

DEBATE

WERKVORMEN

RONDETAfelGESPREK

**Stand up and
speak out!**



WERKVORMEN ALS VOORBEREIDING

1. Elevator Pitch

Doel: kernboodschap krachtig overbrengen in beperkte tijd. Gebruik het gesprek om krachtige boodschappen over te brengen.

Omschrijving: Bereid een korte, duidelijke pitch voor die binnen 1-2 minuten de belangrijkste boodschap overbrengt. Politici hebben vaak beperkte tijd, dus een heldere en directe presentatie helpt om de aandacht vast te houden.

Resultaat: Verhoogt de kans dat je boodschap helder overkomt en onthouden wordt.

2. Oefen op kritische vragen stellen

Doel: Leren gerichte en kritische vragen te stellen die de kern raken.

Omschrijving: Laat deelnemers een lijst van vragen voorbereiden op basis van een bepaald politieke actie of aanbeveling. Vervolgens worden deze vragen besproken en geanalyseerd op effectiviteit en duidelijkheid.

Resultaat: Helpt deelnemers bij het stellen van vragen die de kern raken en de politicus aanmoedigen om helderheid te verschaffen.

3. Storytelling

Doel: Politici laten inzien hoe bepaalde kwesties mensen persoonlijk raken.

Beschrijving: Deel persoonlijke verhalen of ervaringen die de impact van een beleid/actie/aanbeveling illustreren. Verhalen maken de kwestie menselijker en helpen om een emotionele verbinding te creëren.

Resultaat: Zorgt voor meer empathie en betrokkenheid van de politicus bij het onderwerp.

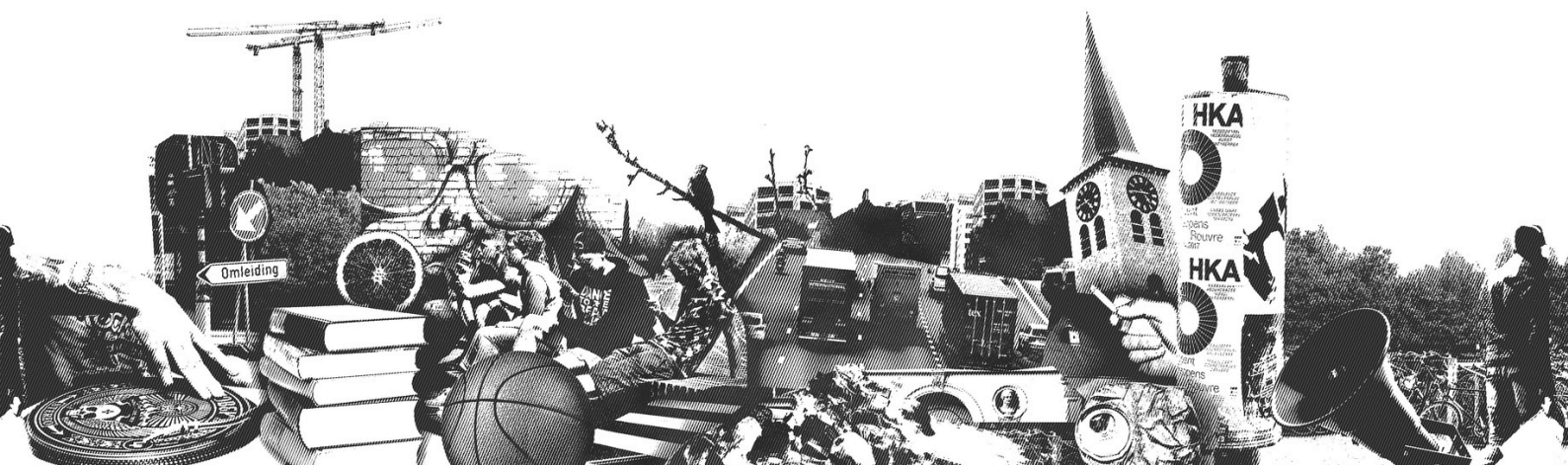


Doel: Samen met de politicus de sterktes, zwaktes, kansen en bedreigingen van een bepaalde beleidsoptie onderzoeken.

Resultaat: Zorgt voor een genuanceerd beeld van de situatie en helpt de politicus om de praktische implicaties van beslissingen te overwegen.

Doel: Voorbereiden op tegenargumenten en weerleggen.

Resultaat: Verhoogt het zelfvertrouwen en de overtuigingskracht tijdens het gesprek.



PIMP JE RONDETAfelGESPREK

1. Gebruik visueel materiaal

Doel: Om je actie of aanbeveling kracht bij te zetten kan je het visueel maken zodat iedereen mee is.

Omschrijving: Je gebruikt een beeld of foto om iets aan te tonen zodat het duidelijk is waarover het gaat en dat iedereen mee is met de zaak. Dat kan gaan over een ruimtelijk aspect zoals een gevaarlijke straat in de gemeente, de staat van een jeugdlokaal of een ideaal jeugdlokaal.

Resultaat: Het beeldmateriaal is ondersteunend aan de actie of aanbeveling om iedereen mee te krijgen over wat het gaat of waar het naartoe kan gaan.

2. Gebruik resultaten van je bevragingen

Doel: De draagkracht van je actie of aanbeveling vergroten en staven via data.

Omschrijving: Gebruik de resultaten van de enquêtes, ideeën box of andere bevragingen die jullie hebben georganiseerd. Dit was de basis om bepaalde acties of aanbevelingen te pitchen dus neem deze ook mee in je verhaal. Je kan ze in een aantrekkelijke infographic verwerken en presenteren.

Resultaat: De politici weten dat dit voorstel gedragen is door meerdere kinderen en jongeren.

3. Maak gebruik van een presentatie

Doel: Iedereen kan volgen via de structuur van de presentatie. De kern van de boodschap kan iedereen mee lezen.

Omschrijving: Je gebruikt een presentatie om je standpunten, acties of aanbevelingen uit te leggen aan de politici. Je gebruikt een aantal slides per standpunt met eenzelfde opbouw.

Note! Een presentatie kan het gesprek direct een formele toets geven.

Resultaat: Een presentatie geeft informatie op een duidelijke manier weer en kan een houvast bieden aan het publiek om alles te begrijpen.





EINDIG JE RONDETAfelGESPREK MET EEN DEBATTLE DEAL!

Debattle Deal!

Op het einde van het gesprek sluit je af met conclusies. Wat hebben jullie samen besproken en tot welk gezamenlijke standpunten zijn jullie gekomen?

probeer een soort 'akkoord' te sluiten via de Debattle Deal. Welke drie acties of aanbevelingen moeten volgens de jeugdraad en de politici zeker mee in het meerjarenplan?

Print de **Debattle Deal** uit op een A3 en maak er een soort 'akkoord cheque' van, noteer de acties en maak een foto voor de socials. Zo is de deal echt geklonken!



DEBATTLE DEAL



VAN

Deze drie aanbevelingen zijn mij first job to do

1.
2.
3.

