisme – Jongeren worden om input gevraagd, maar worden bij de daadwerkelijke besluitvorming genegeerd
4. Toegewezen maar geïnformeerd – Jongeren krijgen rollen en zijn volledig geïnformeerd, maar volwassenen leiden
5. Geraadpleegd en geïnformeerd – Jongeren geraadpleegd, input gewaardeerd, beslissingen genomen door volwassenen
6. Door volwassenen geïnitieerde, gedeelde beslissingen – Volwassenen initiëren, maar jongeren zijn partners
7. Door jongeren geïnitieerd en geleid – Jongeren ontwerpen en leiden, volwassenen bieden ondersteuning
8. Door jongeren geïnitieerde, gedeelde beslissingen met volwassenen – Gezamenlijke initiatieven en machtsdeling

Na de input stelt de facilitator de volgende vragen:

- Op welk niveau bevinden de meeste van uw projecten zich?
- Hoe voelt het om op het lagere niveau te zijn in vergelijking met het hogere niveau?
- Bestaan er grijze zones?

 Analyse van praktijkvoorbeelden en hun positie op de ladder (45 minuten)

De deelnemers worden in kleine groepjes verdeeld.

Elk groepje krijgt een uitgeprinte set met zes realistische scenario's en kan de ladder op het flip-overpapier gebruiken, of die op de vloer als die in de vorige stap is gemaakt.

Scenario's:

- **Jeugadviesraad**

Een jongerencentrum stelt een bestuur van tien jongeren samen dat maandelijks bijeenkomt om feedback te geven op programma's. Het personeel bedankt hen voor hun inbreng, maar alle beslissingen blijven bij de volwassenen.

- **Schoolraadverkiezingen**

Leerlingen kiezen medeleerlingen die hen vertegenwoordigen tijdens de wekelijkse vergaderingen met de schoolleiding. De ideeën van de leerlingen worden besproken, maar de schooldirecteur beslist welke worden uitgevoerd.

- **Klimaatactiecampagne**

Middelbare scholieren plannen een lokale protest- en bewustmakingscampagne. Ze vragen een docent om steun, maar nemen zelf de leiding over de planning en de besluitvorming.

- **Planningscommissie voor de jeugdconferentie**

Een NGO betreft jongeren in een nationaal conferentieplanningsteam. Volwassenen en jongeren delen verantwoordelijkheden en nemen beslissingen op basis van consensus.

- **Fotowedstrijd voor de Dag van de Jeugd**

De gemeente lanceert een fotowedstrijd voor jongeren. Jongeren sturen inzendingen in, maar volwassen medewerkers selecteren de winnaars en stellen de tentoonstelling samen zonder dat de jongeren erbij betrokken zijn.

- **Jeugdstempanel**

Een 16-jarige wordt uitgenodigd om zijn of haar verhaal te delen in een nationaal panel, maar wordt niet geraadpleegd over de structuur van de sessie of de beleidsdiscussies. Hun rol is symbolisch.

De begeleiders geven de groepen de volgende taken:

- Bespreek elk scenario in uw groep
- Plaats elk op de juiste sport van de ladder
- Wees voorbereid om uw keuzes te rechtvaardigen voor de plenaire vergadering

De facilitator houdt een nabespreking met de kleinere groepen in de plenaire vergadering, waarbij hij noteert waar meningsverschillen ontstaan en waarom.

 Co-creatieprincipes en co-creatiecanvas (45 minuten)

De facilitator introduceert de deelnemers in het concept van co-creatie, dat wordt omschreven als 'verder gaan dan participatie'.

Belangrijkste principes van co-creatie:

- Gedeeld eigenaarschap – Iedereen die betrokken is, voelt zich vanaf het begin verantwoordelijk
- Wederzijds respect – Alle stemmen worden gewaardeerd, ongeacht ervaring
- Iteratief proces – Continue verfijning, geen eenmalige consultatie
- Diverse perspectieven – Opzettelijk gemarginaliseerde of ontbrekende stemmen betrekken
- Transparantie – Duidelijkheid over doelen, tijdlijnen en beslissingen
- Capaciteitsopbouw – ervoor zorgen dat alle deelnemers de bevoegdheid krijgen om zich volledig in te zetten
- Machtsdeling – Beslissingen worden gezamenlijk genomen, niet volgens standaardhiërarchieën

De facilitator introduceert een visuele planningstool: het Co-creatiecanvas. Een voorbeeld is hier te vinden:

<https://www.citiesoftomorrow.eu/sites/default/files/documents/04%20Co-creation%20canvas.pdf>

De facilitator moet het canvas voor de sessie voorbereiden en aanpassen aan de lokale taal/talen en de behoeften van de specifieke groep waarmee hij/zij werkt.

De basiselementen van het canvas zijn (voor meer gevorderde groepen kunnen begeleiders het gepresenteerde en gebruikte model aanpassen):

- Probleem/kans: Wat proberen we op te lossen of te creëren?
- Belangrijkste belanghebbenden: Wie moeten erbij betrokken worden? (jongeren, gemeenschap, enz.)
- Gemeenschappelijk doel: Wat verenigt ons in dit proces?
- Benodigde middelen: tijd, ruimte, financiering, expertise
- Rollen en verantwoordelijkheden: Hoe is de macht verdeeld en wie doet wat?
- Proces/activiteiten: Stappen van co-creatie en betrokkenheid
- Gewenste resultaten: Welke impact willen we bereiken op de korte en lange termijn?

De begeleider sluit deze stap af met een korte discussie over hoe deelnemers deze tool in toekomstige projecten kunnen gebruiken.

Reflectie en herontwerp in kleine groepen (45 minuten)

De deelnemers worden verdeeld in drie kleinere groepen en elke groep ontvangt één symbolisch participatiescenario. Hun taak is om het scenario kritisch te analyseren en te herontwerpen als een co-creatieproces, met behulp van het co-creatiecanvas dat in de vorige stap van de sessie is geïntroduceerd.

Scenario's voor symbolische participatie:

- Zichtbaarheid van jongeren op een stadsforum
- Twee jongeren worden uitgenodigd om een consultatiebijeenkomst van de stad te openen met een toespraak van twee minuten. Ze zitten vooraan voor de foto's, maar hebben geen inspraak of rol in de follow-up.

Schoolbewustzijnsmuur

- Leraren kiezen het thema en ontwerp van een bewustwordingsmuur over geestelijke gezondheid. Leerlingen worden uitgenodigd om vooraf goedgekeurde posters in te kleuren, maar hebben geen inspraak in het concept of de boodschap.

Jeugdnieuwsbrief

- Er wordt een 'jongerenhoek' toegevoegd aan de nieuwsbrief van de gemeente. Jongeren worden uitgenodigd om content in te sturen, maar volwassenen bewerken of verwijderen inzendingen zonder hen te betrekken bij redactionele keuzes.

De groepen krijgen de volgende taken:

- Identificeer wat het scenario symbolisch of symbolisch maakt
- Herontwerp het met behulp van het co-creatiecanvas
- Bereid een korte presentatie (3–4 minuten) voor over uw nieuwe ontwerp

De facilitator ondersteunt elke groep en modereert een plenaire sessie. Andere deelnemers kunnen vragen stellen of aanvullingen geven.

De sessie wordt afgesloten met een korte nabespreking in de plenaire vergadering, waarbij de volgende vragen worden gesteld:

- Welke verandering in denkwijze is nodig om van tokenisme naar co-creatie te gaan?
- Welke praktische belemmeringen ervaart u bij het maken van deze omslag in uw eigen context?
- Wat kunnen wij doen?

Materialen:

- Papier, plakband, rietjes
 - Projector en dia's
 - Papieren plakband
 - Gedrukte scenario's
 - Scenariokaarten voor symbolische participatie (3–4 voorbeelden)
 - Gedrukte of digitale sjablonen voor co-creatiecanvas (*facilitators moeten dit zelf ontwikkelen, hiervoor kunt u het voorbeeld gebruiken dat in het document is gelinkt)
 - Flip-overpapier, post-its, stiften
-

Tips om inclusiever te zijn:

➤ Inleiding tot Harts participatieladder:

- Introduceer de ladder met eenvoudige visuele hulpmiddelen en alledaagse voorbeelden (schoolomgevingen, buurtomgevingen, etc.).
- Gebruik visuele hulpmiddelen (kaarten, pictogrammen, fysieke voorbeelden op de vloerladder) voor elke trede.

➤ Analyse van voorbeelden uit het echte leven en hun positie op de ladder:

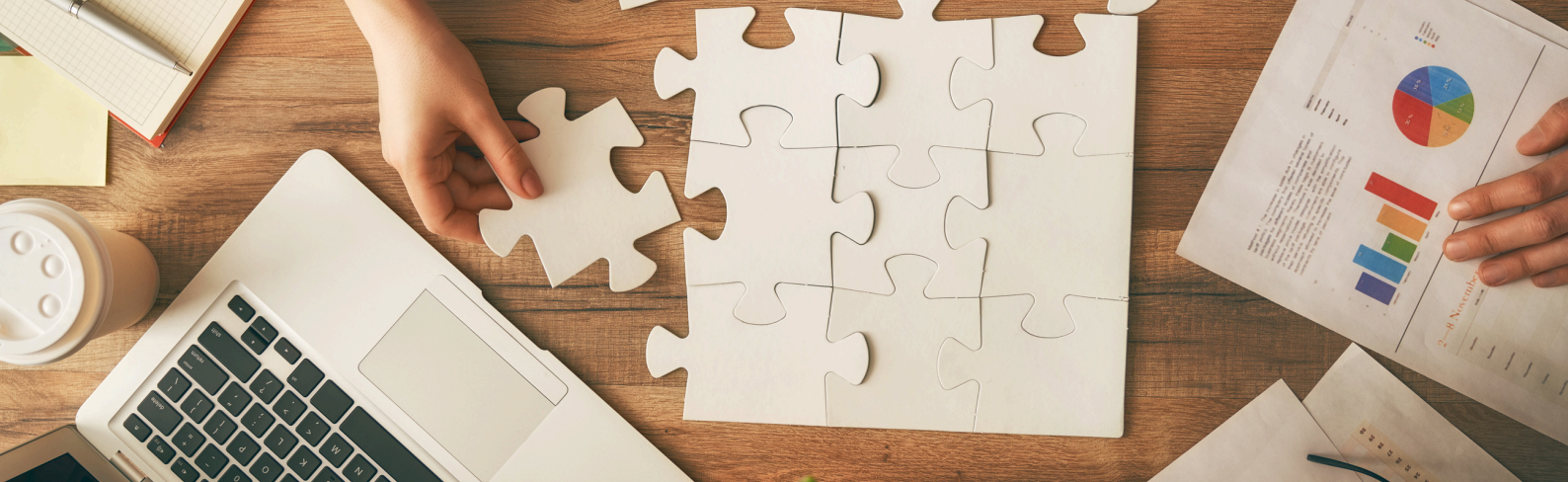
- Bied vereenvoudigde of visuele versies van scenario's aan (tekeningen, pictogrammen, rollenspellen).
- Laat iemand de tekst voorlezen of de casus naspelen voor een beter begrip.

➤ Co-creatieprincipes en co-creatiecanvas:

- Vertaal de principes naar heldere, alledaagse taal, met echte voorbeelden van jeugdprojecten.
- Bied een visueel sjabloon van het canvas met pictogrammen en korte zinnen voor mensen met taal-of cognitieve beperkingen.

Resultaten:

- Deelnemers kunnen verschillende niveaus van jeugdparticipatie identificeren met behulp van Harts participatieladder
 - Deelnemers kunnen symbolische praktijken in het jeugdwerk herkennen en er kritisch op reflecteren.
 - Deelnemers kunnen de kernprincipes van co-creatie beschrijven en toepassen
 - Deelnemers kunnen het co-creatiecanvas gebruiken om symbolische praktijken om te vormen tot betekenisvolle samenwerkingen.
 - Deelnemers kunnen inclusieve en gedeelde benaderingen voorstellen voor deelname aan hun eigen projecten.
-



Sessie 6

Praktische strategieën om tokenisme te vermijden

Duur:



180 minuten

Doelstellingen van de sessie:

- Om concrete strategieën voor inclusieve facilitering en planning in jeugdwerk te verkennen
- Het ontwikkelen van kritische zelfreflectievaardigheden om tokenistische praktijken te identificeren en te beperken
- Om gezamenlijk een praktische gids te creëren voor het garanderen van zinvolle jongerenparticipatie

Sessiestroom: (stap-voor-stap beschrijving)



Stap voorwaarts (15 minuten)

Deelnemers staan in een rij in het midden van de ruimte.

De gespreksleider leest een aantal stellingen voor. Als de stelling op hen van toepassing is, stappen de deelnemers naar voren.

Verklaringen:

- Meld u aan als u een workshop voor jongeren hebt verzorgd.
- Meld je aan als je ervaring hebt met diverse jeugdgroepen.
- Stap naar voren als u er vertrouwen in heeft dat u inclusiviteit in uw werk kunt bevorderen.
- Als je ooit het gevoel hebt gehad dat je stem niet gehoord werd in een groep, kom dan naar voren.
- Als u actief op zoek bent naar feedback van jongeren, neem dan een stap naar voren.
- Doe mee als u gelooft dat alle jongeren in uw gemeenschap gelijke kansen hebben.

Na elke stelling nemen de deelnemers even de tijd om de lijn te observeren. De facilitator sluit deze stap van de sessie af met het gebruik van de volgende reflectievragen:

- Wat viel je op aan de verdeling in de groep?
- Hoe voelde het om een stap vooruit te zetten, of om te blijven waar je was?
- Wat vertellen deze momenten ons over inclusie in de praktijk?



Draaitafels (75 minuten)

De facilitator zet vier thematische tafels in de ruimte neer. Elke tafel bevat materiaal en uitleg over de concrete methoden of benaderingen.

Idealiter worden de tafels voorzien van digitale apparaten met het specifieke materiaal voor elke tafel. Deelnemers rouleren in kleine groepjes door de tafels.

De thematische tabellen zijn als volgt:

 Participatieve methoden en ijsbrekers

Inclusief: Wereldcafé, vissenkom, open ruimte, diverse ijsbrekers

Richtvragen:

1. Hoe zorgen deze methoden ervoor dat alle stemmen gehoord worden?
2. Hoe kunnen we voorkomen dat dominante stemmen de overhand krijgen?

 Communicatie en taal

Bevat: richtlijnen voor inclusieve taal, samenvattingen in begrijpelijke taal, tips voor actief luisteren

Richtvragen:

1. Hoe kan taal iets insluiten of uitsluiten?
2. Wat zijn praktische manieren om de toegankelijkheid van communicatie te verbeteren?

 Machtsdeling en besluitvorming

Omvat: co-designsjablonen, partnerschapsmodellen voor jongeren en volwassenen, casestudies

Richtvragen:

1. Hoe ziet echte machtsdeling eruit?
2. Wat maakt medebeslissing mogelijk?

 Toegankelijkheid en gelijkheid

Omvat: hulpmiddelen voor digitale toegankelijkheid, fysieke toegangscontrolelijsten, gelijkheidsstrategieën

Richtvragen:

- Welke barrières ervaren sommige jongeren?
- Hoe kunnen we projecten ontwerpen die proactief inclusief zijn?

Groepen krijgen de opdracht om ongeveer 10 minuten aan elke tafel te zitten.

Elke 10 minuten kondigt de gespreksleider een nieuwe rotatie aan en wisselen de groepen van plaats.

Groepen moeten de hulpmiddelen op elke tafel verkennen en de leidende vragen bespreken.

De antwoorden op de vragen staan op papiertjes die bij elke tafel liggen.

Aan het eind van deze stap keren de groepen terug naar de beginposities, 46 analyseren alle input op de papieren die op de tafels zijn achtergelaten en doen de korte presentaties.

Aan het eind van deze stap keren de groepen terug naar de beginposities, analyseren alle input op de papieren die op de tafels zijn achtergelaten en doen de korte presentaties.

De gespreksleider sluit de stap af met een plenaire discussie.

Reflectierondes – wat ik ga starten, stoppen, doorgaan (25 minuten)

Nadat ze de kans hebben gehad om verschillende benaderingen en hulpmiddelen voor meer inclusieve en minder symbolische benaderingen van jongerenbetrokkenheid te analyseren, krijgen de deelnemers drie post-its in verschillende kleuren en de volgende instructies:

- Schrijf één ding op dat je gaat doen om inclusie te ondersteunen
- Schrijf één ding op dat u zult STOPPEN met wat kan bijdragen aan symbolisch gedrag
- Schrijf één ding dat je BLIJFT doen en dat goed werkt

Deelnemers krijgen een paar minuten de tijd om na te denken en op de post-its te schrijven. Daarna gaan de deelnemers in kleine groepjes aan de slag.

Een aantal vrijwilligers worden uitgenodigd om hun reflecties in de plenaire vergadering te delen.

De facilitator noteert de belangrijkste thema's op een flip-over met de titel: 'Onze inzet voor inclusieve praktijk'.

Do's en don'ts in kaart brengen – onze korte gids (50 minuten)

In nieuwe kleine groepen (4–5 personen) maken de deelnemers samen een gids met de 'DO's en DON'Ts' om symbolisch gedrag te vermijden.

Elke groep krijgt een flip-overvel, verdeeld in twee kolommen.

De groepen krijgen de volgende instructies:

- Denk na over wat je in deze sessie en tijdens de training hebt geleerd.
- Schrijf specifieke, praktische 'DO's' en 'DON'Ts' op voor jongerenparticipatie
- Gebruik duidelijke, directe en actiegerichte taal

Groepen hebben 30 minuten de tijd om hun gidsen te voltooien. Daarna presenteert elke groep hun gids aan de plenaire vergadering.

Voorbeelden van praktische DO's:

- Betrek jongeren vanaf het begin
- Wees transparant over de mate van hun invloed
- Compenseer jongeren voor hun tijd indien van toepassing
- Creëer ruimte voor meningsverschillen en kritische feedback

Voorbeelden van dingen die je NIET moet doen:

NODIG jongeren NIET uit voor de show

Vraag NIET om input zonder dat u van plan bent deze te gebruiken.

Ga er niet van uit dat alle jongeren dezelfde ervaringen hebben

Creëer GEEN jeugdleden zonder budget of beslissingsbevoegdheid

Reflectie in plenaire vergadering (15 minuten)

De facilitator sluit de sessie af met een begeleide reflectie in de plenaire vergadering, waarbij de volgende vragen worden gebruikt:

- Wat wist je al, en wat was nieuw?
- Wat wil je verder onderzoeken?
- Hoe kunnen we de uitkomsten van deze sessies praktisch toepassen in onze dagelijkse activiteiten?

Materialen:

- Post-it notes (verschillende kleuren), pennen
- Flip-overpapier, stiften
- Hulpmiddelen voor het Toolkit-station (kunnen worden afgedrukt of het beste in digitaal formaat)
- Projector (optioneel)

Tips om inclusiever te zijn:

Stap voorwaarts:

- Bied een alternatief voor het zitten aan, bijvoorbeeld het opsteken van gekleurde kaarten of het reageren met vingers of fiches.
- Vermijd persoonlijke oordelen of analyses binnen de groep na elke stap; concentreer u op structuren en niet op individuen.

Draaitafels:

- Zorg ervoor dat op alle stations toegankelijke en visuele materialen beschikbaar zijn (bijv. pictogrammen, duidelijke taal, diagrammen).
- Voeg audio of opgenomen tekst toe voor mensen die niet kunnen lezen of moeite hebben met lezen.

Resultaten:

- Deelnemers kunnen inclusieve plannings- en begeleidingsstrategieën toepassen op hun jeugdwerk
 - Deelnemers kunnen inclusiepraktijken in echte projecten zelf beoordelen en verbeteren
 - Deelnemers kunnen concrete stappen identificeren om tokenisme te verminderen en zinvolle deelname te vergroten
 - Deelnemers zullen gezamenlijk een groepsgids met praktische DO's en DON'Ts creëren om elkaars leer- en praktijkervaring te ondersteunen.
-



Dag 4: Zorgen voor inclusieve deelname aan onze projecten en activiteiten

Sessie 7

Inclusief jongerenprojectlab

Duur:

 180 minuten

Doelstellingen van de sessie:

- Om deelnemers aan te moedigen concepten van inclusie, participatie en representatie toe te passen bij de planning van jeugdprojecten
- Het introduceren van het Inclusie Canvas als een praktisch instrument voor het ontwerpen van inclusieve jeugdwerkactiviteiten
- Ter ondersteuning van reflectief leren met behulp van de ervaringsgerichte leercyclus van Kolb
- Om de gezamenlijke projectontwikkeling en de uitwisseling van kritische feedback tussen deelnemers te bevorderen

Sessiestroom: (stap-voor-stap beschrijving)

Energizer – “Beweeg naar de plek” (10 minuten)

Vraag iedereen een specifieke plek in de kamer te kiezen. Ze beginnen het spel door op hun 'plek' te gaan staan. Geef de deelnemers de opdracht om door de kamer te lopen en een bepaalde actie uit te voeren, bijvoorbeeld huppelen, iedereen in het blauw begroeten of achteruit lopen, enz. Wanneer de begeleider "Stop" zegt, moet iedereen naar zijn of haar oorspronkelijke plek rennen. Degene die als eerste zijn of haar plek bereikt, is de volgende leider en kan de groep instrueren om te doen wat ze willen.

Kolb's cyclus van ervaringsgericht leren (25 minuten)

De begeleiders introduceren het model kort:

- Concrete ervaring: Wat is er gebeurd?
- Reflectieve observatie: Wat heb ik opgemerkt of gevoeld?
- Abstracte conceptualisatie: Wat kan ik hiervan leren?
- Actief experimenteren: hoe ga ik dit de volgende keer toepassen?

Vervolgens herinneren de deelnemers zich individueel een echte ervaring uit het jongerenwerk die verband houdt met inclusie/exclusie. Ze beantwoorden vragen gebaseerd op het Kolb-model:

- Ervaring: Hoe was de situatie? Wie waren erbij betrokken?
- Observatie: Hoe voelde jij je of anderen? Welke dynamiek speelde er?
- Conceptualisering: Wat zegt dit over inclusie, macht en participatie?
- Experimenteren: Wat zou je de volgende keer anders doen? Welk principe zal je hierbij leiden?

Aan het eind delen de deelnemers hun reflecties in tweetallen of kleine groepen en proberen ze één patroon of gemeenschappelijk leerpunt te identificeren, en één inzicht dat ze zullen meenemen in de projectplanning.

Inleiding tot het "Inclusie Canvas"-model (20 minuten)

De begeleiders presenteren het 'Inclusie Canvas' – een sjabloon dat als leidraad dient voor inclusieve projectplanning:

- Wie is erbij betrokken (en hoe)?
- Wie zou uitgesloten kunnen worden?
- Machthebbers / besluitvormers?
- Strategieën voor participatie
- Barrières en hulpmiddelen
- Activiteiten
- Toegankelijkheidsoverwegingen
- Evaluatie: Hoe weten we dat inclusie echt is?

Inclusief projectplanning (70 minuten)

Deelnemers worden verdeeld in kleine groepjes van 3-5 personen, idealiter met een mix van achtergronden en ervaringen om diverse perspectieven te stimuleren. Elke groep krijgt de opdracht een lokale activiteit of kleinschalig jongerenproject te ontwerpen dat op een zinvolle manier de principes van inclusie, participatie en representatie integreert die in eerdere sessies zijn besproken.

Vervolgens gaan de deelnemers binnen hun groepen aan de slag en gebruiken ze het canvas als leidraad om hun ideeën te structureren. Facilitators wisselen van groep, bieden ondersteuning, stellen kritische vragen en moedigen deelnemers aan om inzichten uit eerdere sessies over tokenisme, macht en intersectionaliteit toe te passen. Groepen worden aangemoedigd om realistisch te zijn in hun planning, maar ook te streven naar creativiteit en zinvolle betrokkenheid. Ze kunnen ervoor kiezen om gaandeweg tijdlijnen, rollen van belanghebbenden of outreach-plannen te schetsen, mits ze zich houden aan de principes van inclusie.

Presentaties en feedback (35 minuten)

Zodra de groepen hun projectideeën hebben uitgewerkt, worden ze uitgenodigd om hun plannen aan de rest van de groep te presenteren. Elke groep selecteert één of twee leden om hun concept te delen in een korte presentatie van 3-5 minuten. Het doel is niet om een gepolijst eindproduct te presenteren, maar om uit te leggen hoe inclusie is overwogen en geïntegreerd in het projectontwerp.

Na elke presentatie leiden begeleiders een korte ronde gestructureerde peerfeedback met behulp van de 'twee sterren en een vraag'-methode.

Deze aanpak vraagt luisteraars om:

- Eén aspect van het project dat duidelijk inclusie ondersteunt
- Een ander aspect dat een sterke of doordachte deelname weerspiegelt
- En één vraag of een constructieve suggestie voor verbetering.

Slotreflectie – wat blijft mij bij? (20 minuten)

Ter afsluiting van de workshop leiden de begeleiders een reflectieactiviteit die de deelnemers helpt hun kennis te consolideren en deze toe te passen buiten de trainingsruimte. Elke deelnemer wordt gevraagd individueel te reageren op drie reflectievragen:

- Eén ding dat ik in mijn toekomstige werk zal toepassen
- Eén uitdaging of vraag die ik nog moet onderzoeken
- Eén inzicht dat ik vandaag meeneem

Deze reflecties kunnen op papier worden geschreven of hardop worden gedeeld in tweetallen of kleine groepjes. Als de tijd het toelaat, kunnen begeleiders een paar vrijwilligers uitnodigen om de belangrijkste inzichten met de hele groep te delen. Als optionele laatste ronde wordt de deelnemers gevraagd om in een kring te staan of te zitten en één woord te delen dat beschrijft hoe ze nu denken over inclusief jeugdwerk of hun rol in de promotie ervan.

Materialen:

- Plakbriefjes, stiften, flip-overs
- Projector en presentatieslides
- Inclusie Canvas-afdrukken of digitale sjablonen

Tips om inclusiever te zijn:

🔗 Energizer – “Ga naar de plek”:

- Bied rustige alternatieven voor beweging aan, zoals ‘langzaam lopen’, ‘met één hand zwaaien’ of laat deelnemers vanaf de zijlijn meedoen.
- Gebruik muziek of een vast ritme om de tijd te markeren, zodat mensen met ADHD of autisme de tekst gemakkelijker kunnen begrijpen.

🔗 Kolbs cyclus van ervaringsgericht leren:

- Geef een visuele schets van het model van Kolb met pictogrammen of eenvoudige voorbeelden.
- Geef neutrale en optionele voorbeelden voor degenen die geen persoonlijke ervaringen willen delen.

🔗 Inclusieve projectplanning:

- Als facilitator moet u de machtsverhoudingen binnen groepen in de gaten houden en degenen die minder deelnemen, ondersteunen.
- Geef deelnemers de mogelijkheid om in groepen hun voorkeurs taal te gebruiken en vertaal dit indien nodig aan het einde.

Resultaten:

- Deelnemers kunnen het Inclusie Canvas gebruiken om inclusieve jeugdwerkinitiatieven te ontwerpen
 - Deelnemers kunnen de belangrijkste principes van participatie en representatie toepassen bij de projectplanning
 - Deelnemers kunnen reflecteren op eerdere ervaringen met inclusie of exclusie met behulp van Kolb's ervaringsgerichte leercyclus
 - Deelnemers kunnen samenwerken met collega's om inclusieve en toegankelijke projectideeën te ontwikkelen
 - Deelnemers kunnen constructieve feedback geven en ontvangen die gericht is op het versterken van inclusie in het projectontwerp.
-



Sessie 8

Peerfeedback en goede praktijken

Duur:

➤ 180 minuten

Doelstellingen van de sessie:

- Om projectideeën te delen en te verbeteren door middel van constructief peer learning
- Om goede praktijkvoorbeelden uit het werkveld van jongeren te identificeren en analyseren
- Het bevorderen van een cultuur van voortdurende reflectie en inclusieve projectontwikkeling

Sessiestroom: (stap-voor-stap beschrijving)



Roulerende peer feedback – presentaties van projectideeën (120 minuten)

Elke deelnemer komt met een conceptidee voor een inclusief jongereninitiatief – ontwikkeld in sessie 7 met behulp van het Inclusie Canvas. Dit kunnen geheel nieuwe ideeën zijn of verbeteringen aan bestaande projecten. De deelnemers worden verdeeld in kleine feedbackringen (4-5 personen per groep). Iedereen krijgt om de beurt een presentatie en feedback.



Instructies voor groepen:

Elke presentator heeft in totaal 15 tot 20 minuten de tijd
5–7 minuten om hun projectidee uit te leggen: Welk probleem of welke kans pakt u aan? Wie is erbij betrokken en hoe?

Welke inclusiestrategieën zijn in uw plan opgenomen?

Welk resultaat streeft u na?

8–13 minuten om feedback van collega's te ontvangen met behulp van de 'Twee sterren en een wens'-methode:

Ster: Eén ding dat duidelijk inclusie ondersteunt

Ster: iets dat een doordachte participatie of vertegenwoordiging van jongeren laat zien

Wens: Een suggestie voor verbetering of een constructieve vraag

Begeleiders lopen rond om ervoor te zorgen dat de groepen op tijd zijn, om duidelijkheid te scheppen en een constructieve dialoog te stimuleren, en om te stimuleren dat er naar elkaar wordt geluisterd en dat er op een respectvolle manier kritiek wordt geleverd.

Goede praktijkvoorbeelden uit de praktijk (45 minuten)

De begeleiders introduceren drie casestudies van inclusief jeugdwerk uit verschillende contexten. Deze worden gepresenteerd via korte video's, dia's of afgedrukte hand-outs.

Hieronder staan voorbeelden van casestudies, maar ter voorbereiding op de sessie moeten de begeleiders casestudies vinden uit de lokale gemeenschap of uit de landen waar de deelnemers vandaan komen.

De deelnemers worden verdeeld in kleinere groepen. Elke groep moet de casestudy doornemen, de specifieke vragen bespreken en beantwoorden, en zich voorbereiden op de presentaties.

Na 30 minuten krijgen de groepen 5 minuten de tijd om de conclusies plenair te presenteren.

Casestudy 1: Gemeenschapstuin onder leiding van jongeren

Een groep jongeren transformeerde een verlaten stuk grond in een voedselproducerende tuin in hun achterstandswijk.

Zij bedachten het idee, zochten financiering, gingen een partnerschap aan met volwassenen voor ondersteuning en zijn nu verantwoordelijk voor het onderhoud en de gemeenschapsbetrokkenheid.

Discussievragen:

- Wat maakte dat dit door jongeren geleide proces succesvol was?
- Hoe konden volwassenen steun bieden zonder controle?
- Welke elementen van co-creatie zijn zichtbaar?

Casestudy 2: Co-design van inclusief jeugdbeleid

Een ministerie en een jongerenorganisatie werkten samen aan het ontwikkelen van een nationaal jeugdbeleid. Een divers team van jongeren werkte samen met beleidsmakers aan het opstellen, herzien en onderhandelen over de inhoud.

Discussievragen:

- Hoe werd de macht verdeeld?
- Hoe werden gemarginaliseerde stemmen betrokken?
- Welke structuren hebben geholpen om tokenisme te vermijden?

Casestudy 3: Digitaal verhalen vertellen voor sociale verandering

Een ngo trainde vluchtelingenjongeren in filmmaken en storytelling. De jongeren maakten korte films over hun ervaringen, die later werden gebruikt in campagnes, belangenbehartiging en voorlichting.

Discussiepunten:

- Wat maakte dit proces zo bemoedigend?
- Hoe bevorderde storytelling zichtbaarheid en eigenaarschap?
- Hoe is dit meer dan een symbolische inclusie?

➤ Nabespreking in plenaire vergadering (15 minuten)

De deelnemers verzamelen zich in een kring. Iedereen deelt:

Eén belangrijk inzicht van vandaag OF één actie die ze naar aanleiding van deze sessie willen ondernemen.

Materialen:

- Flip-over
- Pennen, papier, post-its
- Projector/scherm (of hand-outs) voor casestudies

Tips om inclusiever te zijn:

➤ Roulerende peer feedback – presentaties van projectideeën:

- Sta verschillende formaten toe: mondeling, tekeningen, korte video's, collages, digitale presentaties, etc.
- Gebruik eenvoudige kaarten of rubrieken om feedback te geven, zowel schriftelijk als mondeling.
- Zorg voor sensorische pauzes of micropauzes tussen de beurten om cognitieve vermoeidheid te voorkomen.

➤ Voorbeelden van goede praktijken uit de praktijk:

- Selecteer cases in toegankelijke talen of met ondertiteling in de taal van de groep.
- Laat deelnemers cases kiezen op basis van verwantschap, zodat elke groep aan de slag kan met het voorbeeld dat hen het meest aanspreekt.
- Geef richtlijnen voor analysevragen met behulp van pictogrammen of pictogrammen.

Resultaten:

- Deelnemers zullen hun vaardigheden verder ontwikkelen om constructieve, op inclusie gerichte feedback te geven en te ontvangen
 - Deelnemers kunnen praktijkvoorbeelden van inclusief jeugdwerk analyseren
 - Deelnemers kunnen hun eigen projectontwerpen versterken op basis van input van collega's en inzichten uit goede praktijken.
-



Dag 5: Persoonlijke en organisatorische vervolgplannen en afsluiting van het trainingsprogramma



Sessie 9

Persoonlijke en organisatorische actieplannen

Duur:

180 minuten

Doelstellingen van de sessie:

- Om deelnemers aan te moedigen kritisch te reflecteren op hun eigen praktijken en veronderstellingen met betrekking tot inclusie en participatie
- Om deelnemers te ondersteunen bij het identificeren van persoonlijke en organisatorische groeigebieden
- Deelnemers begeleiden bij het formuleren van concrete stappen richting inclusiever jeugdwerk.
- Om deelnemers aan te moedigen zich middels schriftelijke beloftes aan zichzelf te committeren aan blijvende verandering.

Sessiestroom: (stap-voor-stap beschrijving)

➤ **Energiser – “Robots” (15 minuten)**

Verdeel de deelnemers in groepen van drie. Eén persoon in elke groep bestuurt de robot en de andere twee zijn de robots. Elke bestuurder moet de bewegingen van zijn of haar twee robots besturen. De bestuurder raakt een robot aan op de rechterschouder om hem of haar naar rechts te bewegen, en raakt de robot aan op de linkerschouder om hem of haar naar links te bewegen. De begeleider begint het spel door de robots in een specifieke richting te laten lopen. De bestuurder moet proberen te voorkomen dat de robots tegen obstakels zoals stoelen en tafels botsen. Vraag de deelnemers om van rol te wisselen, zodat iedereen de kans krijgt om zowel de bestuurder als de robot te zijn.

➤ **Begeleide individuele reflectie (40 minuten)**

De begeleiders geven de deelnemers een werkblad voor zelfreflectie of een reeks dagboekvragen waarin de volgende thema's aan bod komen:

- Wat heb ik geleerd over tokenisme, inclusiviteit, macht en representatie?
- In welke situaties heb ik onbedoeld anderen buitengesloten?
- Waar heb ik invloed of macht in mijn rol?
- Wat doe ik al goed en wat kan ik anders doen?

Begeleiders kunnen rustgevende muziek en een rustige sfeer creëren, zodat deelnemers privé kunnen schrijven, tekenen of hun reflecties kunnen mindmappen. Als de groep meer verbaal is, kunnen tweetallen of drietallen kort belangrijke reflecties delen na het schrijven.

➤ **Ontwikkeling van een actieplan (70 minuten)**

De begeleiders introduceren een sjabloon voor actieplanning en leggen uit dat elke deelnemer het volgende zal beschrijven:

- Individuele acties die zij zullen ondernemen om de inclusie in hun eigen werk te verbeteren
- Organisatorische aanbevelingen of veranderingen die zij zouden kunnen bepleiten of implementeren

Deelnemers werken eerst zelfstandig en identificeren realistische en zinvolle stappen (zoals "een toegankelijker wervingsproces creëren", "herzien hoe beslissingen in onze jongerenraad worden genomen"). Vervolgens delen en bespreken ze in kleine groepjes hun plannen, waarbij ze ondersteunende feedback en suggesties geven.

De begeleiders laten de deelnemers kennismaken met diepgaande vragen als:

- Hoe weet u dat uw acties een verschil maken?
- Wie moeten er nog meer bij deze verandering betrokken worden?
- Wat zou u in de weg kunnen zitten en hoe gaat u dat aanpakken?

➤ **Brief aan mezelf (35 minuten)**

De begeleiders introduceren de laatste activiteit: het schrijven van een 'brief aan mezelf' als een vorm van persoonlijke verantwoordelijkheid en inspiratie. Deelnemers worden aangemoedigd om een brief te schrijven van hun huidige zelf naar hun toekomstige zelf, over zes maanden. De brief moet het volgende bevatten:

- Wat ze hebben geleerd en waarom het belangrijk is
- Een visie op hoe zij inclusiever zullen werken
- Specifieke acties die ze hopen te hebben ondernomen.
- Aanmoediging om toegewijd te blijven, ook als je uitdagingen tegenkomt.

Brieven kunnen in gesloten enveloppen worden verpakt en later (via e-mail of post binnen 3 tot 6 maanden) aan de deelnemers worden geretourneerd. Deelnemers kunnen er ook voor kiezen om ze privé te houden.

➤ **Reflectie in de plenaire vergadering en afsluiting van de sessie (20 minuten)**

De begeleiders nodigen de deelnemers uit voor een afsluitende kring. Iedereen wordt uitgenodigd om het volgende te delen:
Eén verbintenis die ze met zich meebrengen
Eén woord dat hun intentie voor de toekomst samenvat.

Materialen:

- Plakbriefjes, stiften, flip-overs
- A3-en A4-papier
- Enveloppen (één per deelnemer)
- Stickers of stempels (optioneel, om enveloppen te sluiten of te versieren)

Tips om inclusiever te zijn:

➤ **Energizer – “Robots”:**

- Vermijd obstakels die ongelukken of lichamelijk letsel kunnen veroorzaken.

➤ Begeleide individuele reflectie:

- Bied verschillende formaten voor expressie aan: schrijven, tekenen, mind mapping, visuele collages.
- Gebruik visuele hulpmiddelen of pictogrammen bij belangrijke vragen, bijvoorbeeld als er mensen zijn met lees- of begripsproblemen.

➤ Ontwikkeling van een actieplan:

- Geef visuele voorbeelden van inclusieve acties op verschillende verantwoordelijkheidsniveaus.
- Geef mensen die moeite hebben met schrijven de mogelijkheid om hun tekst mondeling te delen.
- Gebruik een gebruiksvriendelijk visueel formaat (canvas, raster, kaarten) in plaats van lange tekst.

Resultaten:

- Deelnemers kunnen kritisch reflecteren op hun rol bij het bevorderen of belemmeren van inclusieve praktijken.
 - Deelnemers kunnen persoonlijke vooroordelen, machtsdynamiek en groeigebieden in hun eigen jeugdwerk identificeren.
 - Deelnemers kunnen een duidelijk actieplan opstellen voor de implementatie van inclusieve praktijken in hun professionele context.
 - Deelnemers kunnen persoonlijke toezeggingen tot verandering formuleren door middel van schriftelijke zelfreflectie.
-



Sessie 10

Evaluatie en planning van lokale activiteiten

Duur:



180 minuten

Doelstellingen van de sessie:

- Om te reflecteren op het leerproces gedurende het evenement en om de individuele en groepsleerresultaten te evalueren
- Om de leercyclus af te sluiten door middel van de officiële Youthpas-certificaatceremonie
- Om ruimte en ondersteuning te bieden aan deelnemers om voort te bouwen op de resultaten van het evenement door ideeën te delen voor nieuwe projecten en samenwerking tussen de deelnemende organisaties.

Sessiestroom: (stap-voor-stap beschrijving)



Doorloop het programma (15 minuten)

De sessie begint met een interactieve wandeling van de deelnemers, samen met het trainersteam, door de wandelruimte. Tijdens de wandeling bezoekt de groep elk van de flipovers die tijdens de sessies zijn ontwikkeld – van de eerste tot en met de laatste dag. Tijdens de wandeling herinnert iedereen zich hoe de activiteiten verliepen – vanaf de aankomst op de locatie en de ontmoeting op de eerste dag tot aan de huidige sessie. Ook worden angsten, verwachtingen en bijdragen die in kleinere groepen op de tweede dag van de training zijn besproken, geanalyseerd en beantwoordt de deelnemers de vragen: "Is een van deze uitgekomen? Hoe?". Aan het einde van de activiteit nodigen de trainers de deelnemers uit om weer in de kring plaats te nemen.



Dixit-kaartenoefening – Hoe voel ik me over de ervaring van deelname aan dit evenement (30 minuten)

Nadat de deelnemers de kans hebben gehad om zich het programma en de structuur van de activiteiten tijdens de training te herinneren, spelen de trainers ontspannende muziek op de achtergrond. Ze nemen Dixit-kaarten en leggen deze op de vloer. Deelnemers worden uitgenodigd om in stilte op te staan en door de ruimte te lopen terwijl ze de verschillende Dixit-kaarten op de vloer bekijken. De trainer vraagt de deelnemers om elk één kaart te kiezen die hun persoonlijke ervaring van de training weerspiegelt. Nadat elke deelnemer een kaart in zijn hand heeft, wordt hij uitgenodigd om weer in de kring plaats te nemen. Trainers vragen de deelnemers vervolgens om vrijwillig op te staan en de kaart die ze hebben gekozen met de groep te delen en te vertellen hoe die kaart hun ervaring van dit evenement weerspiegelt. De activiteit is afgelopen zodra elke deelnemer de kans heeft gehad om zijn of haar kaart te delen.

➤ **Schriftelijke evaluatie in Google Forms (30 minuten)**

Deelnemers worden uitgenodigd om een evaluatieformulier in te vullen met behulp van hun apparaten. Ze krijgen ruimte en tijd om individueel te reflecteren op de training en het online evaluatieformulier in te vullen.

➤ **Berichten over zinkende schepen (30 minuten)**

Omdat de training begon met een metafoor, waarbij het evenement wordt gepresenteerd als een reis waarbij de boot onze verwachtingen, de zeilen onze bijdragen en de zee onze angsten zijn, wordt het officiële programma afgesloten met de oefening "Zinkend schip".

De namen van elke deelnemer en de leden van het organisatieteam worden ter voorbereiding op de sessie op flip-overpapier geschreven. Iedereen wordt uitgenodigd om afscheidsberichten voor elkaar te schrijven. Aan het einde van de oefening knippen de deelnemers delen van het flip-overpapier met de achtergelaten berichten uit, zodat ze na afloop van het evenement iets mee naar huis kunnen nemen.

➤ **Jeugdpasceremonie (30 minuten)**

De laatste groepsactiviteit is de Youthpass-ceremonie. De ceremonie wordt georganiseerd op een manier waarbij één vrijwilliger de ceremonie start door een certificaat van een andere deelnemer in ontvangst te nemen (overhandigd door de trainer). Vervolgens moet de vrijwilliger de deelnemer beschrijven door alle informatie te delen die hij of zij tijdens de training heeft geleerd – zonder de naam van de deelnemer te noemen; terwijl de groep probeert te raden van wie het certificaat is. Nadat de groep een juiste gok heeft gedaan, ontvangt de deelnemer het certificaat van de vrijwilliger. Deze procedure wordt herhaald totdat iedereen zijn of haar certificaat heeft ontvangen. Elke overhandiging van het certificaat van de ene deelnemer aan de andere wordt gefotografeerd.

➤ **Ideeënmarkt voor nieuwe projecten en samenwerking tussen deelnemende organisaties (40 minuten)**

De laatste 40 minuten zijn gereserveerd voor het bespreken van ideeën voor toekomstige projecten en samenwerking. Tijdens deze 40 minuten krijgen de deelnemers de kans om zich te groeperen rond de verschillende ideeën die de afgelopen dagen zijn gedeeld en, op basis van hun eigen interesses en die van hun organisaties, mogelijke toekomstige samenwerking te bespreken.

Het proces van het uitwerken van ideeën wordt ondersteund door de trainers, die de deelnemers waar en wanneer nodig advies en informatie geven – binnen de kleinere groepen die rond specifieke onderwerpen/ideeën zijn gevormd.

Materialen:

- Plakbriefjes, stiften, flip-overs
 - A3-en A4-papier
 - Flipchart-papieren
 - Dixit-kaarten
-

Tips om inclusiever te zijn:

➤ Loop door het programma:

- Geef bezoekers de mogelijkheid om de rondleiding te volgen terwijl ze zitten of via een visuele tijdlijn die toegankelijk is vanaf een vaste locatie.

➤ Dixit-kaartenoefening – Hoe heb ik de ervaring van deelname aan dit evenement ervaren?

- Benadruk dat het delen 100% vrijwillig is.
- Laat mensen een kaart kiezen en, als ze dat willen, gewoon een woord zeggen of een gebaar maken zonder uitleg.

➤ Schriftelijke evaluatie in Google Forms:

- Zorg ervoor dat het formulier in duidelijke taal is geschreven en is aangepast aan de taal van de groep.

➤ Berichten over zinkende schepen:

- Anonieme of decoratieve bijdragen zijn toegestaan (tekeningen, symbolen, stickers).

➤ Markt van ideeën voor nieuwe projecten en samenwerking tussen deelnemende organisaties:

- Sta bijdragen in visuele of geschreven vorm toe als mensen niet willen spreken.

Resultaten:

- Deelnemers reflecteren op en evalueren hun persoonlijke en groepsleerervaringen gedurende de training.
 - Deelnemers zullen identificeren en verwoorden hoe hun verwachtingen, bijdragen en angsten zich in de loop van het evenement hebben ontwikkeld
 - Deelnemers geven constructieve feedback op de training via een gestructureerd schriftelijk evaluatieproces
 - Deelnemers zullen mogelijkheden voor vervolgonderzoek onderzoeken door bij te dragen aan en deel te nemen aan discussies over toekomstige projecten en samenwerking tussen deelnemende organisaties.
-

Referenties

- 01** Raad van Europa. (2020). Compass: Handleiding voor mensenrechteneducatie met jongeren (editie 2020). Uitgeverij Council of Europe. <https://www.coe.int/en/web/compass>
- 02** Raad van Europa. (2021). Strategie voor jongerenparticipatie: paden naar participatie. Uitgeverij Raad van Europa.
- 03** Raad van Europa. (2022). Geef uw mening!: Handleiding over het herziene Europees Handvest voor de participatie van jongeren in het lokale en regionale leven. Uitgeverij Raad van Europa.
- 04** Eyben, R. (2004). Tokenisme herzien: reflecties op representatie en macht. IDS Bulletin, 35(2), 88–92. <https://doi.org/10.1111/j.1759-5436.2004.tb00153.x>
- 05** Hart, R. (1992). Kinderparticipatie: van symbolische actie naar burgerschap (Innocenti Essays nr. 4). UNICEF Internationaal Centrum voor Kinderontwikkeling.
- 06** SALTO Inclusion. (2022). Stapsgewijze handleiding voor het opzetten van inclusieve projecten. <https://www.salto-youth.net/>
- 07** SALTO Inclusie & Diversiteit. (2022). Inclusie en diversiteit in het jeugdwerk. SALTO-YOUTH Resource Centre. <https://www.salto-youth.net/rc/inclusion/inclusionfor-all/>
- 08** Jeugdpartnerschap. (2020). Essentiële aspecten van jeugdwerk. Raad van Europa en Europese Commissie.



BEYOND TOKENISM:
YOUTH LEADING
INCLUSION
BETYLI



**Medegefinancierd door
de Europese Unie**

