

METHODIEK: SPELBORD

Spelenderwijs input verzamelen (en winnen)

Timing:

Voorzie 1,5 tot 2 uur speeltijd. Daarnaast heb je voldoende tijd nodig om het spelbord te maken, vragen en/of opdrachtjes en leuke twists te bedenken.

Doel:

Spelenderwijs input verzamelen over noden, behoeften, ideeën en dromen van kinderen en jongeren.

Uitleg :

Het gebruik van een spelbord is een effectieve manier om inspraak van een doelgroep te genereren en hun betrokkenheid bij een specifiek onderwerp of project te vergroten. Een spelbord biedt een interactieve en visuele manier om deelnemers te betrekken en hen uit te nodigen om hun ideeën, meningen en suggesties te delen.

Tover een sjabloon van een ganzenspelbord om in een thematisch inputspel. Creëer een spelbord dat visueel aantrekkelijk is en past bij het onderwerp of project waarover je inspraak wilt genereren. Het spelbord kan een aantrekkelijke lay-out hebben, met verschillende vakjes, paden of secties die verschillende aspecten of vragen vertegenwoordigen.

Zo kan je vakjes hebben waardoor spelers een vraag moeten beantwoorden (over jouw thema), een beurt moeten overslaan of enkele stappen terug moeten zetten. Om het leuk te houden kan je bv. ook werken met doe-opdrachten of complimentenkaartjes. Laat je fantasie de vrije loop!



Bijvoorbeeld:

Vraagkaartjes

- Wat doe je in je vrije tijd?
- Hoe kom jij te weten wat er allemaal te doen is in de schoolvakantie?
- Weet je waar je naartoe kan als je je niet goed in je vel voelt?
- Heeft er al eens iemand gemeen gedaan tegen jullie om wie je bent?
- Vind je het leuk om op deze manier om je mening gevraagd te worden? Zou je dit soort dingen meer willen doen?
- ...

Doekaartjes

- Kijk elkaar 30 seconden aan zonder te lachen, je mag wel proberen de ander aan het lachen te brengen.
- Zeg 30 seconden aan een stuk 'A'. Jullie mogen elkaar één keer afwisselen.
- Vertel 30 seconden over je hobby's zonder 'euh' te zeggen.
- ...

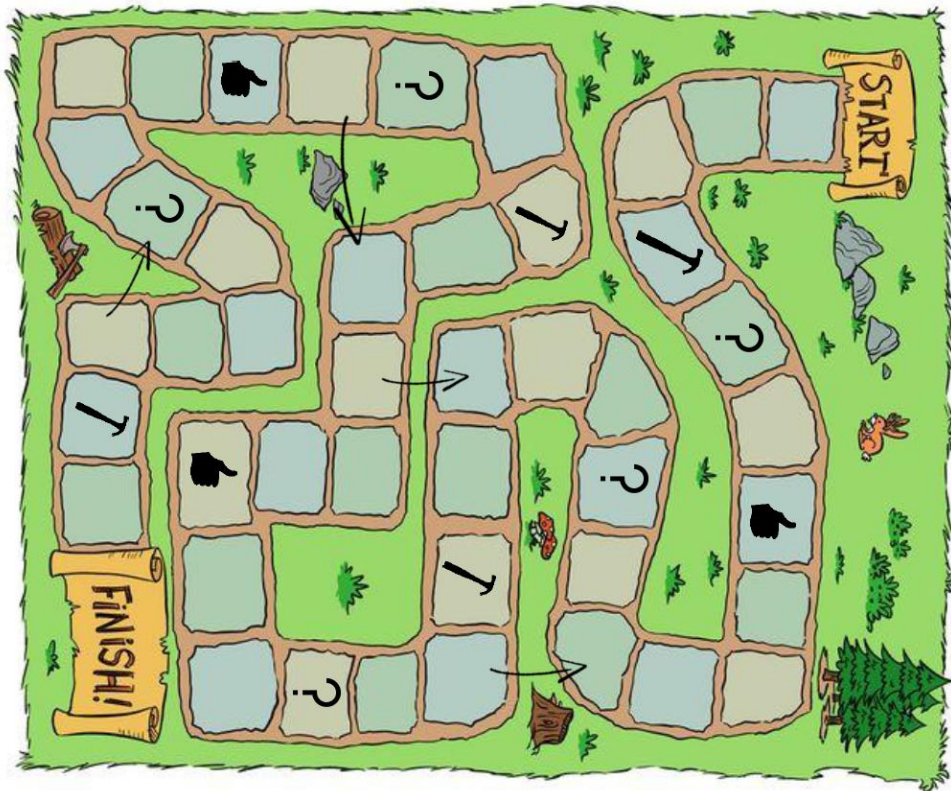
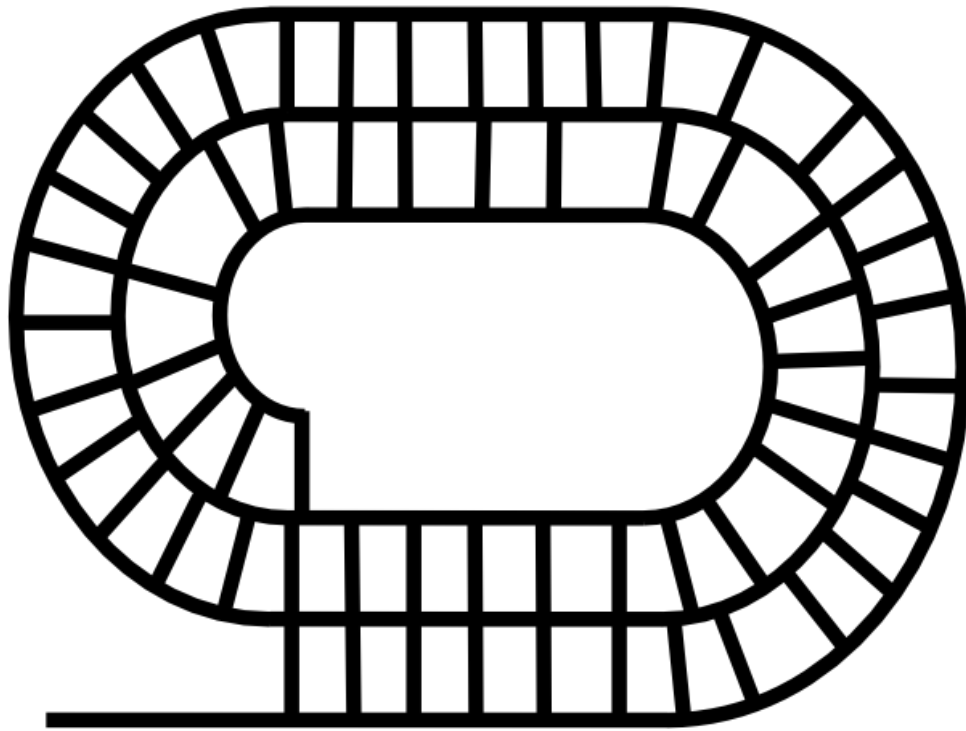
Complimentjes

- Zeg van een persoon in je groep wat je het leukste vindt aan die persoon en waarom.
- Geef eens iemand een complimentje.
- Geef een groepsknuffel.
- Kies iemand uit de groep om te bedanken voor iets.

Stel ook duidelijke spelregels op die de deelnemers begrijpen en volgen. Dit kan onder andere betrekking hebben op de volgorde van de beurten, de manier waarop beslissingen worden genomen, hoe punten of beloningen worden toegekend, enzovoort.

Wil je een kant-en-klaar spel gebruiken om met jongeren/je jeugdtraad te spelen? Heb je het Debattle-spel van de vorige editie nog liggen? Dit kan je nog steeds gebruiken! Vind je het niet meer terug? We hebben nog een aantal exemplaren liggen. Dus haast je om jouw spel te bemachtigen tot de voorraad strekt.





Stand up and speak out!

HKA
Rouvre
HKA

