

# 14 Winkelcatalogus

## De techniek

Kinderen kunnen voorzieningen of ruimtelijke ingrepen **kiezen uit een 'catalogus'**. Door er **verschillende prijzen** op te plakken (reële of symbolische verhoudingen), wordt kiezen minder vrijblijvend. De keuze voor een dure voorziening heeft als consequentie dat kleinere elementen niet gerealiseerd zullen kunnen worden. Het principe **'kiezen is verliezen'** dwingt kinderen **tot nadenken en zorgvuldige afweging**. De techniek kan daarom **verhelderende discussies uitlokken**.

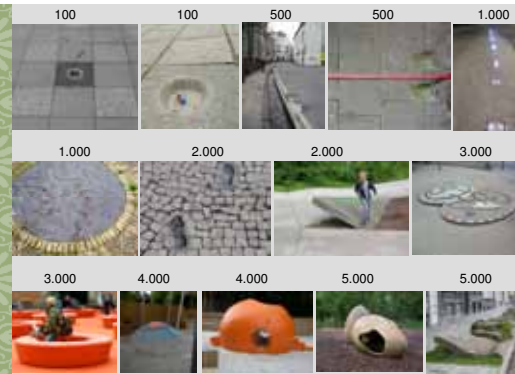
Net als 'stemrondes' (zie hierboven), is 'winkelcatalogus' een **techniek om kinderen prioriteiten te laten toekennen** bij opmaak van

een programma van eisen of bij toetsing van elementen uit een (voor)ontwerp. Het specifieke aan 'winkelcatalogus' is dat er **meer randvoorwaarden** worden ingebouwd. Dit kan de keuze vergemakkelijken (een aantal alternatieven wordt onmogelijk), maar ook complexer maken. **De afwegingen worden immers niet alleen gemaakt vanuit inhoudelijke voorkeuren** (wat eerder het geval is bij 'stemrondes'), maar ook **op basis van kostprijs en complementariteit**. Door prijsverhoudingen te hanteren worden de **verwachtingen van kinderen meestal ook realistischer**. Dit is een belangrijk leereffect.

Kiezen van straatmeubilair (3)



Catalogus voor straatobjecten (16)



## Aanpak

### 1. Voorbereiding

Een belangrijk onderdeel van de voorbereiding is het **opmaken van de 'winkelcatalogus'**. Net als bij 'stemrondes' omvat dit het bepalen, ordenen en beperken van het 'gamma' aan ontwerpideeën. Extra element zijn de 'prijsverhoudingen' binnen de catalogus, de bepaling van het 'aankoopbudget' voor de kinderen en eventueel bijkomende spelregels en randvoorwaarden.

#### > Bepalen van het 'gamma' aan ontwerpideeën

Hiervoor gelden ongeveer dezelfde richtlijnen als bij de techniek 'Stemrondes'. Een 'winkelcatalogus' kan méér dan 7 ontwerpideeën bevatten, op voorwaarde dat de items snel uit te leggen zijn en dat ze in subcategorieën onderverdeeld kunnen worden.

Er kan gewerkt worden met iconen en referentiebeelden, zoals hierboven omschreven binnen de techniek 'Collages met referentiebeelden en iconen'. Kies deze figuren in overleg met de ontwerpers, projectbegeleider of beleidsmakers.

#### > Bepalen van 'prijsverhoudingen' en 'aankoopbudget' voor de kinderen

Je kan werken met realistische prijzen, maar dit maakt de voorbereiding, redeneringen en discussies nodeloos complex. **Werk dus veeleer met eenvoudige getallen** (bijv. onder de 20 of

veelvouden van 100 of 1000), die vooral een **verhouding** weergeven. Zorg dat de verhoudingen **goed uitgekend** zijn en doe zelf enkele oefeningetjes om dit te testen.

### PRIJSLIJST

WAT	EENHEIDSPRIJS	AANTAL	PRIJS
Fontein		15	
Drinkfontein		6	
Boom		2	
Bank		5	
Gekleurde tegel		1	
Lantaampaal		3	
Vuilnisbak	0.5	(steeds per 2)	
Skateding		7	
Speelding		7	
Standbeeld		7	
Bloembak		4	
Paaltje	0.5	(steeds per 2)	
Zitsteen		3	
Afsluiting		4	
Hinkelpad		5	
...			
...			
...			
...			
...			
...			
...			

TOTAAL MAXIMUM € 30

#### > Bepalen van bijkomende spelregels en randvoorwaarden

Bijkomende regels kunnen het spelgebeuren intenser maken. Denk vooraf goed na over deze bijkomende spelregels en houd ze in elk geval **zo eenvoudig mogelijk**. Eén of twee extra regels zijn een maximum.

Hou de extra regels eventueel achter de hand, en communiceer ze enkel indien het echt nodig blijkt.

Enkele voorbeelden:

- Verplichting om minstens 1 element te kiezen van een categorie (of alle categorieën).
- Instellen van een maximum op elementen van een bepaalde categorie.
- Toekennen van een 'bonus' indien niet het gehele budget is opgebruikt.
- Werken met een klein 'extra aankoopbudget' voor de winnaars van een vorig spel (bijv. techniek 'gezelschapsspel', 'gooispel'). Overdrijf daar echter niet in, omdat bepaalde kinderen dit als inherent oneerlijk kunnen ervaren.

#### > Kleed de activiteit verder in, aangepast aan het thema

##### - Ruimtelijke organisatie:

Bijv. centraal in de klas een echte winkel organiseren (bijv. een 'tuincentrum' voor herinrichting van een park).

##### - Geld:

Bijv. 'Neerlandgeld' voor herinrichting van het 'Neerlandpark'

##### - Rollenspel:

Bijv. Aanstellen van een 'winkelbaas', een 'ontwerp- of aannemersbureau',...

## 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: Verdeling in groepjes en opdrachtformulering

- Verdeel in kleine groepjes kinderen (ca. 3 tot 6 kinderen).
- Geef de kinderen de 'winkelcatalogus' in handen. De opdracht zal zo snel duidelijk worden.

### > Stap 2: Voorstelling van alle keuzemogelijkheden uit de 'winkelcatalogus'

- Overloop alle keuzemogelijkheden. Kinderen moeten hierover voldoende neutrale uitleg krijgen.
- Licht eventueel toe waarom iets zo duur is (bijv. grondwerken).
- Overloop nog eens kort alle keuzemogelijkheden of hoofdcategorieën nadat je ze hebt voorgesteld.

### > Stap 3: Begeleiding bij het keuzeproces

- Observeer goed tijdens het keuzeproces en noteer zo goed mogelijk wat de kinderen allemaal als motivatie aanbrengen.
- Bij een groot aantal keuzemogelijkheden, voorzie je best nog een tussenronde, waarbij eerst inhoudelijke voorkeuren worden aangegeven/uitgeknipt en pas daarna ook de prijzen in rekening worden gebracht. In deze ronde mag elk kind zijn/haar lievelingsitems voor-

selecteren. Noteer wat er allemaal in deze ronde is geselecteerd.

- In sommige groepjes kan het keuzeproces wel eens moeilijk verlopen omwille van de complexiteit en/of de groepsdynamiek. De begeleider moet hier een bemiddelende en faciliterende rol opnemen. Dit omvat het stellen van kritische vragen, maar ook het zoeken naar compromissen en het waken over de inbreng van minder mondige kinderen.

### > Stap 4: Bespreking van de resultaten van de deelgroepjes

Overloop de resultaten: eerst per deelgroepje en daarna collectief (confrontatie van de uitkomst van verschillende deelgroepjes).

Stel daarbij vragen aan de kinderen. Daag ze eventueel uit met een aantal vragen.

### > Stap 5: Formuleren van conclusies

Probeer op basis van de resultaten van de deelgroepjes, tot een gedragen collectief voorstel te komen. Respecteer echter ook de 'minderheidsstandpunten' en geef die mee als alternatieven.

## 3. Gegevensverwerking en verslag

Dit verslag omvat een overzicht van de uiteindelijke keuzes van de verschillende deelgroepjes. Indien nodig worden verschillende mogelijkheden of scenario's op een rijtje gezet.

Maar er wordt ook verslag gegeven van:

- de **motieven, criteria en overwegingen** die kinderen aanhaalden voor hun keuze.
- het **proces dat doorlopen werd** om tot de uiteindelijke keuzes te komen (in zeer korte bewoordingen en enkel indien relevant).

## Wanneer de techniek 'winkelcatalogus' inzetten?

<b>Tijdstip in proces</b>	Op momenten in het proces wanneer er prioriteiten moeten worden toegekend: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bij opmaak van de projectdefinitie en het programma van eisen (vnl. identificeren van prioritaire noden en wensen)</li> <li>- In de vroege voorontwerpfase (vnl. identificeren van prioritaire ontwerpideeën)</li> <li>- Bij toetsing van een voorontwerp</li> </ul>
<b>Type ruimtelijk project</b>	Toepasbaar in verschillende types ruimtelijke projecten, maar de complexiteit mag niet al te hoog zijn.
<b>Type publiek en setting</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voor kinderen vanaf 8 tot 10 jaar. Dit is een behoorlijk complexe opdracht die niet goed werkt met jongere kinderen of anderstalige kinderen.</li> <li>- Toepasbaar in vele settings.</li> </ul>
<b>Locatie</b>	Binnen of op het terrein (maar zorg dan voor voldoende beschutting)
<b>Aantal begeleiders</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 begeleiders voor een 25-tal kinderen is een absoluut minimum.</li> <li>- Idealiter heeft men 1 begeleider per groepje van 3 tot 5 kinderen + een algemene sessieleider.</li> </ul>
<b>Tijdsduur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voorbereiding: Min. een hele dag</li> <li>- Uitvoering sessie: ca. 30 min-1u (afhankelijk van het aantal keuzemogelijkheden).</li> <li>- Opmaak verslag: Min. 2u voor 1 sessie.</li> </ul>
<b>Benodigde materialen en budget</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (Kleuren)prints voor winkelcatalogi: De prijs hiervan kan snel oplopen indien je met een geïllustreerde catalogus werkt voor elk kind.</li> <li>- Optioneel ook nog (kleuren)prints van een plan van de ruimte.</li> </ul>
<b>Combineerbaar met...</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Combineerbaar met vrijwel alle andere technieken, in het bijzonder de techniek 'Collages met referentiebeelden en iconen' en 'Stemrondes'.</li> </ul>