



GroomMix

Jongeren al spelend weerbaar maken tegen grooming

HANDLEIDING



Inhoudstafel

1. Voorwoord	P 2
2. Wie is Child Focus?	P 2
3. Misvattingen over grooming	P 2
4. Wettelijk kader	P 4
5. Pedagogische doelstellingen van GroomMix	P 4
6. Ontwikkelingsdoelen en eindtermen	P 5
7. Spelmethodieken	P 5
8. Omkadering spelkaarten & stuurvragen	P 8
9. Uitleg platformen	P 11
10. Uitleg hulporganisaties	P 12
11. Preventietips op een rijtje	P 12
12. Zoom op Max	P 13
13. Wat te doen als je met grooming geconfronteerd wordt?	P 14
14. Van het kaartspel naar Roblox	P 14



Voorwoord

Veel ouders contacteren Child Focus omdat ze ongerust zijn over online contacten die hun kinderen leggen. Soms ontdekken ouders 'verdachte' gesprekken op de computer of smartphone van hun kind. Tegelijkertijd weten we dat jongeren niet altijd de stap durven zetten om te melden dat ze een online probleem hebben. Dit betekent dat het aantal echte gevallen van grooming waarschijnlijk nog een pak hoger ligt.

Child Focus wil ervoor zorgen dat online groomers minder kans maken door het fenomeen bespreekbaar te maken. Als begeleider of opvoeder kan je preventief te werk gaan door met jongeren te praten over hoe ze zich online best profileren en gedragen, met wie ze wel en niet contacten leggen en hoe zich dat vertaalt naar de offline wereld. Want als volwassene hebben we vaak te weinig zicht op hoe kinderen en jongeren zouden reageren als ze een bericht krijgen van een onbekende.

Wie is Child Focus

Child Focus is de Stichting voor Vermiste en Seksueel Uitgebuite Kinderen. 24/7 stelt Child Focus alles in het werk om vermiste kinderen terug te vinden en hun seksuele uitbuiting tegen te gaan, offline en online. Je kan dag en nacht terecht op het gratis Europees noodnummer 116 000. Je kan bij Child Focus ook terecht met al je vragen en bezorgdheden over veilig internetgebruik, zoals grooming of grensoverschrijdende sexting.

Child Focus wil de verdwijning en seksuele uitbuiting van kinderen niet alleen aanpakken maar ook zoveel mogelijk voorkomen. Daarom zetten we in op gerichte preventie rond deze thema's. We willen vooral leerkrachten, begeleiders en ouders ondersteunen om dit alles met kinderen en jongeren te bespreken.

Wil je meer weten over de werking van Child Focus? Neem zeker eens een kijkje op www.childfocus.be

Misvattingen over grooming

Wat is grooming?

Grooming is het (voorbereidings)proces waarbij een volwassene een minderjarige doelbewust benadert en manipuleert met een seksueel doel. Dat seksuele doel kan variëren: het kan gaan over offline afspreken om effectief tot seksueel misbruik over te gaan, maar in andere gevallen is de groomer uit op seksueel gefinte gesprekken of naaktbeelden.

De groomer tracht het risico voor zichzelf in te perken door zo weinig mogelijk over zichzelf prijs te geven en het slachtoffer aan te moedigen om hun online vriendschap te verzwijgen onder het mom dat dit "ons geheimpje" is.

Vijf populaire misvattingen over grooming ontkracht.

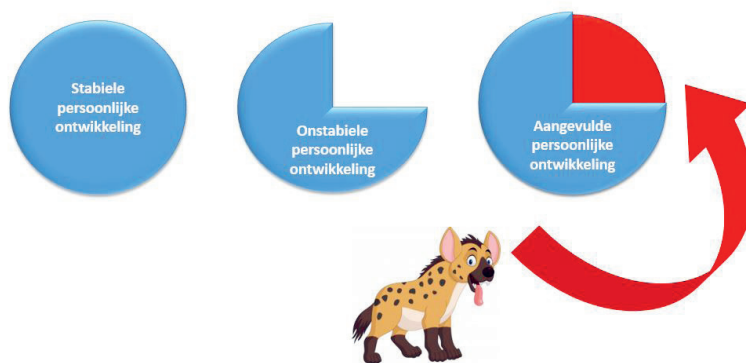
Er bestaan veel misvattingen rond 'online grooming', zowel als het gaat over de daders en hun technieken als over de slachtoffers. Maar als je kinderen en jongeren beter wilt wapenen tegen online risico's, is het essentieel om over de juiste informatie te beschikken.

Hieronder vind je vijf clichés die ontkracht moeten worden om een genuanceerder beeld van grooming te krijgen.

1. "Jonge en naïeve kinderen zijn het vaakst slachtoffer van grooming."

Niet waar, meestal zijn het tieners die slachtoffer worden. Jongeren tussen 10 en 12 jaar zijn een erg kwetsbare doelgroep, maar iedereen kan slachtoffer worden van groomers. Sommige profielen zijn op een gegeven moment kwetsbaarder dan andere. De moeizame identiteitsontwikkeling van kwetsbare jongeren zorgt ervoor dat zij online verder durven gaan.

Kwetsbare jongeren hebben een onstabiele persoonlijke ontwikkeling. Ze hebben een 'missing piece'. Groomers pikken dit op en gaan de jongeren manipuleren door in te spelen op gemeenschappelijke interesses en door te proberen om dat stukje dat de jongere lijkt te missen, in te vullen.



2. "Slachtoffers van online seksueel misbruik zijn altijd meisjes."

Niet waar, zowel meisjes als jongens kunnen slachtoffer worden.

Als we kijken naar de meldingen bij Child Focus, zijn de slachtoffers in 75% van de gevallen meisjes, bijna allemaal jonger dan 16 jaar. Dit betekent dat nog steeds bijna 25% van de gemelde slachtoffers jongens zijn.

3. "Online groomers doen zich voor als een leeftijdsgenootje van het (potentiële) slachtoffer."

Niet waar, groomers doen zich soms, maar niet altijd, voor als leeftijdsgenootjes.

Er is geen eenduidig type groomer, er is enorm veel diversiteit in het daderprofiel. Een groomer kan zich profileren op sociale media met een valse nickname of leeftijd, maar dat is zeker niet altijd het geval. Bovendien is de meerderheid van de jongeren zich op een bepaald moment in het proces bewust van het feit dat de persoon aan de overkant of degene die ze zullen ontmoeten, een volwassene is.

4. "Het groomingproces duurt altijd heel lang."

Niet waar, afhankelijk van het beoogde doel kan het groomingproces kort of lang duren.

Groomers gaan heel sluw te werk. Ze trachten een vertrouwensband op te bouwen met het slachtoffer door interesse te tonen, complimentjes te geven en zo (geleidelijk aan) over te gaan tot seksueel getinte vragen en/of handelingen. Het tempo hangt af van de interactie tussen de dader en het slachtoffer.

Soms heeft een groomer na het loskrijgen van één seksueel getint beeld het slachtoffer al helemaal in de greep.

5. "Online groomers zijn oude pedofielen achter hun scherm."

Niet waar. Het is belangrijk om deze mythe te doorbreken en af te stappen van het stereotiepe beeld van een groomer. Het gaat niet altijd over lelijke oude mannen. Groomers kunnen ook jonge personen zijn. Of vrouwen.

Pedofielen zijn personen met een seksuele voorkeur voor kinderen, wat bij groomers zeker niet altijd het geval is. Vaak gaat het bij groomers (ook) over macht of andere dynamieken.

Wettelijk kader

In Europa stelt het Verdrag van Lanzarote dat het benaderen van kinderen met als doel om seksuele handelingen te stellen of seksuele misbruikbeelden te maken (=grooming) strafbaar moet worden gesteld in alle staten die partij zijn in het Verdrag. Het Verdrag is ondertekend door alle lidstaten van de Raad van Europa, dus ook door België.

Grooming wordt in het Belgische strafwetboek als een autonoom strafbaar feit gedefinieerd onder artikel 417/24 : "het benaderen van een minderjarige voor seksuele doeleinden". Het is

1. een voorstel tot een online of offline ontmoeting;
2. op om het even welke wijze (in de reële of virtuele wereld);
3. aan een minderjarige;
4. gevolgd door handelingen die tot een dergelijke ontmoeting kunnen leiden (de ontmoeting hoeft niet noodzakelijkerwijs te hebben plaatsgevonden om het strafbaar te maken).
5. De dader moet de bedoeling hebben een inbreuk te plegen op de seksuele integriteit, de seksuele zelfbeschikking of de goede zeden van de minderjarige (er moet worden aangetoond dat de dader de bedoeling had de seksuele integriteit van de minderjarige te schenden, ook al wordt dit voornemen niet verwezenlijkt).
6. Handelingen die volgen op het voorstel voor een ontmoeting hoeven niet te leiden tot een effectieve ontmoeting, maar moeten er wel toe kunnen leiden. (bijvoorbeeld het kopen van een trein- of bioscoopkaartje, het nemen van verlof voor de dag van de ontmoeting).

Daarnaast wordt grooming in het strafwetboek ook als een verzwarende omstandigheid aangemerkt voor de artikelen rond niet-consensuele handelingen gepleegd op minderjarigen onder de 16 jaar (art. 417/23), seksuele uitbuiting van minderjarigen (417/50) en openbare schending van de goede zeden (417/55). Voor deze strafbare feiten is het een verzwarende omstandigheid als zij zijn voorafgegaan door een benadering van het minderjarige slachtoffer jonger dan 16 jaar door de dader met het doel om die feiten te plegen. Om de verzwarende omstandigheid te handhaven, moet er wel een ontmoeting hebben plaatsgevonden om het vertrouwen van de minderjarige te winnen met het uiteindelijke doel het strafbare feit te plegen.

Grooming op zich is strafbaar met een boete en gevangenisstraf van 3 tot 5 jaar. Als er na de (online) ontmoeting ook andere strafbare feiten gepleegd zijn, worden deze op zich bestraft en kan er nog een extra straf bijkomen voor grooming als verzwarende omstandigheid.

Pedagogische doelstellingen van GroomMix

Dit educatieve spel wil kinderen en jongeren bewust en weerbaar maken voor fenomenen zoals online grooming. Het spel focust op het (potentiële) slachtofferperspectief: hoe kan je je als jongere wapenen tegen grooming, hoe ga je om met berichten van onbekenden, waar ga je op in en waarop niet.... Op deze manier proberen we kinderen en jongeren te empoweren.

Als leerkracht of begeleider kan je de jongeren in je groep bewust maken van enkele risico's die gepaard gaan met online chatten met onbekenden, maar tegelijkertijd kan je ook de voordelen van online vriendschappen en relaties belichten. We maken jongeren voldoende duidelijk dat niet alle onbekenden een risico vormen, maar dat er wel degelijk personen met slechte bedoelingen zijn die jongeren opzoeken. Daarom is het cruciaal om kinderen en jongeren hiertegen te wapenen en hen preventietips aan te reiken.

Ontwikkelingsdoelen en eindtermen

Dit preventiespel kadert in verschillende ontwikkelingsdoelen (OV1-OV3), bijvoorbeeld:

- 39: De jongere beleeft zijn seksualiteit op een aangepaste en veilige wijze;
- 40: De jongere stelt en aanvaardt regels en grenzen in relaties;
- 61: De jongere maakt afspraken en houdt zich aan afspraken;
- 166: De jongere gebruikt ICT om op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier te communiceren.

De eindtermen 1.7 en 1.8 van de eerste graad secundair onderwijs kunnen expliciet gelinkt worden aan het thema grooming. Onder deze eindterm valt onder andere het stellen van seksueel en relationeel gedrag met aandacht voor toe-stemming, gelijkwaardigheid, vrijwilligheid, passend bij de leeftijd, passend in de context en zelfrespect. Voor de tweede graad secundair onderwijs verwijst eindterm 1.7 expliciet naar termen zoals sextortion en sociale druk.

GrooMix komt ook tegemoet aan andere eindtermen rond mediawijsheid of burgerschapszin, bijvoorbeeld:

- 4.2: De leerlingen demonstreren basisvaardigheden om digitaal samen te werken, te communiceren en te participeren aan initiatieven (eerste graad);
- 4.7: De leerlingen evalueren de mogelijkheden en risico's van eigen en andermans mediagedrag (eerste graad);
- 7.4: De leerlingen lichten de mechanismen van vooroordelen, stereotypering, machtsmisbruik en groepsdruk toe (eerste graad);
- 7.7: De leerlingen onderbouwen een eigen mening over maatschappelijke gebeurtenissen, thema's en trends met betrouwbare informatie en geldige argumenten (eerste graad);
- 4.8: De leerlingen evalueren mogelijkheden en risico's van hun mediagedrag en dat van anderen (tweede graad);
- 7.8: De leerlingen hanteren aangereikte strategieën om op een geïnformeerde wijze in dialoog te gaan over maatschappelijke uitdagingen (tweede graad).

Spelmethodieken

GrooMix is een kaartspel met 3 verschillende spelmethodieken om in groep te spelen. Zo komen spelenderwijs de risico's, preventietips en mogelijke reacties op groomers ter sprake. Deze spelmap bevat een handleiding met uitleg en stuurvragen, 84 kaarten (in 6 categorieën) en 6 gekleurde categoriekaarten.

- 1. Personage:** persoonsbeschrijving en context van een personage. De spelers vullen zelf de naam en leeftijd van het personage in. Je kan dit tijdens het spel als begeleider bevragen en samen met de groep kijken of de situatie anders zou zijn mocht het geslacht of de leeftijd van het personage anders zijn.
- 2. Plaats:** online platform waar de situatie plaatsvindt (sociale media, gaming platform...).
- 3. Situatie:** voorbeelden van chatgesprekken van groomers.
- 4. Reactie:** humoristische manieren om een gesprek te beëindigen, nee te zeggen, te antwoorden in een chatgesprek of iemand te rapporteren / blokkeren.
- 5. Hulp:** persoon/plaats waar het personage terecht kan (vertrouwenspersoon of professionele organisaties).
- 6. Preventie:** preventietips om veiliger te chatten of online te communiceren.

Methodiek 1:

GrooMix (intro tot de kaarten, in grote groep)

Met deze eerste methodiek maken de spelers kennis met de verschillende soorten spelkaarten en warmen jullie al een beetje op.

- 1) Verdeel de groep in 6 teams en geef ieder team alle kaarten van dezelfde categorie. Ga in een cirkel zitten en leg de 6 gekleurde categoriekaarten in het midden in de volgorde 1-6.



2) Geef als begeleider een intro over grooming en mediawijsheid. Verder in de handleiding kan je een aantal stuurvragen terugvinden. Scan zeker ook de QR-code voor meer info.

3) Leg uit dat we, door kaarten uit de verschillende categorieën elkaar te laten opvolgen, een verhaal gaan bouwen.

4) Geef een kernwoord (vb. huisdier, moeder, gamen, onzeker, dansen, likes, vrienden, pesten, gevoelens,...). Het team met personage-kaarten gaat dan op zoek naar een persoonsbeschrijving die iets temaken heeft met het kernwoord of er het best bij past. De spelers kiezen een personage-kaart en lezen deze luidop voor, zodat alle spelers zich een beeld kunnen vormen van het profiel.

Bij het personage mogen de spelers zelf nog een naam en leeftijd toevoegen tussen 8 en 17 jaar. Dit kan voor iedere ronde anders zijn. Daarna legt de groep de personage-kaart op de categorie-kaart van dezelfde kleur in het midden.

5) De personage-kaart wordt gevolgd door een plaats-kaart. De spelers geven aan op welk online platform de situatie volgens hen zou kunnen plaatsvinden. De spelers kunnen nog aangeven of het om een openbaar account gaat of niet.

6) De derde groep, de groep met de situatie-kaarten, kiest een chatgesprek dat volgens hen toepasbaar is op de personage-kaart en het platform. Het gaat dus over een bericht dat personage x gekregen zou/kan hebben.

7) Vervolgens legt het vierde team een reactie-kaart. Deze kaart bepaalt hoe het personage zal reageren op het gekregen chatbericht. De reactie kan zowel positief als negatief zijn.

8) De vijfde kaart die gelegd wordt tijdens het spel is een hulp-kaart. Het team met deze categorie kaarten bepaalt waar het personage hulp zal/kan zoeken.

9) De spelronde wordt beëindigd door het team dat een preventietip aan de match van kaarten toevoegt.

10) Overloop als begeleider de volledige reeks luidop zodat heel de klas de situatie nog eens gehoord heeft.

11) Start een open dialoog en nabespreking : hoe zijn we tot deze kaarten gekomen? Waarom vormen ze een match? Waarom niet?

Deze methodiek kan je een aantal keer herhalen, zodat de kaartjes gekend zijn. Na iedere ronde wissel je de categorieën van groepje.

Methodiek 2: GrooMemory (in grote groep)

1) De groep wordt in maximum 7 teams verdeeld. Deze methodiek werkt het beste met teams van 2-4 spelers.

2) Spreid een dertigtal kaarten van de 84 kaarten willekeurig en gedekt (met de streepjeskant naar boven) uit op een tafel die voor iedereen zichtbaar is.

3) Eén persoon per team wordt naar de memorytafel gestuurd. Deze vertegenwoordigers spelen om de beurt memory. Als de speler die aan beurt is een setje heeft, gaat deze terug naar zijn/haar team en wisselt de persoon aan de memory-tafel. Van iedere categorie mag per groep maar één set getrokken worden. Dubbele sets worden terug gelegd tussen de gedekte kaarten.
!! Een setje = twee kaarten van dezelfde categorie!!

4) Vul de tafel met kaarten regelmatig aan, tot alle kaarten op tafel liggen.

5) Als een team van iedere categorie een setje heeft gevonden (dus 12 kaarten in totaal), gaan ze even apart zitten en verzinnen ze een verhaaltje met de verkregen kaarten. De rest van de spelers blijft doorspelen totdat ze ook van iedere categorie een set verzameld hebben. Ook zij verzinnen een verhaaltje.



6) Nadien komen de teams samen in de grote groep. De verhaaltjes worden voor de hele groep verteld en de begeleider stelt samen met de groep stuurvragen.

Methodiek 3: GrooMini (in kleine teams)

Tip: deze methodiek is perfect om (enige tijd) na de workshop de preventietips nog eens op te frissen. Deze methodiek is kort en kan in kleinere groepen gespeeld worden.

1) Verdeel de spelers in teams van 3, 4 of 5 spelers. Volg onderstaande tabel voor de ideale verdeling (kleinere groepjes speelt leuker).

12ln. = 4 x 3ln.	19 = 1x4 en 3x5
13 = 3x3 en 1x4	20 = 5x4
14 = 2x3 en 2x4	21 = 4x4 en 1x5
15 = 3x5	22 = 1x3 en 1x4 en 3x5
16 = 4x4	23 = 2x4 en 3x5
17 = 3x3 en 2x4	24 = 1x4 en 4x5
18 = 2x4 en 2x5	25 = 5x5



26 en meer: zet soms 2 spelers samen als 1 speler. Of neem 2 speldoosjes voor meer kaarten.

2) Verdeel alle 90 kaarten (ook de gekleurde categorie-kaarten) over de teams volgens het aantal spelers.

Een team van 3 spelers krijgt 12 kaarten, 2 van iedere categorie. Een team van 4 of 5 spelers krijgt 18 kaarten, 3 van iedere categorie. Vanaf nu wordt er in deze teams gespeeld. De begeleider loopt rond en modereert hier en daar. Na afloop komen teams samen voor een groepsbespreking.

3) Elk team schudt de gekregen kaarten en geeft iedere speler 2 kaarten in de hand. De overige gekregen kaarten gaan gedekt op een trekstapel in het midden van de tafel.

4) De jongste speler mag beginnen. Hij/zij mag een kaart afleggen van categorie 1 (personage). Als de speler niet kan afleggen, trekt hij/zij een kaart van de trekstapel. Die mag meteen gelegd worden als dat kan. De speler leest de gelegde kaart voor. Zo is iedereen mee over welke kaart het gaat.

5) Dan volgt de speler links van de startspeler. De kaarten moeten worden gelegd in de volgorde 1 - 6. Wie geen kaart kan leggen, trekt een kaart. Deze kaart mag wel direct gelegd worden.

6) Als er 6 kaarten op volgorde liggen, stopt het spel. De persoon die de laatste kaart (6) heeft kunnen leggen, is gewonnen. Wie hierna nog kaarten in de hand heeft, telt de cijfers van de categorieën in zijn hand op. Dat zijn GrooMix-punten.

7) Nadat de reeks gelegd is, wordt deze overlopen en mogen andere kaarten gelegd worden die beter passen bij de situatie. Hier kunnen geen punten verdiend worden. Het is de bedoeling dat spelers zelf een gesprek aangaan met elkaar. Waarom zou deze kaart beter passen? Hoe zou jij reageren? Hoe zou het personage reageren? De begeleider kan modereren indien nodig.

8) Nadien worden de kaarten opnieuw geschud en verdeeld en wordt er opnieuw gespeeld. De winnaar van de vorige ronde mag beginnen.

9) Het spel stopt na 3 rondes of wanneer de begeleider beslist om af te ronden. De persoon met de minste GrooMix-punten heeft het spel gewonnen. De begeleider overloopt samen met de grote groep nog enkele gevormde situaties en stelt stuurvragen.

Als sturing kunnen er op voorhand op het bord enkele vragen geschreven worden die de spelers tijdens hun gesprek aan elkaar kunnen stellen. Als begeleider, kan je doorheen de spelrondes ook deelnemen aan het gesprek in de kleinere groepjes.

Omkadering spelkaarten en stuurvragen

Personage-kaart

Omkadering

De personages op de kaarten in dit spel zijn gebaseerd op verhalen uit de dossiers bij Child Focus, gesprekken met experts en relevante literatuur. De meeste personages hebben een eerder kwetsbaar profiel met verschillende sociale en persoonlijke problemen. Dit verwijst naar het 'missing piece' (zie misvattingen rond online grooming) dat groomers vaak in hun manipulatieproberen op te vullen. Toch is er ook diversiteit in de verschillende profielen en zijn er ook personages zonder (duidelijke) kwetsbaarheden of risicofactoren.

De jongeren die het spel spelen, moeten zich inleven in de situatie van het personage. Dat betekent dat ze moeten nadenken zoals het personage en in naam van hun personage keuzes moeten maken in het spel. Het is immers wetenschappelijk bewezen dat als kinderen en jongeren in de huid van iemand anders kruipen, ze opener zullen nadenken en antwoorden dan dat ze het over zichzelf moeten hebben. Van daaruit kunnen ze het makkelijker hebben over hun eigen ervaringen. Het feit dat de jongeren advies moeten geven aan het personage, zorgt ook voor een gevoel van empowerment.

De naam en de leeftijd op de kaartjes zijn leeg, deze kunnen zelf ingevuld worden door de spelers. Op die manier kunnen ze hun verbeelding de vrije loop laten en het maakt dat de personages telkens een beetje anders zijn in verschillende spelmomenten. Als begeleider ga je in op de keuzes die de spelers maken aan de hand van onderstaande stuurvragen.

Stuurvragen

- *Waarom voelt het personage zich goed/niet goed?*
- *Zou de situatie anders zijn mocht het personage een meisje of jongen zijn? Of als het personage ouder/jonger was?*

! Iedereen kan slachtoffer worden van groomers. Sommige profielen kunnen op een bepaald moment iets kwetsbaarder zijn dan anderen. Het maakt dus niet uit of het gaat om een jongen of een meisje. Ook de leeftijd maakt geen verschil, we zien grooming voorkomen op verschillende leeftijden.

Afhankelijk van de persoonsbeschrijving kan je als spelbegeleider nog andere bijvragen stellen:

- *Zou jij een foto van jezelf in zwemkledij op sociale media zetten? Waarom wel of niet?*

! Bespreek met de jongeren waarom ze best geen foto's of filmpjes op sociale media plaatsen waar ze later spijt van kunnen krijgen, of die als seksuele uitnodiging geïnterpreteerd kunnen worden. Hierbij kan het interessant zijn om de parallel te trekken met het offline leven. Zouden ze dergelijke foto's delen met een onbekende op straat of aan een bushalte?

! Raad hen ook aan om een neutrale profielnaam of nickname te gebruiken. Een neutrale gebruikersnaam verklapt niet wat jouw gender is, wat jouw leeftijd is en is niet seksueel getint.

! Leg uit dat je best geen persoonlijke gegevens zoals je telefoonnummer of adres deelt met onbekenden.

- *Wie herkent zichzelf in deze persoonsbeschrijving?*
- *Hoe profileer jij je op sociale media?*
- *Hechten jullie veel belang aan het krijgen van likes?*
- *Hebben jullie ooit al iets gedaan dat jullie ouders niet wisten?*

Plaats-kaart

Omkadering

Kinderen en jongeren zijn meer en meer online en dat is ook groomers niet ontgaan. We zien dat groomers vaak het eerste contact leggen met hun (potentiële) slachtoffers via online platformen die bij kinderen en jongeren populair zijn.

Zo zien we steeds vaker grooming in games. Via de chatfunctie op het gameplatform leggen de groomers het eerste contact, waarna ze subtiel proberen over te schakelen naar een ander sociale media platform waar je meer privé kan communiceren.

Stuurvragen

- Zou het anders zijn voor jullie, mocht dit bericht gestuurd worden via een ander platform?
- Zou het personage op een andere manier reageren op dit bericht, mocht dit via een andere platform verstuurd zijn?
- Waarom zorgt dit (eventueel) voor een andere reactie?

! Onderlijn dat sommige berichten oké zijn op het ene platform maar niet op het andere.

! Let op: op een gameplatform is het net vaak de bedoeling dat je gaat chatten met onbekenden om elkaar te helpen in het game of om strategieën te bespreken. Dat is oké, maar praat enkel IN het spel, OVER het spel. Blijf chatten binnen de chatfunctie van het gameplatform. Verplaats het gesprek niet naar andere sociale mediakanalen. Bespreek tijdens het spel ook enkel speltactieken die met het spel te maken hebben en praat niet over andere, meer persoonlijke, dingen.

! Bespreek met de spelers hoe ze best hun profiel op sociale media beschermen. Bekijk met hen hoe ze hun privacy-instellingen kunnen aanpassen. Maak het verschil tussen gegevens delen op een openbaar en op een gesloten account. Op een openbaar account deel je dingen met iedereen, dus daar deel je best niet te veel en niets te persoonlijk. Op een gesloten account kan je veel meer en persoonlijkere inhoud delen, aangezien je enkel toegang geeft aan een kleine groep mensen die je zelf gekozen hebt.

Situatie-kaart

Omkadering

"Aangezien mensen heel verschillend kunnen zijn, kunnen de aanpakken van groomers ook verschillen van elkaar."

De manipulatietechnieken van verschillende groomers zijn niet te vergelijken. Maar er zijn wel een aantal overeenkomsten. Zo spelen groomers voornamelijk in op de interesses van hun (potentiële) slachtoffers, met als hoofddoel hun vertrouwen te winnen.

Wanneer jongeren een bericht krijgen van een onbekende, is het belangrijk om een onderscheid te maken tussen berichten die oké en niet oké zijn. Spelers moeten tijdens het spel aangeven waarom een bepaald bericht voor hen oké of niet oké aanvoelt. Zo willen we werken aan een kritische ingesteldheid om al dan niet in te gaan op het eerste contact, wat zeer belangrijk is in de preventie van grooming. Alle chatgesprekken binnen het spel zijn gebaseerd op mogelijke vragen die door groomers gesteld kunnen worden tijdens het eerste contact of om een basis (vertrouwen) op te bouwen.

Stuurvragen

- Waarom reageert het personage op dit chatbericht? Waarom niet?
- Hoe zal het personage reageren op dit chatbericht?
- Vinden jullie dit bericht oké? Waarom wel of niet?
- Leg eens een andere chatgesprek-kaart bij dit personage en kijk of dit iets aan de situatie zou veranderen. Zou er nu anders gereageerd worden? Zo ja, hoe?
- Wat is volgens jullie de meest risicovolle reactie?
- Welke gevolgen zouden er kunnen zijn, mocht het personage (toch) ingaan op de situatie?
- Wie heeft er ooit al een vreemd bericht gekregen online?

! Het is belangrijk om de spelers te wijzen op het concept van 'de onbekende'.

Wees voorzichtig en alert wanneer je chat met een onbekende: hoe herken je een groomer?

- Een onbekende die toevallig veel overeenkomsten heeft met jou
- Een onbekende die probeert te overtuigen om privé (verder) te chatten
- Een onbekende die (veel) persoonlijke vragen stelt
- Een onbekende die wil dat jullie contact geheim blijft
- Een onbekende die opdringerig is en geen nee accepteert
- Een onbekende die wil praten over je lichaam en seksualiteit

! Controleer met wie je chat: kijk goed naar het profiel van onbekende chatcontacten.

- Hoeveel vrienden/volgers heeft het profiel?



- Kan je de persoon terugvinden op andere sociale mediakanalen? Of door de naam op te zoeken via Google?
- Is er een profielfoto en/of foto's waarin de persoon door vrienden getagd is?

! Waarschuw jongeren voor de risico's van een persoonlijke ontmoeting met een onbekende. Leer hen om alvorens af te spreken, dit even af te toetsen met een volwassene die ze vertrouwen. Dat kan een ouder zijn, maar dat kan ook een andere volwassene zijn. Praat er dus eerst even over met je Max (zie hieronder en www.iedereeneenmax.be). Na dit gesprek kan het nog steeds belangrijk zijn om een aantal voorzorgsmaatregelen te nemen: ervoor zorgen dat iemand (je Max) weet waar je bent, afspreken op een openbare plaats, niet in de auto stappen van die onbekende en iemand van je eigen leeftijd of ouder meenemen.

! Maak het onderscheid tussen een goed en een slecht geheim. Groomers vragen immers van hun slachtoffers om het contact geheim te houden. Een goed geheim is een positief geheim, waardoor je je goed voelt en dat geen angst of stress veroorzaakt.

Reactie-kaart

Omkadering

Kinderen en jongeren leren met reactie-kaarten om op een ludieke/humoristische manier te reageren op vragen en berichten van onbekenden onder de vorm van een 'meme'. Het kan zowel gaan over positieve als negatieve reacties, want niet elke situatie moet beschouwd worden als niet oké. Toch blijft het belangrijk om aan te geven dat wanneer iemand ongepast gedrag vertoont (zoals foute berichten of ongepaste foto's sturen), het belangrijk is om hier niet op in te gaan, het account van die persoon te melden en/of te blokkeren en om erover te praten met een volwassen vertrouwenspersoon (je Max).

De spelers zitten nog steeds in de huid van hun personage en kiezen de reactie die zij voor dit personage het meest gepast vinden. Onrechtstreeks leren ze zo vaardigheden om hun eigen grenzen te stellen, te bewaken en 'nee' of 'stop' te durven zeggen wanneer ze zich niet comfortabel voelen.

Stuurvragen

- Hoe zou het personage reageren op deze situatie?
- Zou het een verschil maken als een bekende dit bericht had verstuurd? Zou het personage dan anders reageren? Wat als het personage anders zou zijn? Of het platform?
- Hoe zou je zelf reageren als je zo'n bericht zou krijgen?

! Wijs erop dat de reactie op een chatbericht zowel persoons- als platformgebonden is. Sommige mensen voelen zich beter bij bepaalde reacties dan anderen. En op sommige platformen kan je anders reageren dan op andere.

! Leer de spelers om 'nee' te zeggen en weg te klikken als iemand hen 'benadert' op een manier die ze niet prettig vinden. Leer hen om hun eigen gevoel te vertrouwen en om grenzen te stellen. Maak spelers ervan bewust dat grenzen voor iedereen anders zijn, maar laat hen steeds uitleggen waarom ze een bepaalde situatie wel of niet oké vinden.

Hulp-kaart

Omkadering

Bij de hulp-kaarten moeten de jongeren nadenken of het personage hulp zal zoeken en bij wie het terecht kan. In de eerste plaats verwijzen we door naar een vertrouwenspersoon, hun Max, maar we informeren jongeren ook over andere hulpmogelijkheden waar ze misschien zelf niet aan zouden denken. Op deze manier maken jongeren kennis met diverse organisaties op de sociale kaart.

De chatgesprekken zitten zo in elkaar dat er niet steeds vanuit gegaan wordt dat er hulp nodig is. De personages kunnen ook positieve of leuke dingen vertellen aan hun vertrouwenspersoon. Hulp-kaarten zorgen ervoor dat de jongeren zelf gaan nadenken over wie voor hen hun eigen vertrouwenspersoon, hun Max, zou kunnen zijn.

Een Max is een volwassen persoon die je offline kent en die je 100% vertrouwt. Dit kan een oudere broer, een buurvrouw, een begeleider, een ouder ... zijn. Een kind/jongere kan verschillende Max'en hebben en een Max kan door de tijd heen veranderen. Voor meer info over Max: www.iedereeneenmax.be

Stuurvragen

- Heeft het personage iemand waarbij het terecht kan? Wie?

- Bij welke organisatie kan het personage terecht voor hulp?
- Waarom gaat het personage bij deze persoon/organisatie hulp zoeken?
- Waarom gaat het personage hulp zoeken?
- Wat vertelt het personage aan zijn/haar/hun vertrouwenspersoon?
- Waarom zoekt het personage geen hulp?

! Maak de spelers duidelijk dat er niet bij elke situatie hulp gezocht moet worden. Aan een vertrouwenspersoon kan je alles vertellen, zowel leuke als minder leuke dingen.

- Welk advies zou jij aan het personage geven? Hoe zou jij helpen?
- Wie is jullie Max?
- Waarom is het belangrijk om een volwassen vertrouwenspersoon aan te spreken?

Preventie-kaart

Omkadering

Een preventie-kaart spelen, betekent dat je denkt dat, mocht het personage deze tip op voorhand gekregen hebben, de situatie niet had plaatsgevonden. De preventietips zijn zowel bredere tips rond veilig internetten als concrete tips om veilig te chatten met onbekenden. Het hoofddoel van dit educatieve spel is om spelers deze preventietips mee te geven en hen op die manier bewust en weerbaar te maken voor online grooming. Heel wat van deze tips worden ook al in de loop van het spel meegegeven, omdat ze ook subtiel in de stuurvragen en antwoorden verwerkt zitten.

Zorg ervoor dat de preventietips positief geformuleerd worden. We moeten niet alleen aanleren om iets niet te doen, maar ook wat jongeren dan wel kunnen doen. Zo leren we hen een bepaalde voorzichtigheid, alertheid en kritische ingesteldheid aan.

Stuurvragen

- Hoe had het personage anders kunnen reageren in deze situatie? Hoe kunnen we zo'n situaties voorkomen?
- Had je ooit al gehoord van deze preventietip?
- Wat zou nog een preventietip kunnen zijn?

Uitleg platformen



· **TikTok** is een sociaal netwerk waarop je video's kunt delen en andere accounts kan volgen. Laat je eigen creativiteit de vrije loop tijdens het maken van korte filmpjes of reis de hele wereld rond met de creatieve creaties van andere leden.



· **Roblox** is een gamingplatform dat je kan installeren op je computer, smartphone of tablet. Op het platform kan je verschillende mini-games spelen die anderen gemaakt hebben, maar je kan er ook zelf je eigen spelletje programmeren en lanceren. Ook kan je samen met je vrienden gamen, chatten en nieuwe (online) vrienden maken.



· **Reddit** is een social media platform en forum waar foto's, video's, berichten en links worden gepost. Andere gebruikers kunnen op de berichten reageren en bepalen of ze de berichten "upvoten" of "downvoten".



· **Discord** is een app waarmee je je community's en vrienden samenbrengt in tekst-, spraak- of videochatrooms. Discord is een prima manier om te chatten en vaker samen te komen, of je nu deel uitmaakt van een schoolclub, een gamegroep of gewoon een vriendengroep.



· **Instagram** is een app en sociaal netwerk waarop je foto's en video's kunt delen met je 'volgers'.



· **Snapchat** is een gratis toepassing waarmee je foto's en video's ('snaps') kunt delen. Het bijzondere aan Snapchat is dat alle snaps verwijderd worden zodra ze bekeken zijn. Maar dat betekent natuurlijk niet dat er geen screenshot van genomen kan worden.



· **WhatsApp** is een instant-messagingapp. Hiermee kun je berichten versturen, spraak- of videogesprekken voeren en groepsdiscussies organiseren.



· Een **gameplatform** is een app of website waar je online spelletjes kan spelen. Vaak heb je dan ook de mogelijkheid om samen met je vrienden te gamen, chatten en nieuwe (online) vrienden te maken.



· Een **forum** is een online discussieruimte tussen verschillende gebruikers. Deze gebruikers plaatsen berichten en kunnen 'asynchroon' met elkaar overleggen: je hoeft niet gelijktijdig online te zijn maar kan publieke berichtjes achterlaten waar anderen later op reageren. De bijdragen worden gearchiveerd en de discussie kan over een langere periode verdergaan.



· Een **blog** is een persoonlijk dagboek op een website dat je regelmatig bijhoudt. Meestal gaat het om teksten die in chronologische volgorde verschijnen. Maar het kunnen ook foto's video's of podcasts zijn. Blogs bieden hun lezers vaak de mogelijkheid om reacties onder de berichten te plaatsen of om elkaars blogs te volgen.

Uitleg organisaties



· In een **OverKop-huis** kan je als jongere gewoon binnen en buiten lopen en allerlei leuke activiteiten doen. Het is ook een veilige plek waar je een luisterend oor vindt en beroep kan doen op therapeutische hulp.

<https://www.overkop.be/>



· Op de site van **Wat Wat** vind je antwoorden op vragen waar jij mee zit: vragen over je lichaam, vrienden, sociale media, praten met je ouders,... En je leert er waar je naartoe kan voor meer info en hulp.

<https://www.watwat.be/>



· Nood aan een luisterend oor? Het **JAC** is er voor jou. Samen zoeken ze naar een oplossing, naar de mogelijkheden die bij jou en in je omgeving te vinden zijn.

<https://www.caw.be/jac/>



· Bij het **CLB** kan je terecht met al je vragen over leren en studeren, studiekeuze, gezondheid en welbevinden. Zij staan klaar voor jou!

<https://www.clbchat.be/>



· **Awel** is zoals een anonieme vriend: je kan je verhaal vertellen via de telefoon of via de website chatten zonder dat je hoeft te zeggen wie je bent... En gratis natuurlijk!

<https://www.awel.be/>



· **Child Focus** wil voorkomen dat kinderen verdwijnen, helpt als dit toch gebeurt en is er ook voor al je online zorgen en vragen. 24/7 op het gratis nummer 116 000

<https://childfocus.be/nl-be/>



· Een psycholoog kan je verder helpen met je onzekerheden en plaatsen van gevoelens. Je kan een goede psycholoog vinden in een **TEJO-huis**.

<https://tejo.be/>



· Een **Max** is een volwassen vertrouwenspersoon die je 100% vertrouwt. Iemand waarmee je plezier kunt maken en bij wie je ook terecht kan bij problemen.

<https://www.iedereeneenmax.be>



· #Neveralone. Together online. Op **Cybersquad** kan je hulp vragen aan andere jongeren als je vragen of problemen hebt online. Je kan er ook zelf anderen helpen.

www.cybersquad.be

Preventietips op een rijtje

1. Als iemand die je enkel online kent je iets aanbiedt dat 'te mooi is om waar te zijn', is dat vaak zo.
2. Je weet nooit met zekerheid wie achter een profiel zit. Wees dus voorzichtig wanneer iemand die je enkel online kent je complimentjes geeft of cadeautjes aanbiedt.
3. Zit je met vragen over het internet of sociale media? Je kan altijd bij Child Focus terecht. Bel naar het gratis nummer 116 000 of chat via cybersquad.be.

4. Doe enkel iets met volle overtuiging. Als je twijfelt om iets te doen, of het voelt niet goed aan, doe je het best niet.
5. Het is verdacht als je persoonlijke informatie moet geven in ruil voor een cadeau.
6. Deel in een online spel nooit persoonlijk gegevens, zoals adres, telefoonnummer, leeftijd ...
7. Als iemand aandringt met mooie voorstellen of complimentjes, blokkeer of rapporteer.
8. Accepteer nooit dat er ongepaste berichten naar jou gestuurd worden, ook al is het onder het mom van een 'mopje'.
9. Niet iedereen die jou wil toevoegen op sociale media heeft goede bedoelingen. Wees dus kritisch bij wie je toevoegt.
10. Wanneer er online iets gebeurt dat je niet leuk vindt, praat er dan over met je Max, een volwassen persoon die je vertrouwt in de offline wereld.
11. Vertrouw je buikgevoel! Als je je niet 100% op je gemak voelt in een situatie, blijf er niet alleen mee zitten en praat erover.
12. Als iemand ongepast gedrag vertoont (zoals foute berichten of ongepaste foto's sturen), blokkeer of rapporteer.
13. Weet hoe je je privacy-instellingen kan aanpassen. Vermijd een openbaar profiel op sociale media.
14. Gamen met iemand die je enkel online kent, kan leuk zijn maar praat alleen IN het spel, OVER het spel. Blijf chatten binnen de chatfunctie van het gameplatform. Verplaats het gesprek niet naar andere sociale mediakanalen. Bespreek tijdens het spel ook enkel speltactieken die met het spel te maken hebben.
15. Ga nooit in op persoonlijke of intieme vragen van iemand die je enkel online kent.
16. Gebruik een neutrale profielnaam of nickname. Een neutrale gebruikersnaam verkapt niet wat jouw gender is, wat jouw leeftijd is en is niet seksueel getint.
17. Think before you post: denk na over wat je wel en niet deelt op het internet.
18. Speelplaats-regel: doe op een openbaar profiel enkel wat je ook voor iedereen op de speelplaats zou doen.
19. Wanneer je wil afspreken met iemand die je enkel online kent, praat er dan altijd eerst even over met je Max. Je kan ook extra voorzorgsmaatregelen nemen: spreek af op een openbare plaats, stap nooit in de auto van een onbekende, neem iemand mee van je eigen leeftijd of ouder ...
20. Maak het verschil tussen goede en slechte geheimen. Een goed geheim is een positief geheim, waardoor je je goed voelt en dat geen angst of stress veroorzaakt.

Zoom op Max

Een Max is een volwassen vertrouwenspersoon die een kind 100% vertrouwt.

Iemand waarmee kinderen plezier kunnen maken, hun hart kunnen luchten, terecht kunnen bij problemen en twijfels,... Een kind kan zich soms minder goed in zijn vel voelen, dat is helemaal niet erg. Wel is het belangrijk om iemand in vertrouwen te nemen om over je verdriet, angst of eenzaamheid te praten. Dat is waar je Max voor is: om te helpen maar ook om te lachen of gewoon om een babbeltje te doen.

Ieder kind zou één of meerdere Max'en moeten hebben. En een Max kan iedereen zijn: je ouders, sportcoach, leerkracht, buurman, jeugdwerker, babysit,...

Het is iemand die het kind erg goed kent uit de eigen omgeving en dus niet iemand die het online heeft leren kennen.

Meer info op www.iedereeneenmax.be

Wat te doen je als je met grooming geconfronteerd wordt?

Wat moet je als professional doen als een jongere een groomingssituatie meldt?

- Neem eerst en vooral contact op met Child Focus via het 116 000 nummer! Wij bekijken met jou de stappen die je moet zetten, zoals de stap naar de politie!
- Vaak voelen jongeren zich schuldig, maar dat hoeft helemaal niet. De jongere is niet verantwoordelijk voor wat er met hem/haar gebeurt. Hij of zij is een slachtoffer en erken hem/haar daar ook in.
- Vraag hem/haar te vertellen wat er is gebeurd, wanneer en waar. Vermijd 'waarom' en andere moraliserende vragen of uitspraken.
- Verzamel eerst bewijsmateriaal met screenshots voordat je het account van de groomer blokkeert of meldt. Zonder dit bewijs is het voor de politie moeilijk om een onderzoek in te stellen.
- Meld het account van de groomer op alle platforms en blokkeer het.
- Zorg voor een gedegen psycho-emotionele follow-up, want deze situatie kan erg traumatisch zijn voor de jongere. Slachtoffers voelen zich vaak schuldig en beschaamd over wat hen is overkomen en verliezen het vertrouwen in anderen.
- Zorg ervoor dat de jongere een Max heeft, een vertrouwenspersoon in zijn of haar offline omgeving, die hij of zij in vertrouwen kan nemen als hij of zij daar in de toekomst behoefte aan heeft.

Van het kaartspel naar Roblox

Als we gedragsverandering bij kinderen en jongeren tot stand willen brengen, moeten we dat doen via een 360°-aanpak: er moet niet alleen op school of in de jeugdwerking, maar ook thuis aandacht besteed worden aan online veiligheid.

We raden ouders aan om interesse te tonen in de online leefwereld van hun kind. Bijvoorbeeld door vragen te stellen zoals 'wat heb je vandaag online gedaan?', net zoals we aan kinderen vragen hoe de dag op school of de voetbalmatch verlopen is. Maar een andere goede manier om interesse te tonen en een gesprek te starten, is om samen te spelen in het favoriete online spel van je kind.

Daarom heeft Child Focus het spel 'OK Groomer' ontwikkeld in het virtuele universum van Roblox: een online platform waarop elke dag miljoenen kinderen games spelen en creëren. De groomingstactieken als slechterik komen tot leven in verschillende minigames van 'OK Groomer'. Spelers leren om die bedriegers te identificeren, rapporteren en blokkeren.

Volg deze link om 'OK Groomer' te spelen: <https://www.roblox.com/games/11834339946/OK-Groomer>

En waarom zou je die minigames ook niet in de klas of in je groep kunnen spelen? Ze kunnen dienen als 'gespreksstarter' om het thema grooming te introduceren of als verankering na het spel 'GroomMix'.

Veel speelplezier!

