

# 12 Gezelschapsspel

## De techniek

Bij **binnensessies** kan men **de discussies structureren** door te werken met een gezelschapsspel. Een spel biedt een basisstructuur om kinderen **om de beurt** aan het woord te laten komen. Dit kan **zowel voor een evaluatie van een bestaande ruimte als voor de bespreking van een niet al te complex (voor)ontwerp**.

De belangrijkste uitdaging is om een **evenwicht te vinden tussen het spelelement en de meer 'ernstige' gesprekken**. Indien het spelelement te sterk is, maken kinderen geen tijd meer voor gesprekken; indien het spelelement te veel ontbreekt, wordt het saai en dreigen kinderen ont-

goocheld te zijn omdat men hen een spel had beloofd. Vooral jongere kinderen (bijvoorbeeld min-12 jaar) kunnen een spel minder relativeren. Vanaf ca. 11 tot 12 jaar kunnen kinderen doorgaans goed omgaan met de afwisseling tussen spel en inhoudelijke discussies. Maar om echt inhoudelijke diepgang te bereiken, doseert men het spelelement best zo veel mogelijk.

De meeste gezelschapsspelen werken het beste in **groepjes van 3 tot 5 kinderen**, maar deze spelelementen kunnen ook gebruikt worden om gesprekken met **grotere groepen** dynamischer te maken. Er zijn ook tussenoplossingen mogelijk: in plaats van met individuele spelers werkt men bijvoorbeeld met **spelersgroepen**.

Gezelschapsspel om over de mobiliteit in Boechout te discussiëren (17)



## Varianten

Een spel wordt best **op maat** gemaakt. Hier volgen enkele elementen van een gezelschapsspel waarmee je een eigen spel kan uitwerken. Deze spelelementen kunnen onderling gecombineerd worden.

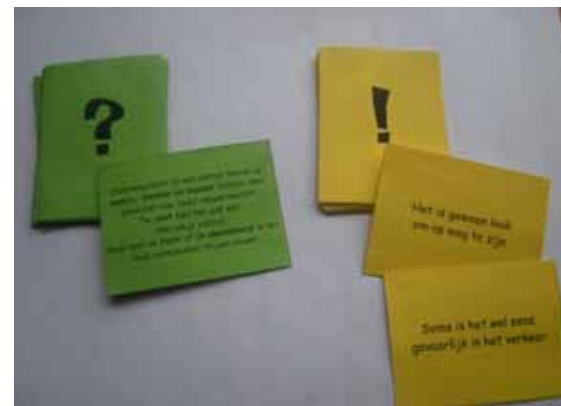
### > Aangepast spelbord

Het spelbord van een 'ganzenspel' of 'monopoly'-achtig spel biedt veel mogelijkheden om te koppelen aan ruimtelijke projecten:

- Het **grondplan** van een wijk kan als spelbord uitgetekend worden. Op die manier kan men stapsgewijs plekken of planelementen bespreken (zie ook de techniek 'Reuzenkaart')
- Het spelbord kan ook gewoon abstract zijn, maar **'bijzondere vakjes'** bevatten:
  - 'Locatievakjes' of 'planelement-vakjes', die een gesprek introduceren.
  - 'Vragenvakjes' (cf. 'kanskaarten' bij monopoly), waarbij concrete vragen aan kinderen worden gesteld.
  - 'Stellingenvakjes' (cf. 'kanskaarten'), waarbij concrete stellingen aan kinderen worden voorgelegd.
  - 'Brainstormvakjes', waarbij kinderen ideeën genereren over welbepaalde plekken of thema's.
- Ook de **pionnen** kunnen aangepast worden: bijv. diverse vervoersmiddelen, verschillende leeftijden, jongens vs. meisjes,...



Spelbord aangepast aan de wijk de Brugsepoort, met 'locatievakjes' (3)



Vragen- en stellingenkaartjes (17)



Spelbord is variatie op mens-erger-je-niet i.f.v. een mobiliteitsproject in Boechout (17)

### > Aangepaste dobbelsteen of 'rad van fortuin'

Een dobbelsteen of 'rad van fortuin' kan op een eenvoudige manier aangepast worden door papiertjes met symbolen aan te brengen. Elk symbool staat voor een gespreksthema (bijv. locaties, ontwerpideeën of planelementen). De dobbelsteen geeft de (willekeurige) volgorde van de gespreksthema's aan. Er zijn ook meerzijdige dobbelstenen in de handel verkrijgbaar.



### > Punten of munten verzamelen

Indien de spelers bepaalde doelstellingen behalen (bijv. een 'voldoende' antwoord geven, een plek bereiken, enz.) kunnen ze met punten of muntjes beloond worden. Deze punten of muntjes kunnen de spelers dan gebruiken om voorzieningen en constructies te bouwen of om ze in te zetten bij een ander spel (zie ook de techniek 'Winkelcatalogus').

### > Kaartspel (bijv. 'kwartet', 'schoppenboer jagen' of 'zwartepieten',...):

Bij heel wat kaartspelen komt het erop aan om bepaalde kaarten in bezit te krijgen: bij een kwartetspel moet de speler zich specialiseren in gelijkaardige kaarten. Dit is dus een geschikte techniek om voorkeuren en prioriteiten te achterhalen. Het kan gaan om:

- ruimtelijke noden en gewenste activiteiten
- plekken
- ontwerpideeën of planelementen



Kwartetspel over regels die gelden in het provinciedomein (13)

## Aanpak

### 1. Voorbereiding

Een gezelschapsspel op maat maken vraagt nogal wat denkwerk en heel wat praktische voorbereiding.

#### Enkele tips en aanbevelingen:

- > Denk na over de essentie. De belangrijkste vragen zijn:
  - **Welk spelconcept sluit het dichtst aan** bij de vraagstelling van het ruimtelijk project?
  - Hoe sterk mag **het spelelement** zijn?
- > **Hou de regels zo eenvoudig en eenduidig mogelijk.** Werk zo veel mogelijk met goed gekende spelconcepten (bijv. ganzenspel, kwartet, monopolie,...), dan hoef je niet elke regel tot in detail uit te leggen.
- > Hou de **speelduur** van het spel binnen de perken (max. 30 minuten).
- > De **regels en het spelverloop moeten behoorlijk 'uitgekiend' zijn**, anders kan dit irritatie opwekken. Kinderen haken af wanneer ze te lang op hun beurt moeten wachten, wanneer ze merken dat de regels constant bijgestuurd worden of wanneer het spel te lang duurt. Test het spel vooraf eens uit.
- > Denk na over het **speleinde** en hoe je zal **omgaan met winnaars en verliezers**:
  - Stopt het spel als één kind 'het einde' heeft bereikt of laat je de andere kinderen nog doorspelen? Voorzie in dit laatste geval een activiteit of nieuwe opdracht voor die kinderen. Anders vervelen ze zich en is de kans groot dat ze het spelverloop zullen verstoren.

- Winnaars verdienen een beloning, maar die kan ook symbolisch zijn: zij mogen bijv. als eerste of als laatste iets doen, krijgen een licht voordeel bij een volgend spel,... Als de beloning te groot is, wordt het spel heviger en is men minder bereid om inhoudelijk te discussiëren. Een beloning is wel nodig om kinderen gemotiveerd te houden en om een ontgoocheling achteraf te vermijden.
- > Als een spel een **mooi vormgeving** krijgt en afgewerkt is, wordt het des te geloofwaardiger.

### 2. De sessie uitvoeren

Net als bij andere technieken is een **goede in- en uitleiding over het beleidskader** noodzakelijk (zie ook: Deel 1: Richtlijn 5).

#### > Stap 1: Speluitleg

- Verdeel in **groepjes van 3 tot 5 kinderen**.
- Bereid de speluitleg goed voor en **relatieveer het spel** van bij het begin indien je vooral diepgang wil bereiken. Het moet duidelijk zijn dat het spel slechts een manier is om tot discussie te komen. Bijv.:  
*"Wij willen van jullie te weten komen wat jullie van deze plekken en plannen vinden. We zullen hiervoor een spel spelen, en dit gaat als volgt..."*

#### > Stap 2: Spelrondes

De sessie wordt gestructureerd door het spelverloop. Meestal zijn er meerdere **spelrondes**, waarbij elke speler (of spelersgroepje) aan de **beurt** komt. Elke speelronde of speelbeurt geeft

aanleiding tot een gesprekje. Noteer kernachtig wat kinderen zeggen.

Deze gesprekken of discussies hoeven niet altijd lang te duren. Als men uitgepraat is of wanneer het spannend wordt, willen kinderen zo snel mogelijk de draad weer oppikken. Respecteer die dynamiek en **rek de gesprekken niet nodeloos**.

#### > Stap 3: Afronding

Als kinderen een spel gespeeld hebben, **verwachten ze dat er iets gebeurt met winnaars en verliezers**. Rond het spel goed af (zie 'Voorbereiding').

### 3. Gegevensverwerking en verslag

De observatienota's vormen de ruwe data voor een verslag. Ook voor deze techniek is de uitdaging dat er **veel, maar weinig samenhangend materiaal** zal zijn. De eerste stap is om de **losse items te groeperen**: per locatie, thema, ontwerpidee,... Daarna zal duidelijk worden wat de beste structuur is (zie Deel 1: Richtlijn 9: 'Maak werk van gegevensverwerking en een visueel syntheseverslag').

## Wanneer de techniek 'gezelschapsspel' inzetten?

<b>Tijdstip in proces</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bij opmaak van de projectdefinitie en het programma van eisen</li> <li>- In de vroege voorontwerpfase</li> <li>- Bij toetsing van een voorontwerp</li> </ul>
<b>Type ruimtelijk project</b>	Deze techniek kan voor verschillende types ruimtelijke projecten toegepast worden. De voorwaarde is evenwel dat de complexiteit niet al te hoog is om dit naar een spel te kunnen vertalen.
<b>Type publiek en setting</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toepasbaar met vele types kinderen. Kinderen tot ca. 10 jaar zullen echter sterk opgaan in het spel en minder bereid zijn om het spel te onderbreken voor gesprekjes.</li> <li>- In een schoolse setting is een gezelschapsspel goed onder controle te houden. Een stevig spelelement kan evenwel goed zijn om de schoolse sfeer te doorbreken. Overdrijf dit echter niet omdat dit kan botsen met de gangbare schoolcultuur.</li> <li>- In een vrijetijdscontext (bijv. jeugdbeweging) is een heel geanimeerd spel dan weer minder een probleem. Maar misschien kiest men dan net beter voor een iets rustiger spel, wat de concentratie kan bevorderen.</li> <li>- Ook binnen een feestsetting zijn er mogelijkheden om met (bij voorkeur uitvergrote) gezelschapsspelen te werken. Het spelelement mag daar gerust sterk zijn.</li> </ul>
<b>Locatie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meestal binnen, niet noodzakelijk in de buurt van het projectgebied.</li> <li>- Bij voorkeur ter plaatse, maar zorg dan voor voldoende beschutting.</li> </ul>
<b>Aantal begeleiders</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Min. 1 begeleider voor 3 tot 5 kinderen. Nog meer begeleiders laten toe om meer uitvoerig te observeren.</li> <li>- Een sessie met 1 begeleider voor een 25-tal kinderen is dus te weinig. Daarmee kan men hoogstens een klasgesprek houden met enkele spelelementen.</li> </ul>
<b>Tijdsduur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voorbereiding: Min. een hele dag, wellicht meer.</li> <li>- Uitvoering sessie: Max. 30 tot 40 minuten (eventueel opeenvolging van spelen mogelijk).</li> <li>- Opmaak verslag: Min. een halve dag voor de verwerking van 1 sessie.</li> </ul>
<b>Benodigde materialen en budget</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Het is aangewezen om veel zelf (op maat) te maken.</li> <li>- Onderdelen voor een gezelschapsspel (bijv. pionnen, dobbelstenen) zijn meestal relatief goedkoop te krijgen in de handel (bijv. speelgoedwinkel).</li> <li>- Groter spelmateriaal kan je lenen of huren (bijv. jeugddienst, jeugdwerkkoepels, Centrum Informatieve Spelen,...)</li> </ul>
<b>Combineerbaar met...</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Combineerbaar met vrijwel alle binnentechnieken.</li> </ul>