Genfluence

‘Ga via het spel het gesprek aan over gender en genderidentiteit.’

Colofon

‘Genfluence’ is een uitgave van
De Aanstokerij vzw
Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
T 016 22 25 17
info@aanstokerij.be
www.aanstokerij.be
www.facebook.com/aanstokerij

In samenwerking met
Tumult vzw
Stationstraat 61
2800 Mechelen
T 015 43 56 96
Info@tumult.be
www.tumult.be

De Aanstokerij vorming via spel

Vlaanderen verbeelding werkt

Tumult talent voor samen leven

Met dank aan KLIQ, het vormings- en adviescentrum van çavaria.

çavaria opkomen voor gender- en seksuele diversiteit

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van De Aanstokerij vzw.

Alle rechten voorbehouden. Commercieel gebruik is niet toegelaten.
© De Aanstokerij vzw, Leuven, 2025

v.u. Fiona Ang Chun Li, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven

In de spelhandleiding hebben we het over ‘de speler’, ‘de vriend’ en ‘de spelbegeleider’. Systematisch bedoelen we daarmee alle genderidentiteiten.
De informatie in dit spel is gebaseerd op feiten, wetten en data uit 2024.

Voorwoord

Androgyn, aseksueel, cis-hetero, genderfluïde, genderidentiteit, panseksueel… Deze termen kom je geregeld tegen, maar weet iedereen wat er juist mee bedoeld wordt? Waarom het belangrijk kan zijn dat ze bestaan? En hoe we reageren als we iemand ontmoeten die een genderidentiteit heeft die verschilt van die van onszelf? Onwetendheid leidt jammer genoeg vaak tot vooroordelen en zelfs discriminatie. De beste manier om dit tegen te gaan: kennis en dialoog met elkaar!

Vandaar ook de keuze voor de titel ‘Genfluence’. Niet alleen verwijst het naar het woord **gender**, je kan er ook de verbinding in zien naar ‘fluïde’ en ‘influence’. Gender**fluïde** personen voelen hun gender ‘vloeien’ tussen verschillende genderidentiteiten op het genderspectrum. En als je in gesprek durft te gaan, met een open bril en respect voor elkaar, kan je elkaar beïnvloeden: **influence**. Enkel als we deze houding aannemen, kunnen we elkaar beïnvloeden en samen de vooroordelen de wereld uithelpen.

‘Genfluence’ is gebaseerd op de genderkoek. Hoewel we in deze handleiding vooral het begrip (gender)identiteit gebruiken, komen uiteraard ook de andere aspecten van de genderkoek aan bod in het spel (geslacht, seksekenmerken, genderidentiteit, genderexpressie, seksuele en romantische aantrekking).

‘Genfluence’ is ontstaan uit een hechte samenwerking tussen Tumult vzw en De Aanstokerij. In het bijzonder willen we de vrijwilligers van Tumult danken voor alle tijd en inzet die zij in de creatie van dit spel hebben gestoken. Zowel bij het creatief proces, het testen van het spel en de uitwerking van de handleiding hebben zij een belangrijke rol gespeeld. Hartelijk dank!

Inhoudsopgave

1/	**Spelkenmerken**	**2**
2/	**Voorbereiding**	**3**
	Materiaal	3
	Klaarzetten van het spel	3
3/	**Spelverloop**	**4**
4/	**Speluitleg**	**4**
	Verbindingen tussen de spelers	4-5
	Nieuwe vrienden + eerste stemronde	5-6
	Filmpje genderkoek + tussenbespreking	6
	Genderkaarten	7-9
	Tweede stemronde	9
	Nabespreking	10-12
5/	**Achtergrondinfo**	**12**
	Tips voor een goede begeleidershouding	12
	Pickasoll	13
	Genderkoek	14
	Lumi	14
	Getuigenissen rond genderdiversiteit	14
	Vorming en ondersteuningaanbod çavaria	14
6/	**Inspiratie**	**15**

1. Spelkenmerken

Thema: Genderidentiteit

Doel:

- Spelers leren verschillende aspecten van de genderkoek kennen.
- Spelers zien in dat mensen meer zijn dan enkel hun genderidentiteit.
- Spelers durven zich open te stellen voor mensen met een genderidentiteit anders dan hun eigen identiteit.

Spelomschrijving: De spelers maken kennis met enkele fictieve personages die elk mogelijk een nieuwe vriend kunnen worden. In eerste instantie ontdekken ze verschillende interesses van de personages, maar gaandeweg ontdekken ze ook aspecten van hun genderkoek. Waar laten de spelers zich door leiden? En verandert hun beeld van de personages gedurende het spel?

Doelgroep: Jongeren vanaf 15 jaar, zowel in onderwijs - als jeugdwerkcontext.

Aantal spelers: Minimum 4 spelers - maximum 12 spelers.

Begeleiding: De begeleider of leerkracht van de groep gaat zelfstandig met dit spel aan de slag.

Accommodatie: Een ruim lokaal met verplaatsbare tafels en een stoel per speler.

Duur van het spel: 100 minuten (2 lesuren)

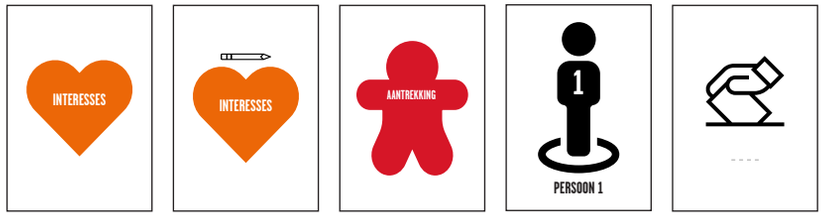
2. Voorbereiding

1/ Materiaal

Doel:

In het downloadbestand vind je onderstaande materialen:

- 40 interessekaarten (1 keer printen (R/V) en uitknippen)
- 12 blanco interessekaarten (1 keer printen (R/V) en uitknippen)
- 30 genderkaarten (1 keer printen (R/V) en uitknippen per 4 spelers)
- 12 paspoorten (1 keer printen en uitknippen)
- 12 stemkaarten
- 12 nazorgkaarten



40x 12x 30x 12x 12x

Zelf te voorzien:

- Een computer (en eventueel een beamer)
- 3 schijfjes per speler (kan ook een ander klein voorwerp zijn, muntjes, steentjes, paperclips...)
- 2 enveloppes (of iets anders waar stemmen in verzameld kunnen worden)
- Een balpen per speler

2/ Klaarzetten van het spel

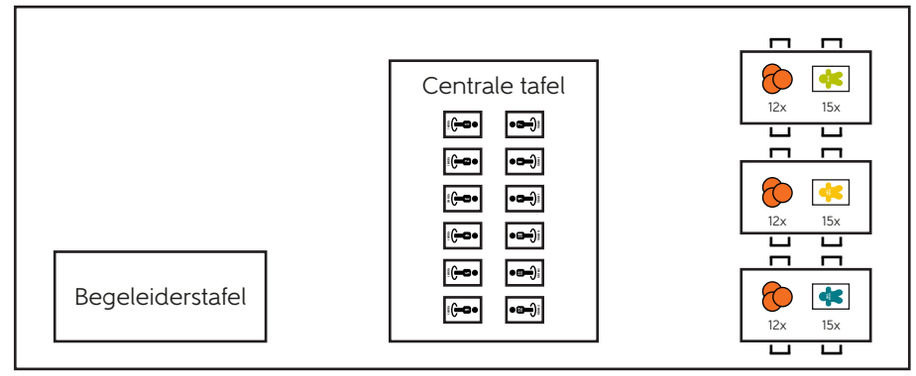
Afhankelijk van het aantal spelers, vorm je een aantal 'speeltafels' door de banken tegen elkaar te schuiven. Zet rond elke speeltafel 4 stoelen klaar.

Aantal spelers	Aantal speeltafels
4 spelers	1 speeltafel
5-8 spelers	2 speeltafels
9-12 spelers	3 speeltafels

Leg op elke speeltafel 12 schijfjes en één set genderkaarten klaar. De interessekaarten en de nazorgkaarten leg je op een begeleiderstafel klaar.

Voorzie daarnaast een ruime 'centrale tafel'. Op deze tafel leg je per speler een paspoort klaar. Indien mogelijk, voorzie je ook wat vrije ruimte in het lokaal waar je het spel kan starten met de spelers.

Het lokaal ziet er als volgt uit:



3. Spelverloop

Het spel bestaat uit 6 fases. Voor fase 5 en 6 zal je een keuze moeten maken.
Als je aanvoelt dat jouw groep moeite heeft om dit gesprek met een open blik te voeren (en de veiligheid dus in het gedrang komt), kies je best voor **optie A**.
Als er wel voldoende veiligheid heerst, kan je voor **optie B** kiezen.
Hieronder vind je een overzicht:

Fase	Korte omschrijving	Timing
1/ Verbindingen tussen spelers	De spelers gaan op zoek naar (nieuwe) dingen die hen verbinden.	20'
2/ Nieuwe vrienden + eerste stemronde	De spelers maken kennis met enkele personages. Voorlopig krijgen ze alleen bepaalde interesses van deze personen te zien. Op basis van die informatie beslist elke speler individueel met wie van de personages zij vrienden zouden willen worden.	15'
3/ Filmpje genderkoek + tussenbespreking	De spelers krijgen een filmpje met informatie over de genderkoek te zien. Dan volgt een eerste bespreking over de verschillende aspecten daarvan.	15'
4/ Genderkaarten	De spelers krijgen nieuwe informatie over de personages. Deze informatie is gebaseerd op de aspecten van de genderkoek.	20'
5/ Tweede stemronde (optie A of B)	Nu spelers alle informatie over een personage hebben gekregen, moeten ze dezelfde vraag als tijdens de eerste stemronde opnieuw beantwoorden.	5'
6/ Nabespreking (optie A of B)	De spelers vergelijken de resultaten van de twee stemrondes en gaan daar met elkaar over in gesprek.	25'

4. Speluitleg

1/ Verbindingen tussen de spelers

Materiaal: /

Uitleg
Verzamel de spelers in de vrije ruimte. Vraag hen om per twee te staan en op zoek te gaan naar iets dat hen verbindt. Dat kan een karaktereigenschap zijn die voor beide van toepassing zijn, maar evengoed is het een film die ze allebei graag zien, een artiest die ze allebei graag horen, iets wat ze allebei graag eten…

Als elk duo iets heeft gevonden, laat hen dan één voor één vertellen welke overeenkomst ze gevonden hebben.

Laat de spelers dan per 3 plaatsnemen en laat deze groepen opnieuw naar een verbinding zoeken. Daag de spelers uit om niet bij dezelfde persoon als net te gaan staan en om een andere verbinding te zoeken.

Herhaal deze oefening met steeds grotere groepjes tot uiteindelijk de hele groep een verbinding moet zoeken. Daag de spelers uit om met zoveel mogelijk andere spelers eens een groep te vormen en te zoeken naar nieuwe verbindingen.

Afronden fase

Vraag aan de spelers of het eenvoudig was om de verbindingen te vinden met de anderen? Zijn er verbindingen naar boven gekomen die ze nog niet van elkaar wisten?

De kans is groot dat de spelers veel dingen van elkaar al wisten. Ze hebben ook al een band met elkaar als klasgenoten en misschien zelfs als vrienden. Tijdens het verdere verloop van het spel gaan de spelers opnieuw op zoek naar verbindingen, maar deze keer gaan ze dat doen met nieuwe personages.

2/ Nieuwe vrienden + eerste stemronde

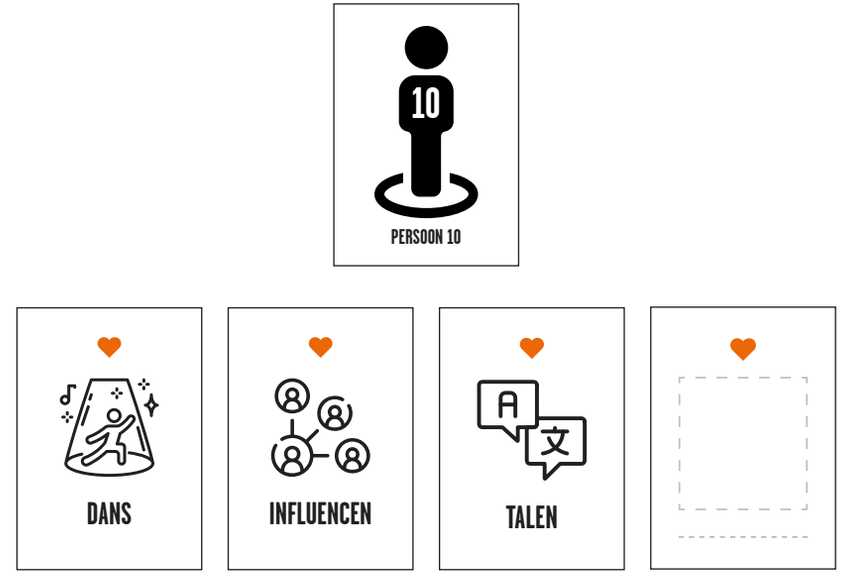
Materiaal: 40 interessekaarten, een blanco interessekaart per speler, een paspoort per speler, een stemkaart per speler, balpennen, enveloppe 1.

Uitleg

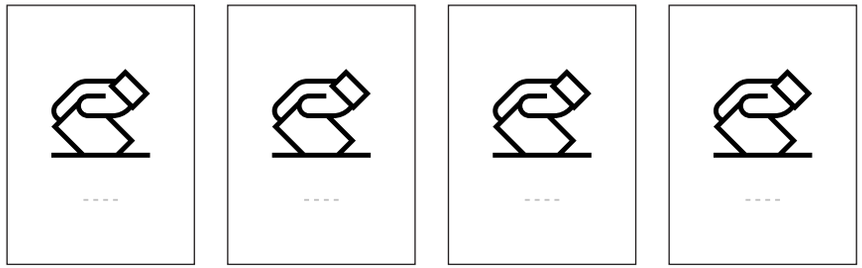
Schud de interessekaarten en geef elke speler er 3. Op elke kaart staat een interesse. Deze kaarten vormen alvast 3 interesses van hun personage.

Verdeel de spelers in groepjes van 3 personen en geef elke speler een blanco interessekaart. Op deze kaart mogen de spelers een vierde interesse schrijven waarvan ze denken dat het zou passen bij de 3 andere interesses die ze al kennen van hun personage. Deze vierde interesse mogen ze bespreken met hun groepsgenoten.

Als alle spelers een vierde kaart geschreven hebben, roep je ze samen aan de grote tafel met de paspoorten. Laat de spelers één voor één hun personage aan elkaar voorstellen en laat hen de 4 kaarten bij een paspoort leggen als ze daarmee klaar zijn.



Als alle personages zijn voorgesteld, vraag je aan de spelers om de verschillende personages die nu op tafel liggen nog eens goed te bekijken. Ze moeten individueel beslissen wie van deze personages hen het meeste aanspreekt en met wie ze dus best bevriend zouden willen zijn. Ze schrijven het paspoortnummer van dit personage op een stemkaartje. Verzamel de 'stemmen' van de spelers in de eerste enveloppe. Overloop de uitslag nog niet en leg de enveloppe even aan de kant.



Afronden fase

Bevraag bij de spelers of ze het makkelijk of moeilijk vonden om een keuze te maken. Geef hen de kans om even uit te leggen waarop ze hun keuze hebben gebaseerd of waarom ze eventueel twijfelden. Kozen ze een personage met dezelfde interesses als henzelf of net niet?

3/ Filmpje genderkoek + tussenbespreking

Materiaal: computer (en beamer)

Uitleg

De spelers hebben in de vorige fase een potentiële vriend aangeduid. Maar buiten de interesses van deze personen, weten we nog niets meer. We weten van niemand wat hun genderidentiteit is. In de volgende fase gaan de spelers meer info krijgen over de 'genderkoek' van deze personages.

Vraag aan de spelers of ze de genderkoek al kennen en wat dit volgens hen inhoudt. Laat hen hierna het filmpje van çavaria over de genderkoek zien.

Scan de QR-code hier:

Afronden fase

Vraag na het filmpje aan de spelers wat hen bijblijft na het zien van de video. Geef hen de kans om vragen te stellen of eerste indrukken te geven.

4/ Genderkaarten

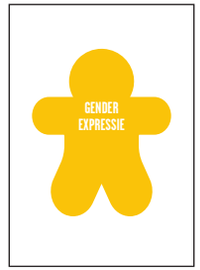
Materiaal: een set van 30 genderkaarten per 4 spelers, 3 schijfjes per speler

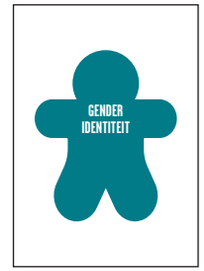
Uitleg

Verzamel de spelers rond één van de speeltafels en laat daar 4 spelers plaatsnemen. Leg de spelfase uit aan deze tafel aan de hand van een voorbeeld. Na de uitleg nemen de andere spelers plaats aan de andere speeltafel(s). Als je slechts met 4 spelers speelt, neem dan gewoon met hen plaats aan één speeltafel.

Op de speeltafel liggen 3 schijfjes per speler klaar en een stapel genderkaarten. De genderkaarten liggen gedekt, maar op de achterkant zijn wel duidelijk 4 kleuren zichtbaar.



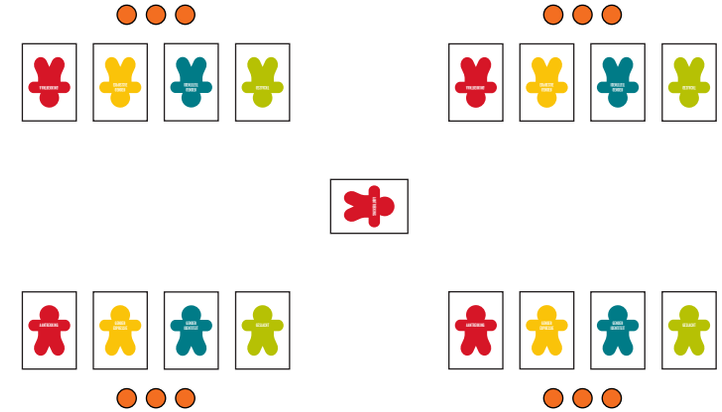






Laat elke speler aan de speeltafel de drie schijfjes bij zich nemen en 1 kaart van elke kleur voor zich leggen. Ze mogen niet kijken naar de andere kant van de kaarten!

De rest van de genderkaarten blijven op een stapel in het midden van de tafel liggen. De opstelling op tafel ziet er dus als volgt uit:



De kaarten die voor elke speler liggen, bevatten extra informatie over het personage dat de speler net voorstelde. Maar zoals ze net in het filmpje zagen, kan genderidentiteit soms fluïde zijn en kan dit steeds veranderen. Dat gaan ze tijdens deze spelfase ook zien gebeuren.

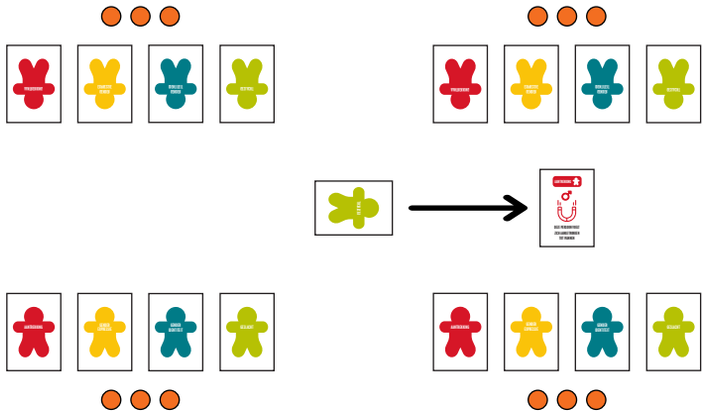
De spelers komen één voor één aan beurt. Tijdens een beurt kan een speler <u>één van volgende acties</u> uitvoeren:

- De speler draait één van de eigen kaarten om en leest die zonder de informatie van de kaart te delen met de andere spelers. Als de speler een kaart wil lezen, moet die één van de eigen schijfjes afgeven en in het midden van de tafel leggen.

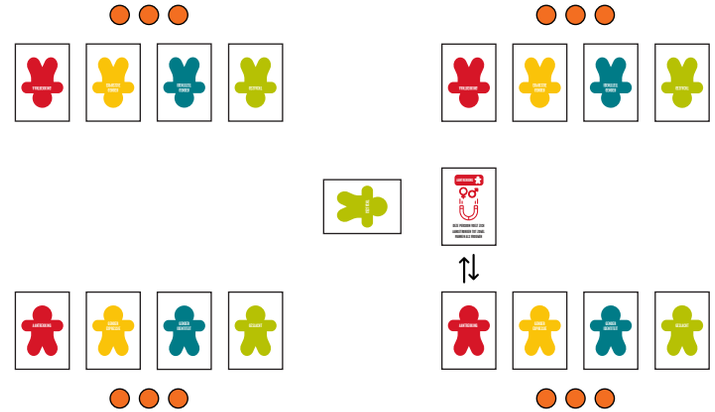
  In totaal kunnen spelers dus maximum 3 eigen kaarten lezen!

- De speler trekt de bovenste kaart van de stapel en leest die zonder de informatie van de kaart te delen met de andere spelers. Daarna beslist die om deze kaart al dan niet te wisselen met de eigen kaart van dezelfde kleur. De speler mag tijdens deze beurt de eigen kaart niet eerst (nog eens) lezen!

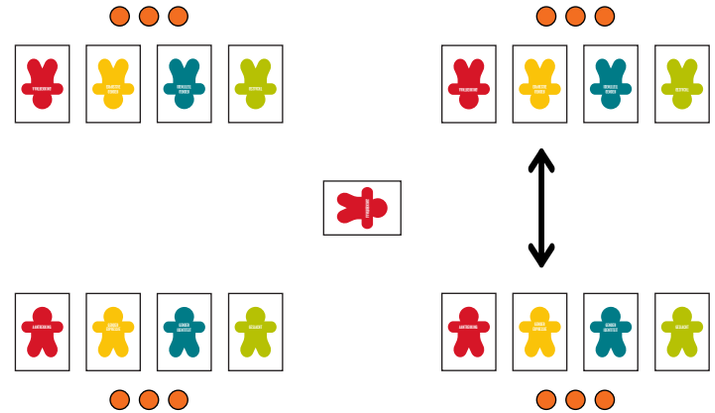
  Als de speler niet wil wisselen, legt die de getrokken kaart open in het midden van de tafel.



Als de speler wel wil wisselen, legt die de oorspronkelijke eigen kaart open in het midden van de tafel. De getrokken kaart legt die gesloten in de plaats.



- De speler wisselt één van de eigen kaarten met een kaart van dezelfde kleur van een medespeler. Geen van beide kaarten mag gelezen worden!



Een speler mag gedurende het hele spel beslissen om een eigen kaart 'vast te zetten' door er één van de eigen schijfjes op te leggen. Die kaart kan niet door een andere speler gewisseld worden.

De spelers blijven beurtelings spelen tot alle kaarten van de stapel in het midden getrokken werden. Daarna mogen de spelers geen wijzigingen meer uitvoeren.

Afronden fase
De spelers mogen de 4 kaarten voor zich omdraaien en lezen wat erop staat. Ze mogen de kaarten voorstellen aan de andere spelers rond hun speeltafel. Probeer hen niet enkel de kaarten te laten voorlezen, maar laat hen hun personage daadwerkelijk voorstellen.

Bv. deze persoon is biologisch een man, maar deze persoon voelt zich vrouw en uit zich ook als vrouw. Tot slot voelt die zich aangetrokken tot mensen met verschillende genderidentiteiten.

Als de personages aan de speeltafel werden voorgesteld, mogen de spelers hun kaarten leggen bij hun oorspronkelijke personage aan de grote tafel. In totaal liggen er dus rond elk paspoort nu 8 kaarten. (4 interesses en 4 genderkaarten)

5/ TWEEDE STEMRONDE

Optie A: er is onvoldoende veiligheid

Materiaal: een paspoort per speler, de eerdere interessekaarten, de eerdere genderkaarten

Uitleg: Laat de spelers kijken naar het personage waar ze net hun stem aan gaven. Stel hen de vraag of dit personage drempels zou kunnen ondervinden om vrienden te maken. Laat hen hier even over nadenken, maar laat hen de antwoorden voorlopig voor zich houden.

Afronden fase: Ga hierna meteen verder met de nabespreking van het spel.

Optie B: er is wel voldoende veiligheid

Materiaal: een paspoort per speler, de eerdere interessekaarten, de eerdere genderkaarten, kladpapier, balpennen, enveloppe 2

Uitleg: Geef de spelers de kans om de kaarten van de verschillende personages nog eens te bekijken. Daarna moeten ze opnieuw individueel beslissen wie van deze personages hen het meeste aanspreekt en met wie ze dus liefst bevriend zouden willen zijn. Dat doen ze door het nummer van het personage op een stemkaartje te schrijven en dat deze keer in de tweede enveloppe te steken.

Afronden fase: Neem beide enveloppen erbij en vraag aan de spelers wat volgens hen het resultaat van de stemmingen zal zijn. Gaat het resultaat hetzelfde zijn of zou er anders gestemd zijn? En als er anders gestemd zou zijn, waarom zou dat dan het geval zijn?

6/ NABESPREKING

Materiaal: 1 of 2 enveloppe(n) met stemmen

Tel eerst de stemmen uit de eerste enveloppe en deel duidelijk het resultaat met de spelers.

Optie A: er is onvoldoende veiligheid

Vraag aan de spelers of ze denken dat sommige van de personages drempels kunnen ervaren om nieuwe vrienden te maken. Geef de spelers de kans om te duiden waarom ze dit wel of niet denken.

Optie B: er is wel voldoende veiligheid

Tel hierna de stemmen uit de tweede enveloppe en doe hetzelfde.

Als de resultaten dicht bij elkaar liggen, heeft de groep gekozen op basis van de interesses van de personages. Iemands genderkoek speelt voor hen geen rol in het kiezen van vrienden. Geef aan bij de spelers dat dit een zeer gewenste situatie is, maar dat dit jammer genoeg niet altijd het geval is. Zet de rest van de nabespreking verder met dit idee in het achterhoofd.

Als de resultaten wel uit elkaar liggen, bevraag dan bij de spelers waarom ze zijn gaan twijfelen en eventueel gewisseld hebben.

Afhankelijk van hun reacties kan het gesprek hierna verschillende kanten uitgaan. Het is mogelijk dat een groep spreekt met vooroordelen en weinig kennis over het onderwerp.
Om over deze vooroordelen in gesprek te gaan,
hou je best enkele principes in het achterhoofd:

- Er is een verschil tussen iemands mening enerzijds en iemands identiteit of doorleefde ervaring anderzijds. In discussies is het de bedoeling dat er verschillende meningen aan bod komen. Maar als je een dialoog wil, is het belangrijk dat iedereen even nadenkt voor die een uitspraak doet over de identiteit of doorleefde ervaring van iemand anders.
- Waarin verschilt het spel van de realiteit? Bijvoorbeeld:

  Heel wat aspecten van de genderkoek (zoals geslacht, genderidentiteit, aantrekking) zijn geen keuze van mensen.

  Tijdens het spel wilde je sommige kaarten misschien echt niet hebben of zette je kaarten vast die je zeker wou behouden. Wat betekent dat voor mensen in de realiteit (ook bekeken vanuit mensen met de ‘kaarten’ die jij niet wilde)?

  In de realiteit zijn de verschillende aspecten van de genderkoek niet altijd zichtbaar of geweten (op het eerste zicht) voor/door de ander.

- De omgeving van mensen heeft vaak een invloed op hoe mensen kijken naar gender. Spelers durven zich misschien niet openstellen naar leeftijdsgenoten die een andere genderkoek hebben omdat ze niet weten hoe hun ouders zouden reageren als ze hier thuis over zouden vertellen
- De begeleider moet erop letten dat die geen invulling geeft voor de ander. Let daarbij op de stigmatisering van bepaalde doelgroepen.

Het is niet de bedoeling om de spelers 'op hun plaats te zetten' of 'met het vingertje te wijzen', maar wel om het gesprek rond dit onderwerp open te trekken. Het is belangrijk dat dit op een veilige manier gebeurt. We verwijzen graag naar enkele tips rond begeleidershouding en de PICKASOLL regels in de achtergrondinfo van deze handleiding.

Eigen leefwereld

Tijdens het spel wordt er heel de tijd gewerkt met fictieve personages, waardoor het misschien 'makkelijker' wordt voor spelers om er ongefundeerde of ongeremde uitspraken over te doen.

Het kan daarom een meerwaarde bieden om het gesprek iets dichter naar hun leefwereld te brengen. Doe dit enkel als je aanvoelt dat je groep hiervoor open staat en betrek het nooit op de eigen genders van de spelers.

Vraag hen om een goede vriend in gedachten te nemen en vraag hen om zich de genderkoek van deze vriend voor te stellen. Wijs er de spelers op dat dit hun interpretatie van de genderkoek van een ander is en dat deze in realiteit misschien zelfs helemaal anders is!

Aangezien het gaat over een vriend, mag je ervan uitgaan dat de spelers geen probleem maken van de genderkoek van die persoon of dat ze bepaalde deelentiteiten tolereren zolang er niet expliciet over gesproken wordt. Maar wat zouden ze denken als er elementen van die genderkoek zouden veranderen of toch bespreekbaar gemaakt worden?

- Zou het een verschil maken als de aantrekking van deze vriend zou verschuiven naar een ander gender?
- Zou het een verschil maken als deze vriend zich op een andere manier zou gaan kleden?
- Zou het een verschil maken als deze vriend aangeeft dat de genderidentiteit zou verschuiven?

Lumi

Vraag aan de spelers of ze de website van 'Lumi' kennen. Dit is een platform waar jongeren informatie kunnen vinden over dit thema, maar ze kunnen hier ook op een luisterlijn terecht.

Website Lumi:

Afsluiten van de sessie

Verzamel de spelers terug in een kring en vraag hen hoe het voor hen was om dit spel te spelen. Het is altijd interessant om even te polsen wat zij zullen meenemen uit deze ervaring.

Geef elke speler een nazorgkaart. Op de kaart staan 3 vragen:

1/ Met welke 2 of 3 woorden zou jij dit spel omschrijven?
2/ Hoe is dit gesprek bij jou binnengekomen?
3/ Zou jij graag met iemand verder in gesrek gaan over dit spel/onderwerp?

Laat elke speler hun naam en hun antwoorden op de nazorgkaartschrijven. Laat hen de kaarten afgeven voor ze het lokaal verlaten.

Lees op een rustig moment deze kaarten na. Als iemand aangeeft om met jou (of iemand anders) in gesprek te willen gaan, geef hier dan zeker gehoor aan.

5. ACHTERGRONDINFO

1/ TIPS VOOR EEN GOEDE BEGELEIDERSHOUDING

1. **Veilige omgeving creëren**
   Zorg voor een veilige omgeving en maak vooraf enkele afspraken. Naar elkaar luisteren, beleefd reageren en elkaars privacy respecteren zijn cruciaal voor een geslaagde vorming.

2. **Persoonlijke informatie delen of niet?**
   Ga in gesprek met de groep, maar laat persoonlijke ervaringen, voorbeelden en meningen zoveel mogelijk achterwege. Als je toch je mening geeft, doe dat dan uit eigen naam. Ga niet in discussie met de groep, maar daag uit tot een onderlinge discussie en gesprek. Jij begeleidt het gesprek, maar je neemt niet deel.
   Hou er rekening mee dat niet iedereen persoonlijke ervaringen en gevoelens met de rest wil of kan delen. Respecteer dat.

3. **Kies je taalgebruik**
   Maak jezelf een taal eigen om over seks en relaties te praten.
   Zo zal je je comfortabeler voelen en kan je rustiger iets bespreken of verder toelichten.
   Bespreek taalgebruik over seksualiteit en installeer een ‘standaardtaal’ die je in de sessies gebruikt.

4. **Wees eerlijk over kennis**
   Let op met onderwerpen waarmee je weinig ervaring of voeling hebt. Een goede voorbereiding is dus een must. Vooral jongeren merken het snel als je je niet thuis voelt in een onderwerp en haken dan af.

5. **Gebruik de groepsdynamiek**
   Maak gebruik van de groep en laat hen van elkaar leren.

2/ PICKASOLL

PICKASOLL vat de belangrijkste afspraken voor een geslaagd programma voor seksuele vorming samen. Breng de afspraken in de groep vóór je aan een vormingssessie begint. Geef de groep ook de gelegenheid om hier samen over na te denken. Hou de afspraken bij de hand met een hand-out of projectie zodat je je er altijd naar kan verwijzen als je het gesprek wil bijsturen.

P staat voor **privacy**
Persoonlijke informatie is vertrouwelijk en blijft binnen de groep. Wat we hier horen, gebruiken we niet in andere situaties. Ook de begeleiders doen dat niet.

I staat voor **ik-persoon**
We praten over onszelf, onze gevoelens, ervaringen en opvattingen. We zijn open en eerlijk in wat we vertellen.

C staat voor **cultuur**
Hou rekening met de verschillende culturele achtergronden die in de groep meespelen. 'Cultuur' kan verwijzen naar je afkomst, maar ook naar je religie of je thuiscultuur.

K staat voor **kiezen**
Kies wat je wel en niet vertelt. Niet alles is voor alle oren bedoeld. Je mag je gevoelens en gedachten voor jezelf houden als je je niet comfortabel voelt in de groep.

A staat voor **actief**
Wees actief in het groepsgebeuren. Je krijgt de kans om zelf te bepalen waarover het gaat. Wacht dus niet af tot iemand anders iets inbrengt.

S staat voor **seksualiteit**
Seksualiteit betekent niet alleen met iemand naar bed gaan. Seks zit ook in je hoofd en in je gevoelens. We hebben het hier dus over alle vormen van seks en iedereen kan erover meepraten. Er zijn grote verschillen in de wijze waarop mensen met seks omgaan.

O staat voor **oriëntatie**
Mensen kunnen heteroseksueel, homoseksueel, lesbisch, biseksueel en meer zijn. Welke seksuele oriëntatie je ook hebt, iedereen is uniek en verdient respect.

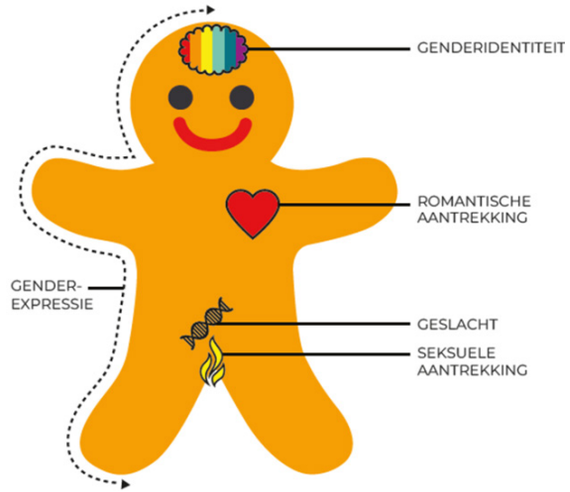
L staat voor **luisteren**
Luisteren is belangrijk, niet alleen praten. Je hoeft niet iedereen leuk te vinden, maar respect voor ieders eigenheid, talenten en interesses is wel belangrijk.

L staat voor **lachen**
Humor is belangrijk. Het is soms een middel om geladen onderwerpen te ontmijnen. Uitlachen kan niet.

3/ GENDERKOEK

Genderidentiteit, -expressie, seksuele en romantische oriëntatie... Het is meestal niet zo afgelijnd en vaak variabel. Het is niet binair. Niet of/of. Soms zelfs en/en. Een beetje dit, een beetje dat. Een hele koek kortom, en daarom de moeite waard om er je tanden eens in te zetten!

De 'genderkoek' is een manier om de complexiteit van gender visueel weer te geven en te begrijpen.
Het toont hoe gender geen binair concept is (man of vrouw), maar eerder een spectrum met vele verschillende aspecten.



Die aspecten bestaan onder andere uit biologische geslachtskenmerken, genderidentiteit, genderexpressie en seksuele oriëntatie.

De genderkoek benadrukt dat gender een complex en veelzijdig concept is. Dat gender niet alleen gebaseerd is op biologische factoren, maar ook op sociale en persoonlijke identiteit.
Het helpt bij het erkennen van de diversiteit en individualiteit van mensen.

Meer achtergrond over de verschillende aspecten is terug te vinden op de website van çavaria: https://cavaria.be/genderkoek

4/ LUMI

Je kan de spelers altijd doorverwijzen naar www.lumi.be.
Op deze site kunnen jongeren terecht met vragen over gender en seksuele voorkeur. Het is een informatiekanaal, maar je vindt er ook een luisterend oor voor al je vragen en twijfels. Lumi is helemaal anoniem, gratis en luistert zonder vooroordelen.

Website Lumi:

Ook als professional kan je op deze site terecht voor tips en tricks om het gesprek aan te gaan over het gender en seksualiteit.
https://www.lumi.be/professionals

5/ GETUIGENISSEN ROND GENDERDIVERSITEIT

Deze getuigenissen kan je gebruiken als voorbereiding op de spelsessie of als extra verdieping voor de spelers:
www.gendervonk.be

6/ VORMING EN ONDERSTEUNINGAANBOD ÇAVARIA

Wie op zoek is naar extra vorming of ondersteuning over gender- en seksuele diversiteit, kan zeker ook een kijkje nemen in het aanbod van çavaria:
https://kliqvzw.be/

6. INSPIRATIE

De achtergrondinformatie is geïnspireerd op de volgende bronnen:

Sensoa. Goede begeleidershouding bij seksuele vorming met PICKASOLL. Geraadpleegd op 21 november 2024
https://www.sensoa.be/goede-begeleidershouding-bij-seksuele-vorming-met-pickasoll

Çavaria. Genderkoek. Geraadpleegd op 21 november 2024
https://cavaria.be/genderkoek

Gen fluence