

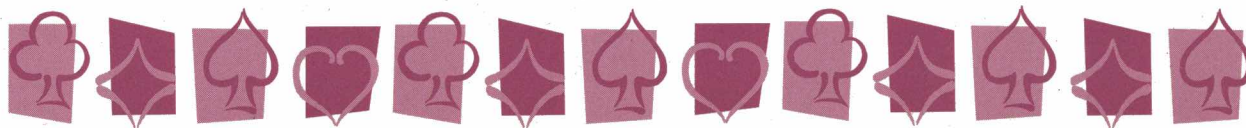
Kwinkslag is een uitgave van
Centrum Informatieve Spelen.
Naamsesteenweg 164
3001 Leuven
Tel: 016/22 25 17
Fax: 016/29 50 99
E-mail: cis@ping.be
Website: <http://www.edu-web.be>

Dit spel werd gerealiseerd dankzij de financiële steun van het
Ministerie van de Vlaamse Gemeenschap, Departement Welzijn,
Volksgezondheid en Cultuur, Administratie voor Gezin en
Maatschappelijk Welzijn, Afdeling Algemeen Welzijnsbeleid.

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
Centrum Informatieve Spelen.

© Centrum Informatieve Spelen, Leuven, 1999.

v.u. Ludo Stevens, Naamsesteenweg 164, 3001 Heverlee



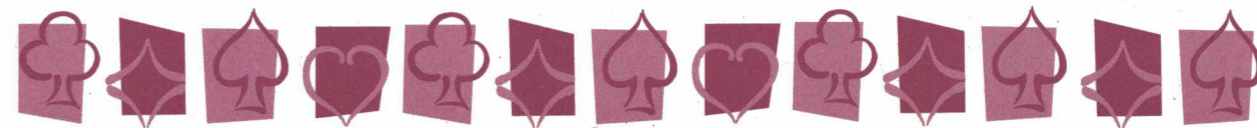
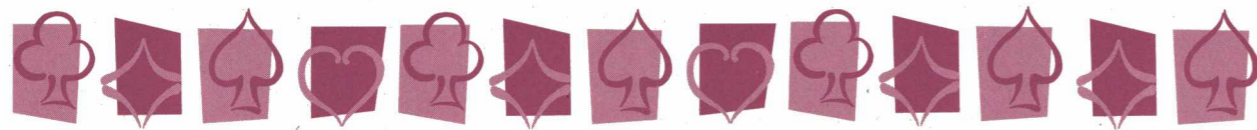
Voorwoord

Het Centrum voor gelijkheid van kansen en voor racismebestrijding deed tijdens de Staten-Generaal voor gelijkheid van kansen en voor racismebestrijding (november 1997) een oproep tot het jeugdwerk om op een creatieve manier na te denken over een 'gekleurde samenleving'. Het Centrum meent immers dat het jeugdwerk hierin een voortrekkersrol kan spelen.

Het Centrum Informatieve Spelen komt hier met een prachtig instrument aan tegemoet. 'Kwinkslag' helpt de spelers op een creatieve manier na te denken over verschillen en gelijkenissen tussen mensen en culturen. Iedere dag moeten we leren om te gaan met verschillen: thuis, op school, op het werk, in de vrije tijd, ... Dit spel kan ook plaatselijke jeugdwerkers en beleidsverantwoordelijken een ruimere kijk bieden op jongeren en jeugdwerk. Nadenken over de plaats van jongeren binnen het lokale beleid is ontzettend belangrijk. 'Kwinkslag' helpt de spelers een klaardere kijk te krijgen op zijn of haar plaats in de samenleving van vandaag. Verschillen tussen mensen zijn niet bedreigend maar eerder verrijkend!

Inhoud

1. Inleiding	06
2. Spelkenmerken	07
3. Kort spelverloop	08
4. Voorbereiding	09
5. Speluitleg	11
6. Taak van de begeleider tijdens het spel	13
7. Nabespreking	14
8. Module voor lokaal jeugdwerk	18
9. Scoreformulier	22

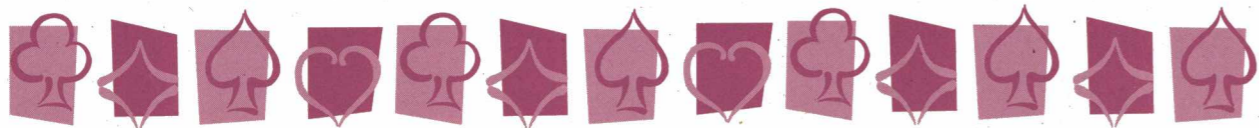


1. Inleiding

'Kwinkslag' is een simulatiespel waarbij de spelers geconfronteerd worden met medespelers die, ondanks vele schijnbare overeenkomsten, dingen op een verschillende manier doen. In feite is het een spel waarbij de spelers leren omgaan met verschillen: de spelers worden uitgedaagd om deze verschillen te ontdekken en om strategieën te bedenken waarmee ze deze verschillen kunnen overstijgen.

Versillen tussen mensen zijn vaak zeer subtiel en het gaat niet altijd om verschillen tussen mensen uit verschillende culturen. Het gaat evenzeer om verschillen tussen mannen en vrouwen, tussen generaties of tussen lokale afdelingen van een jeugdbeweging. In die zin is 'Kwinkslag' een spel dat je kan gebruiken in uiteenlopende situaties.

In deze spelbrochure vind je 2 modules om het spel te spelen. Het doel van de eerste module is eerder algemeen sensibiliserend: je biedt de spelers een kader i.v.m. omgaan met verschillen. Een tweede module is een meer specifieke toepassing van het spel: het is de bedoeling om 'Kwinkslag' te spelen met mensen uit het lokale jeugdwerk (leden van de jeugdraad, allochtone jongeren, schepen van jeugd, ...). Het doel van deze tweede module is het op gang brengen van een dialoog over de toegankelijkheid van lokale jeugdwerkinitiatieven. Is het lokale jeugdwerk aanbod voldoende afgestemd op de noden van alle jongeren?



2. Spelkenmerken

Leeftijd
vanaf 16 jaar

Aantal spelers
12 tot 36 spelers. Je kan 'Kwinkslag' ook met meer dan 36 spelers spelen, maar dan heb je een bijkomende set speelmateriaal nodig.

Aantal spelbegeleiders
minimum 1, liefst 2

Duur
speluitleg samen met het kaarttoernooi : 30 minuten
nabespreking : 15 – 60 minuten, naargelang de diepgang

Accommodatie
een ruim lokaal met tafels en stoelen

Materiaal
6 verschillende versies van de Kwinkslag-spelregels :

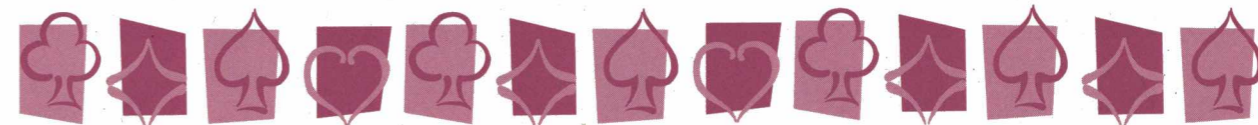
- versie 1: aas laag, ruiten troef, je gebruikt enkel troef als dat de enige mogelijkheid is
 - versie 2: aas hoog, ruiten troef, je mag altijd troef gebruiken
 - versie 3: aas laag, schoppen troef, je gebruikt enkel troef als dat de enige mogelijkheid is
 - versie 4: aas laag, geen troef
 - versie 5: aas hoog, schoppen troef, je mag altijd troef gebruiken
 - versie 6: aas hoog, geen troef
- 6 sets kaartspelen
6 tafelnummers

Zorg zelf voor:

- per tafel één kopie van het scoreformulier (Het scoreformulier vind je op de achterzijde van deze spelbrochure.);
- per tafel een pen of een potlood;
- een fluitje of een ander voorwerp dat geluid produceert om begin en einde van elke spelronde aan te kondigen.

Bron

'Kwinkslag' is gebaseerd op 'Barnga, a simulation game on cultural clashes', Game Design: Sivasailam Thiagarajan, Manual: Barabara Steinwachs, A Sietar International Publication, Intercultural Press, 1990.



3. Kort Spelverloop

'Kwinkslag' bestaat uit 2 delen: een speldeel en een nabespreking.

Tijdens het speldeel spelen de spelers aan verschillende spel-tafels een kaartspel, 'Kwinkslag' genaamd. Dit speldeel verloopt in toernooivorm: sommige spelers verschuiven van de ene tafel naar de andere -afhankelijk van hun speelresultaat- en krijgen dus te maken met nieuwe tegenstanders.

De spelers weten echter niet dat elke tafel bij het begin van het spel een licht afwijkende versie heeft gekregen van de basisset met spelregels van 'Kwinkslag'. Aan de ene tafel bijvoorbeeld is de aas veel waard, aan een andere tafel niet. Aan de ene tafel zijn de ruiten troef, aan een andere tafel schoppen, aan een derde tafel is er helemaal geen troef. Voor alle spelers echter geldt één zeer belangrijke regel: niet spreken en niet schrijven! (geen verbale communicatie).

Vanaf het moment dat de spelers van tafel beginnen te wisselen, voelt men een haast onmerkbaar verschil in het lokaal: uitdrukkingen van onzekerheid, gegrinnik, gemurmel van frustratie, misschien zelfs vuisten die op tafel slaan. Elke toernooi ronde wisselen een aantal spelers van tafel, met nog meer onzekerheden, gelach en gebonk op tafels als gevolg.

Na het speldeel volgt de nabespreking waarin de link wordt gelegd tussen het kaartspel en de realiteit: hoe reageer je als je terecht komt in een omgeving waar andere regels gelden? De spelbegeleider trekt samen met de spelers parallellen tussen de gevoelens en de reacties van de spelers tijdens het spel en de gevoelens en reacties van de spelers wanneer zij in realiteit geconfronteerd worden met verschillen.

4. Voorbereiding

Het spel 'Kwinkslag' begeleiden is niet moeilijk, maar er gaat wel een degelijke voorbereiding aan vooraf.

Aantal deelnemers

Bij 'Kwinkslag' is het belangrijk dat je het aantal deelnemers vooraf kan inschatten. Naar gelang van het aantal spelers bepaal je hoeveel groepen (tafels) je gaat vormen. Het aantal spelers per tafel varieert tussen 4 en 6, naargelang het totaal aantal spelers.

Houd er bij je verdeling rekening mee dat het toernooi beter verloopt naarmate je met meer tafels speelt.

25 spelers verdeel je bijvoorbeeld beter over 6 tafels (4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 5) dan over 5 tafels (5 x 5).

Baseer je op de volgende verdeling:

aantal spelers	aantal tafels	aantal spelers per tafel
12	3	4 + 4 + 4
13	3	4 + 4 + 5
14	3	4 + 5 + 5
15	3	5 + 5 + 5
16	4	4 + 4 + 4 + 4
17	4	4 + 4 + 4 + 5
18	4	4 + 4 + 5 + 5
19	4	4 + 5 + 5 + 5
20	5	4 + 4 + 4 + 4 + 4
21	5	4 + 4 + 4 + 4 + 5
24	6	4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4
25	6	4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 5
36	6	6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6

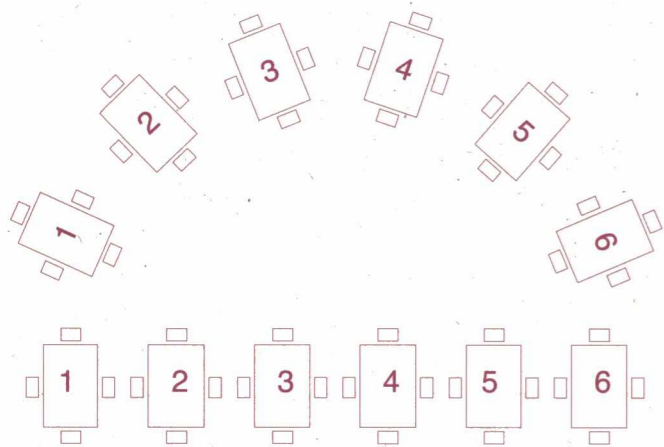
Het is mogelijk om 'Kwinkslag' te spelen met meer dan 30 spelers. In de originele versie spreekt men zelfs van kaarttoernooien met 100 spelers. In dat geval heb je meerdere exemplaren van het spel nodig. Bepaalde 'Kwinkslag-spelregels' zullen dan dubbel circuleren. Voor de nabespreking splits je de groep dan best in kleinere groepen, zodat een groeps gesprek haalbaar blijft.



Lokaalschikking

Zet het juiste aantal tafels klaar. Naargelang de beschikbare ruimte plaats je de tafels ofwel op één rij ofwel in U-vorm. Zet elke tafel ver genoeg van de andere tafels zodat de groepen elkaar zo weinig mogelijk horen. Plaats voldoende stoelen rond elke tafel (4, 5 of 6).

Zet ook een tafel klaar waarop je het speelmateriaal (de spelregels) kan leggen.



Materiaal

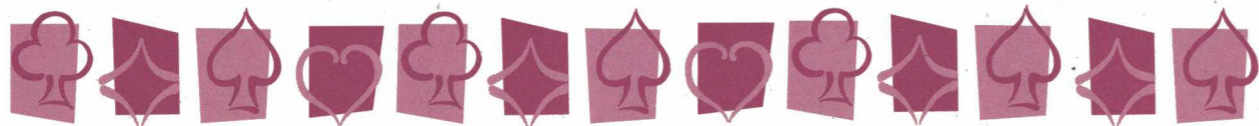
Leg op elke tafel :

- een tafelnummer (in volgorde, zie vorige schets);
- een set kaarten (Elke set kaarten bevat enkel de kaarten van aas tot 7 van elke soort, in totaal dus 28 kaarten);
- een pen of een potlood;
- een kopie van het scoreformulier.

Leg vooraf de sets 'Kwinkslag-spelregels' klaar op één stapeltje. Voor elke tafel is een verschillende versie van de 'Kwinkslag-spelregels' noodzakelijk. De spelers weten niet dat er verschillende spelregels circuleren. Om de indruk te wekken dat elke tafel dezelfde spelregels krijgt, is het belangrijk dat je alle spelregels vanop één stapeltje ronddeelt in één vlotte beweging.

Hiervoor is het belangrijk dat je precies weet met hoeveel tafels je speelt en hoeveel spelers er aan elke tafel zitten. Terwijl de ene spelbegeleider de speluitleg doet, kan de ander de verschillende sets spelregels aftellen en op volgorde steken, uit het zicht van de spelers.

10



De verschillende versies zijn discreet aangeduid met een code onderaan de spelregels. Daar vind je een afbeelding van een stapeltje speelkaarten. Bij versie 1 van de 'Kwinkslag-spelregels' ligt de aas bovenaan dat stapeltje, bij versie 2 de 2, bij versie 3 de 3, enz.

Speel je met 3 tafels (het minimum), dan speel je met versie 1, 2 en 3. Speel je met 4 tafels, dan speel je met versie 1, 2, 3 en 4, enz. Om alle verwarring te vermijden geef je aan tafel 1 versie 1, aan tafel 2 versie 2, enz.

Op de achterkant van de 'Kwinkslag-spelregels' staan steeds de toernooirichtlijnen nog eens kort uitgelegd. Die zijn uiteraard voor iedereen identiek.

Het is zeer belangrijk dat je bij het uitdelen van de regels geen fouten maakt. Wanneer de spelers van een tafel per ongeluk 2 verschillende versies van de spelregels in handen krijgen, zullen zij dit signaleren en om verduidelijking vragen. Aangezien dit de clou is van het simulatiespel zal daardoor je spel in het water vallen.



11

5. Speluitleg

Laat de spelers plaatsnemen

Zeg de spelers dat ze aan een willekeurige tafel mogen gaan zitten, maar dat ze geen stoelen mogen verplaatsen. Mocht er per vergissing ergens een stoel te weinig zijn, plaats dan een stoel bij. Houd hiermee rekening bij het klaarleggen van de verschillende versies van de 'Kwinkslag-spelregels'.

Verwelkom de groep

Verwelkom de deelnemers en zorg ervoor dat ze zich op hun gemak voelen. Vertel de spelers kort dat ze een spel gaan spelen met als thema 'verschillen' maar dat je eerst een kaartspel speelt 'om wat op te warmen'. Check of er spelers zijn die het spel kennen. Mocht dat zo zijn, dan vraag je hen om gewoon mee te spelen of om mee te observeren. Verklap niet dat er in het spel een clou zit!

Leg het verloop van het kaarttoernooi uit

Baseer je hiervoor op de 'toernooirichtlijnen' die op de achterzijde van de 'Kwinkslag-spelregels' staan. Nadat je de toernooilijnen hebt overlopen zeg je tegen de spelers dat

ze deze kunnen terugvinden op de achterzijde van de Kwinkslag-spelregels, die ze dadelijk gaan krijgen. Door de toernooirichtlijnen in groep te overlopen versterk je de indruk dat iedereen hetzelfde spel speelt.

Geen verbale communicatie

Benadruk dat verbale communicatie verboden is, zodra de spelers de spelregels ontvangen. Spelers mogen geen gesproken of geschreven woorden gebruiken. Wanneer spelers tijdens het spel toch praten of fluisteren, wijs je hen opnieuw op deze belangrijke spelregel.

Vertel de spelers dat je niet ingaat op vragen. De 'Kwinkslag-spelregels' en de toernooirichtlijnen spreken voor zich.

Deel de spelregels uit

Geef aan tafel 1 versie 1 van de 'Kwinkslag-spelregels', aan tafel 2 versie 2, enz. Doe dit vlot en neem alle spelregels van één en dezelfde stapel, zodat het niet opvalt voor de spelers dat ze verschillende regels krijgen.

Terwijl je ronddeelt, check je een laatste maal de codes onderaan de spelregels om te vermijden dat je fouten maakt. De codes van de regels moeten steeds overeenkomen met de

tafelnummers. Wanneer blijkt dat je een fout hebt gemaakt bij het klaarleggen van de regels (of wanneer een speler later is toegekomen), raak dan niet in paniek. Wanneer je voor een bepaalde tafel een blad met regels teveel hebt, leg je ook dat blad op de tafel neer alsof je je vergist hebt bij het tellen van het aantal personen aan die tafel en ga je snel verder naar de volgende tafel. Wanneer je een blad met regels tekort komt, vraag je 2 spelers van die tafel om samen te kijken.

Zodra de spelers de regels krijgen, beginnen ze die in stilte te lezen. Als ze hiermee klaar zijn mogen ze beginnen spelen om het spel in te oefenen.

Haal de regels op

Na ongeveer 5 à 10 minuten haal je de spelregels terug op. Het kan zijn dat spelers hierbij protesteren. Stel die spelers gerust dat het spel tijdens het spelen wel duidelijk zal worden.

Kondig het begin van de eerste toernooironde aan

Herhaal kort dat de spelers vanaf nu de scores moeten noteren. Zeg hen dat ze mogen doorspelen tot je het einde van de toernooironde aangeeft.

Einde ronde 1

Na ongeveer 5 à 10 minuten geef je het einde van de eerste ronde aan. Aan elke tafel bepalen de spelers wie winnaar en wie verliezer is. Winnaars schuiven door naar een hogere tafel. Verliezers schuiven door naar een lagere tafel. Ook tijdens het wisselen van tafel geldt het verbod op verbale communicatie! Er zal wat verwarring ontstaan, maar help hen niet. Bij twijfel zeg je hen dat zij de toernooirichtlijnen zelf moeten interpreteren.

Ronde 2 en volgende rondes

Ronde 2 en de volgende rondes verlopen precies hetzelfde als de eerste ronde, met dat verschil dat de eerste ronde langer duurt. Bepaal zelf hoeveel rondes je speelt, maar laat het spel niet doodbloeden. Normaal gezien leveren 5 à 6 rondes (in totaal +/- 25 minuten) voldoende stof op voor een nabespreking.

Einde

Kondig het einde van het toernooi aan. Vertel dat er dadelijk een nabespreking volgt en zeg dat de spelers opnieuw mogen spreken.

6. Taak van de spelbegeleider(s) tijdens het spel

Help onwillige spelers

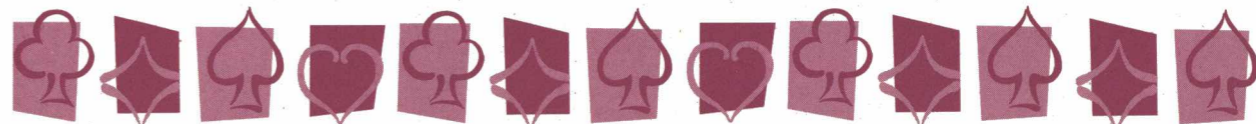
Nu en dan weigert een speler te spelen. Doe dan je best om hem terug te motiveren om mee te spelen. Als dit niet werkt, neem je de speler even apart en vraag je hem jou te helpen bij het observeren van de andere spelers. Dit kan je ook doen met eventuele laatkomers.

Video

Het opnemen van het spel op video kan zeer nuttig (en leuk!) zijn. Iemand van de spelbegeleiders (of een derde persoon) kan de camera bedienen. Tracht vooral in te zoomen op situaties die interessant kunnen zijn voor de nabespreking:

- het ontstaan van conflicten;
- non-verbale reacties van deelnemers;
- grappige reacties;
- enz.

12



13

7. Nabespreking

De video kan getoond worden tijdens de nabespreking, wanneer de spelbegeleider inventariseert wat er tijdens het spel is gebeurd.

Observeer met het oog op de nabespreking

Zeker wanneer je zonder video werkt, is het aangeraden om de spelers tijdens het spel goed te observeren. Noteer opvallende situaties of reacties van spelers. Je hebt hiervoor voldoende tijd tijdens de spelrondes.

Een speluitleg-spiekbrief met enkele aandachtspunten

1. welkom (een kaarttoernooi om op te warmen)
2. toernooirichtlijnen
3. regels uitdelen (check de code onderaan de regels), geen verbale communicatie meer
4. even oefenen
5. regels inzamelen
6. ronde 1 begint, score laten noteren
7. ronde 1 eindigt, doorschuiven

8. ronde 2, 3, 4, 5, ...

9. spelers observeren en noteren

10. einde, nabespreking aankondigen

Zoals bij elk simulatiespel is de nabespreking van 'Kwinkslag' nog belangrijker dan het spel zelf. De nabespreking helpt de spelers reflecteren over hun spelervaringen en helpt hen de link te leggen tussen het spel en ervaringen/situaties uit de dagdagelijkse praktijk. Een slechte nabespreking kan ertoe leiden dat de doelstelling van het spel (sensibiliseren) totaal de mist in gaat. Zo bereik je eerder het tegenovergestelde effect: de standpunten raken nog sterker gepolariseerd. Omgekeerd is een goed spelverloop een noodzakelijke voorwaarde voor een goede nabespreking: het spel moet voldoende aanknopingspunten opleveren.

Randvoorwaarden

Voor je de nabespreking begint, is het goed om ervoor te zorgen dat een aantal randvoorwaarden vervuld zijn :

- zorg ervoor dat iedereen mekaar kan zien. Een kring- of U-opstelling is daarvoor aangewezen;
- kies een ruimte met een goede akoestiek en vermijd 'stoorzenders' (in het aangrenzende lokaal begint er een sessie percussie);

- zorg ervoor dat een groepsgesprek haalbaar blijft. Als je met teveel bent, is het beter de groep op te splitsen. **Op die manier kan iedereen aan bod komen en vermijd je dat deelnemers ongemotiveerd 'wegzakken';**
- Maak vooraf enkele afspraken over het verloop van het groepsgesprek: het woord vragen, luisteren, enz.

Een nabespreking in 3 stappen

Een nabespreking structureer je best in een aantal afgebakende stappen. In wat volgt, vind je deze stappen en enkele richtvragen die je bij elke stap kan stellen.

Stap 1.

Stoom afblazen

Laat de spelers even uitrazen, zodat de meest hevige emoties het gesprek niet kunnen hinderen. Vooral diegenen die tijdens het spel duidelijk gefrustreerd waren, laat je even aan het woord. Dit kan via enkele eenvoudige vragen als: wat vond je van het spel? Waarom? Vond je dat je benadeeld was in dit spel? Waarom?

Stap 2.

Inventarisatie van reacties

Het is niet de bedoeling om reacties van spelers diepgaand te analyseren. Het volstaat om aandachtig te luisteren en vol-

doende mensen aan bod te laten komen. Eventueel kan je een onderscheid maken tussen reacties in voelen, denken en doen. In cursief vind je een aantal veel voorkomende reacties terug.

• Wat voelde je bij het spel/bij een bepaalde situatie?

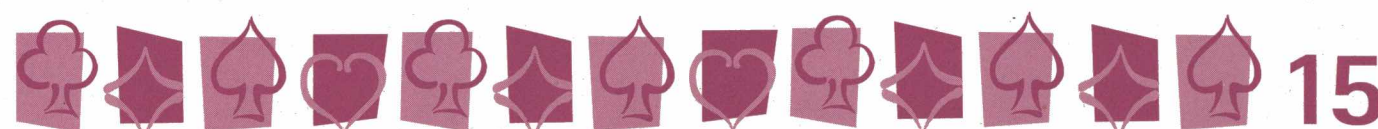
Agressie, beledigd, lol, opwinding, verwarring, niet serieus genomen, onzekerheid, minderwaardigheidsgevoel, onbegrepen, frustratie, macht, onverschillig, gelaten...

• Wat dacht je over je medespelers/over jezelf?

Zij spelen vals, ze begrijpen het niet, ze hebben de regels niet goed gelezen, ze moeten zich aanpassen, ze zullen wel gelijk hebben, ze proberen het spel te domineren, ik bepaal de regels hier, dit is mijn tafel, ik leer het nooit, ik zal het wel niet begrepen hebben, ik ben niet achterlijk, ik laat ze maar...

• Wat heb je gedaan? Volgde je een bepaalde strategie?

We probeerden gewoon door te spelen, we probeerden samen nieuwe regels te maken, we deden maar wat zij wilden, we deden een tijdje hun regel en dan de onze, voor we begonnen te spelen maakten we hen duidelijk wat onze regels waren, we pikten gewoon de kaarten in...



Stap 3.

De vergelijking met de realiteit

In het geval je met video werkt, is dit het ideale moment om de video aan de spelers te tonen. Vertel hen eerst dat dit spel een simulatiespel was. Vraag de spelers wat de verschillende tafels voorstellen (de verschillende speeltafels interpreteer je als verschillende culturen met elk verschillende regels). Van tafel verwisselen betekent dus eigenlijk: terechtkomen in een nieuwe omgeving met andere regels. Dit moeten ze in hun achterhoofd houden bij het bekijken van de video.

Om de link te leggen met de realiteit kan je volgende vragen stellen:

- Doet dit spel je denken aan situaties die je in de realiteit ook al bent tegengekomen?
- Herken je reacties van jezelf of van anderen tijdens het spel en zie je overeenkomsten met reacties en gedrag in andere situaties?
- Kun je die situatie beschrijven?
- Wat waren de onderliggende problemen bij die situatie?
- Kun je vanuit het spel oplossingen suggereren voor dit soort situaties?

Achtergrondinformatie voor de nabespreking

Hieronder vind je enkele kanttekeningen bij voelen, denken en doen.

Emoties/voelen

In onzekere situaties of in situaties waarin je geconfronteerd wordt met andere regels, reageer je eerder emotioneel en direct dan rationeel en bedachtzaam. Als een bepaalde emotie zoals irritatie, kwaadheid of frustratie de kop op steekt in een situatie, dan is dat meestal een teken dat je over onvoldoende informatie beschikt over de ander of over de situatie.

Het is goed om deze emotie te gebruiken als een soort rode vlag die je waarschuwt dat je je eerst het een en het ander moet afvragen voor je gaat handelen. Indien er sprake is van werkelijk gevoelde emotionele grenzen ("dit kan echt niet voor mij"), is het zinvol je af te vragen waarom je precies op dat punt je grenzen stelt en of deze bespreekbaar zijn.

Denken

Over een bepaalde situatie kan je zowel interne als externe ideeën ontwikkelen. In een multiculturele situatie (of algemeen, een situatie waarin je geconfronteerd wordt met verschillen) heb je vaak de neiging om ideeën extern te projecteren: 'zij' doen vreemd, 'zij' begrijpen het niet, 'zij' hebben achterstand...

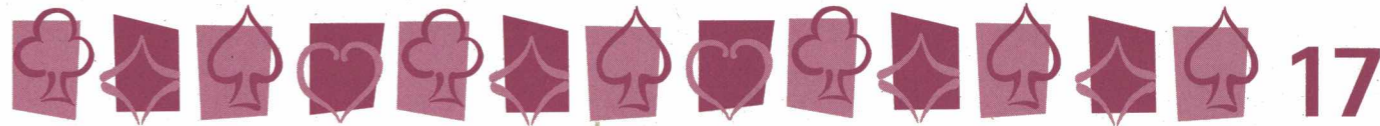
Interne overwegingen als 'ik begrijp het niet' of 'ik leer het nooit' komen minder voor.

Het meest effectief is om zowel interne als externe ideeën in vraag te stellen: misschien is het zo, maar er zijn wellicht nog andere verklaringen. Het is een goede reflex om van vooronderstellingen vragen te maken en die vragen ook effectief te stellen.

Doen

In een situatie met verschillende regels zijn er globaal bekeken 5 verschillende mogelijkheden van reageren. Het is niet zo dat één van die mogelijke reacties de beste is. Afhankelijk van de situatie moet je bekijken welke reactie op dat moment de meest effectieve is. Het is wel belangrijk om je bewust te zijn van het feit dat er verschillende manieren van reageren bestaan. Hoe uitgebreider je reactiemogelijkheden, hoe meer kans dat je een conflictsituatie de baas kan.

1. Dominantie : ik leg mijn manier op, want dat is de beste manier.
2. Aanpassing : we moeten samenwerken en communiceren en dat moeten we op een of andere manier doen, dus waarom niet op jullie manier. Of: wij komen er nieuw bij, dus wij accepteren jullie regels.
3. Vermijden: ik doe net of ik het niet merk. Dit is niet belangrijk genoeg om er een toestand van te maken, dus ik laat het maar zo.
4. Compromis: ik doe het een beetje op mijn manier en jij een beetje op jouw manier. Deze keer jullie regels, volgende keer onze regels.
5. Synergie: een nieuwe manier creëren om dingen aan te pakken die de verschillende manieren van beide partijen overstijgt. De nieuwe manier maakt gebruik van de sterke kanten van beide partijen om een zo effectief mogelijk resultaat te bereiken.



8. Module voor lokaal jeugdwerk

De eerste module van 'Kwinkslag' is eerder algemeen sensibiliserend. De tweede module gaat nog een stap verder. Het is de bedoeling om 'Kwinkslag' te spelen met mensen uit het lokale jeugdwerk (leden van de jeugdraad, allochtone jongeren, schepen van jeugd, ...). Het doel van deze tweede module is het op gang brengen van een dialoog over de toegankelijkheid van lokale jeugdwerkinitiatieven. Is het lokale jeugdwerk aanbod voldoende afgestemd op de noden van alle jongeren?

In de tweede module gaat de nabespreking over de concrete, dagdagelijkse realiteit van vrijwilligers uit het lokale jeugdwerk. De nabespreking van deze module is heel wat moeilijker omdat zij betrekking heeft op zaken die bij mensen gevoelig kunnen liggen. Bovendien is zij niet vrijblijvend omdat ze wil uitmonden in een actieplanning.

Hieronder vind je enkele richtlijnen voor het organiseren van deze activiteit.

Realistisch inschatten van de beginsituatie

Het spelen van een simulatiespel veronderstelt een minimum aan veiligheid binnen de groep. Met veiligheid bedoelen we in dit geval dat de spelers bereid zijn om het spel te spelen en dat een discussie over het lokale jeugdbeleid een haalbare kaart is.

Wanneer er al te veel bruggen zijn opgeblazen of wanneer er spraken is van een conflictsituatie, is het beter om binnen de veilige grenzen van bestaande groepen te sensibiliseren en van daaruit openheid te creëren. In dit geval verwijzen we naar de eerste module van Kwinkslag.

Een begeleider die de lokale situatie goed kent

Het is belangrijk dat de persoon die het spel begeleidt goed op de hoogte is van de lokale situatie op het vlak van jeugdwerk, vooral met het oog op de nabespreking. In de mate van het mogelijke zou het moeten gaan om een neutrale figuur, iemand die de rol van moderator waarneemt.

De deelnemers

Wij hebben ervoor gekozen om 'Kwinkslag' te spelen binnen de schoot van de lokale jeugdraad omdat deze raad inspraakmogelijkheden biedt inzake jeugdbeleid. Precies omwille van dit inspraakprincipe is het belangrijk om de deelnemers niet te

beperken tot leden van de jeugdraad maar om vertegenwoordigers van alle jongeren bij het spel te betrekken. Het verleden heeft al uitgewezen dat dit geen eenvoudige zaak is. Voor jongeren die geen deel uitmaken van de jeugdraad of die niet actief zijn binnen het jeugdwerk is zo een activiteit onbekend terrein. Een gewone schriftelijke uitnodiging zal daarom niet altijd volstaan om deze mensen te overtuigen om te komen. **Enkele tips:**

- spreek mensen persoonlijk aan;
- mensen voelen zich veiliger als ze in groep of met enkele gelijkgestemden kunnen komen;
- spreek brugfiguren aan (mensen die de jongeren goed kennen en die hen kunnen motiveren om te komen), bijvoorbeeld een verantwoordelijke van een jeugdhuis, verantwoordelijke van een buurtwerking, ... Eventueel kunnen deze brugfiguren het spel mee voorbereiden en mee begeleiden.

Omwille van het inspraakprincipe is het interessant om ook beleidsverantwoordelijken uit te nodigen: burgemeester, schepen van jeugd, jeugdconsulent, ... Breng deze mensen tijdig op de hoogte van het initiatief en maak duidelijk dat je verwacht dat ze aanwezig zullen zijn en dat ze actief meespelen en mee discussiëren. Het spel biedt de mogelijkheid om deze mensen ook eens op een andere manier te leren kennen en aan het werk te zien.

Het spel

Het spelgedeelte van de tweede module van 'Kwinkslag' verloopt hetzelfde als het spelgedeelte van de eerste module.

Nabespreking

De Nabespreking van de module 2 verloopt parallel met module 1 tot aan stap 3, de vergelijking met de realiteit. Bij module 2 ga je in deze stap de link leggen tussen het spel enerzijds en situaties uit het lokale jeugdwerk anderzijds.

Stap 3: De link met de jeugdwerkrealiteit

Dit spel is een simulatiespel. De verschillende speeltafels interpretere je als verschillende jeugdwerkvormen (jeugdhuis, jeugdbeweging, jeugdclub, ...), elk met hun eigen regels. Van tafel verwisselen betekende dus eigenlijk: terechtkomen in een nieuwe omgeving met andere regels. Aan de hand van de volgende vragen tracht je met de spelers linken te leggen tussen spel en realiteit, eerst op praktisch niveau, daarna op beleidsniveau.



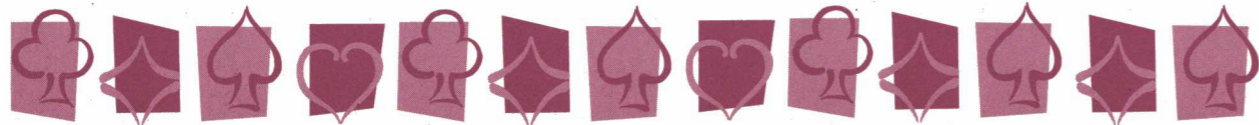
Praktijk

- Doet dit spel je denken aan situaties die je ook in een jeugd beweging, een jeugdhuis, ...bent tegengekomen?
- Herken je reacties van jezelf of van anderen tijdens het spel en zie je overeenkomsten met reacties en gedrag in typische jeugdwerksituaties? (tijdens een activiteit, op kamp, ...)
- Kun je die situatie beschrijven?
- Kun je vanuit het spel oplossingen bedenken voor dit soort situaties?

Beleid

- Zijn er jongeren die omwille van het feit dat ze volgens andere regels spelen niet aan hun trekken komen in het lokale jeugdwerk?
- Bestaan er samenwerkingsinitiatieven tussen lokale jeugdwerkinitiatieven? Indien ja, hoe verlopen die? Indien nee, waarom niet?
- Welke criteria hanteert het gemeentebestuur om lokale jeugdwerkinitiatieven te erkennen en te ondersteunen? Sluiten die criteria bepaalde groepen jongeren uit?
- Bestaan er jeugdwerkinitiatieven die uitgaan van zelforganisaties van allochtone jongeren?
- Worden die ondersteund vanuit de gemeente?
- Is het de taak van de gemeente om voorzieningen te creëren?

- De jeugdwerkinitiatieven die uitgaan van de gemeente zelf (grabbelpas, speelplein, ...), zijn die toegankelijk voor alle kinderen en jongeren? Of bereiken zij dezelfde kinderen en jongeren als de jeugdbewegingen?
- In welke mate komt het jeugdwerkbeleidsplan tegemoet aan de noden van alle jongeren?



Enkele aanzetten tot actie

Bij de nabespreking is het belangrijk dat je als begeleider regelmatig standpunten samenvat en dat je naar een aantal conclusies toewerkt. Probeer samen met de spelers een actieplanning op te stellen. Hierna volgen enkele sporen die je daarbij kan volgen :

1. Samenwerkingsinitiatieven

Organiseer een aantal activiteiten over de grenzen van lokale initiatieven heen, waarbij deelnemers op een positieve manier met mekaar in contact komen (een gezamenlijk avonturenweekend, een gemeenschappelijke vormingsdag, ...)

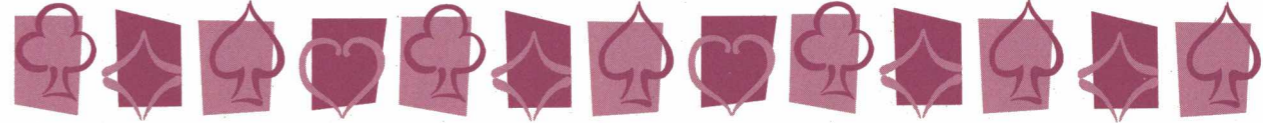
2. Functioneren van de jeugdraad

Welke stappen kun je nemen om de inspraakfunctie van de jeugdraad te verbeteren?

Is het haalbaar om binnen de jeugdraad een werkgroep of overlegstructuur op te richten die erover waakt dat het jeugdwerkeraanbod tegemoet komt aan de noden van alle jongeren?

3. Jeugdwerkbeleidsplan

Biedt het jeugdwerkbeleidsplan voldoende garanties voor een lokaal jeugdwerkeraanbod dat kansen biedt aan alle jongeren? Welke elementen moeten in een volgende planningsfase worden veranderd/toegevoegd?



Scoreformulier

Noteer per ronde hoeveel slagen elke speler heeft gehaald in totaal.

NAAM	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7

22

