

# 10

# Gooispel, hengelen, ren-je-rot

(en andere volksspelen)

## De techniek

In een **feestelijke context** waar veel andere dingen te beleven vallen (bijv. wijkfeest, feest jeugdbeweging, schoolfeest, dag van het park, buitenspeeldag,...) is het een uitdaging om kinderen warm te maken voor een inspraaksessie. In dat geval doen technieken geïnspireerd op de traditie van volksspelen het nog steeds goed: bijv. ballen gooien, visput, eendjesspel, ringwerpen, ren-je-rot, kegelspel,...

Aan deze **doe-activiteit** kunnen **korte inhoudelijke gesprekjes** worden gekoppeld, zoals:

- **plekken evalueren** (in functie van de projectdefinitie en het programma van eisen)

- **prioriteiten toekennen aan ontwerpideeën** (in de vroege voorontwerpfase, of bij toetsing van een voorontwerp)

Het is meestal zoeken naar een evenwicht tussen voldoende attractiviteit en niet al te wild spel. Een aantal volksspelen houden daar een goed evenwicht tussen.

De inhoudelijke diepgang van de gesprekken is meestal beperkt, maar deze aanpak is een manier om **snel een groot aantal kinderen** te bevragen. Verwacht er vooraf niet al te veel van (de opkomst kan tegenvallen, sommige gesprekjes kunnen zeer oppervlakkig zijn), maar beschouw elke input die je krijgt als een meerwaarde. Met dit soort acties bereik je vaak kinderen die je anders niet zou bereiken.



## Varianten

### > Gooispel: Blikken of kegels omgooien met een bal, ringwerpen,...

Deze activiteit richt zich zowel naar kinderen als naar volwassenen.

Plak foto's van plekken op blikken of kegels. Vraag deelnemers om hun **favoriete of minst favoriete plek** van de reeks uit te kiezen. Die kegels of blikken proberen ze in zo weinig mogelijk beurten omver te gooien. Hou een gesprekje bij het begin en na elke rake worp en evalueer de plekken.

Dit kan ook toegepast worden in de vroege voorontwerpfase. Kinderen krijgen dan eerst een overzicht van de belangrijkste **ontwerp-ideeën**. Elk blik of elke kegel staat dan voor een ontwerpidee. Daarna moeten ze de beste of slechtste idee(en) omver gooien.

Talloze varianten zijn hier mogelijk: ringwerpen,

hoefijzerwerpen, muntgooien, schuiftafel, 'sjoelbak', vogelpik,... Werk eventueel met nummers, die verwijzen naar corresponderende affiches of foto's. Zoek naar thematische overeenkomsten (bijv. hengelen indien het gaat om heraanleg van een park met een vijver, hoefijzerwerpen in een kinderboerderij, enz.).

### > Hengelspel: Eendjes vissen, visput,...

Deze activiteit is een variante op 'ballen gooien', maar richt zich eerder naar **jongere kinderen**. De aanpak laat zich goed integreren in een groter kermisgebeuren. Op elk pakje of eendje staat een cijfer. Elk cijfer verwijst naar een specifiek infobord. Kinderen kiezen hun 'favoriete' infobord (een plek of ontwerpidee) en proberen een pakje of eendje met het juiste cijfer op te vissen. Nadien kan een klein cadeautje volgen.

### > 'Ren-je-rot-stellingspel'

Deze activiteit kan zich naar kinderen én volwassenen richten.

Bij 'ren-je-rot' worden korte vragen voorgelegd aan een groep kinderen. Na elke vraag rennen ze zo snel mogelijk naar één van de drie antwoordmogelijkheden (bijv. 'ja'-'neen'-'weet niet'). Een observator telt het aantal kinderen en houdt de scores van de bevraging bij. Deze scores zijn slechts indicatief. De spelbegeleider peilt na elke vraag (kort) naar de achterliggende motieven en bespreekt de resultaten.



## Aanpak

### 1. Voorbereiding

De voorbereiding omvat een inhoudelijk en een praktisch luik. Het inhoudelijke is het meest omvattende.

#### > Inhoudelijk: Verzamelen van foto's van plekken, referentiebeelden, ontwerpideeën of stellingen

De inhoudelijke voorbereiding valt niet te onderschatten en is gelijkaardig aan de voorbereiding bij de techniek 'Collages met referentiebeelden en iconen'. Voorzie de nodige tijd voor overleg met ontwerpers, projectleider of beleidsverantwoordelijken.

Kies het geschikte type visueel materiaal, naargelang de doelstelling en de fase in het ontwerpproces:

- **Voor evaluatie van de bestaande toestand:** Maak **foto's** van de plekken die relevant zijn voor kinderen en maak een doordachte selectie.
- **Voor het detecteren van noden en gewenste functies:** Verzamel of maak **referentiebeelden of iconen**.
- **Voor het toetsen van ontwerpideeën of toetsing van een (voor)ontwerp:** Verzamel referentiebeelden of vraag aan de ontwerper en sleutelfiguren naar **grafisch materiaal die de verschillende ontwerpideeën illustreren**. Maak een selectie van de voor kinderen meest relevante ontwerptheema's.

Voor de 'ren-je-rot' maak je, in overleg met de ontwerpers en sleutelfiguren, een lijst van **vragen of stellingen** op die je aan de kinderen

wil voorleggen. Formuleer ze zo eenvoudig mogelijk. Een complexe vraagstelling kan je in deelvraagjes opsplitsen.

#### > Praktisch: Verzamelen en voorbereiden van het spelmateriaal

De praktische voorbereiding zal sterk verschillen volgens het type spel. **Meestal vraagt dit niet zoveel werk** (max. 2u). Begin wel op tijd om het nodige materiaal te verzamelen of te reserveren bij een uitleendienst:

- **Gooispeel:** Grote blikken/kegels en werpbal, ringen/hoefijzers en paaltjes, plank met gaten en munten/balletje,...
- **Hengelspeel:** 10-tot 20-tal identieke doosjes met touwtje rond, eendjes, hengel (staal met touw en haakje), optioneel ook klein cadeautje.
- **Ren-je-rot:** kriet of touw om vakken aan te duiden, bordjes met 'ja'-'neen'-'weet niet',...
- ...

### 2. De sessie uitvoeren

Binnen deze context zal een **in- en uitleiding noodgedwongen minimaal** zijn. De kinderen moeten, bij wijze van spreken, 'in 3 zinnestjes' te weten komen:

- welke ruimte wordt aangepakt
- wat de globale doelstelling is en wat de grote lijnen zijn
- wat de timing is voor uitvoering.

Daarna volgt de formulering van de **spelopdracht**:

- spel zelf (moet zo veel mogelijk voor zich spreken)
- uitleg bij de foto's, ontwerpideeën,...

**Telkens wanneer kinderen een doel uitkiezen, kan er een gesprekje plaatsvinden over hun motieven. Ook wanneer er een doel in het spel is bereikt** (bijv. een blikje is omver gegooid, een ringetje is rond een paal gegooid), kan je enkele bijkomende vragen stellen.

Probeer na elk(e) (reeks) spelletje(s) een **verslagje** te maken van het gesprek d.m.v. kernwoorden en eventueel letterlijke uitspraken van kinderen (al dan niet met wat gegevens over het type kinderen: bijv. geschatte leeftijd, jongen/meisjes,...). Je kan ook **scores** bijhouden, die ook zichtbaar zijn voor andere spelers (bijv. 'turven' onder elk doelwit). Zo kunnen de spelers daarop reageren. De scores alleen zijn niet zalig makend, het gaat ook om de **motivatie** van de spelers. In de rustigere momenten kan je de eigen nota's nog even overlopen, aanvullen en nadien de vragen bijsturen (bijkomende of meer verfijnde vragen).

### 3. Gegevensverwerking en verslag

Een moeilijkheid bij de verwerking is dat er **veel, maar weinig samenhangend materiaal** is: een aantal scores (meestal weinig precies), allerlei uitgesproken zinnestjes van diverse leeftijden,... De eerste stap is om de **losse items te groeperen**: per locatie, thema, ontwerpidee,... Afhankelijk van de hoeveelheid en kwaliteit van de data zal dit leiden tot een summier en eerder 'puntgewijs' verslag of een meer uitgebreid analytisch rapport.

## Wanneer de techniek 'gooispel', 'hengelen', 'ren-je-rot en volksspelen' inzetten?

<b>Tijdstip in proces</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bij opmaak van de projectdefinitie en het programma van eisen (evaluatie van plekken)</li> <li>- In de vroege voorontwerpfase (toetsing van ontwerpideeën)</li> <li>- Bij toetsing van een (voor)ontwerp</li> </ul>
<b>Type ruimtelijk project</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enkel plannen waarvan complexiteit niet al te hoog is, zodat dit in duidelijke en eenvoudige punten of ideeën opgesplitst kan worden.</li> </ul>
<b>Type publiek en setting</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- In het bijzonder geschikt voor feestelijke settings: een wijkfeest, jeugdbewegingsfeest, schoolfeest, dag van het park, buitenspeeldag,...</li> <li>- Toepasbaar met vele types kinderen, eventueel samen met volwassenen. Stem het spelelement wel af op het doelpubliek dat je prioritair wil bereiken: bijv. een visspel om jongere kinderen te bereiken,...</li> </ul>
<b>Locatie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bij voorkeur op het terrein (zorg dan voor voldoende beschutting).</li> <li>- Het kan ook elders of binnen.</li> </ul>
<b>Aantal begeleiders</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- In principe kan 1 begeleider volstaan.</li> <li>- Op drukke momenten is het handig indien er meerdere begeleiders aanwezig zijn.</li> <li>- Voor een ren-je-rot-spel moet de begeleider goed zijn in het 'animeren' en begeleiden van groepsspelen.</li> </ul>
<b>Tijdsduur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voorbereiding: Min. een halve dag. Voor de praktische voorbereiding zullen 2 uren meestal volstaan. De grootste tijdsbesteding zal zitten in het verzamelen van beeldmateriaal (foto's of ontwerpideeën), in overleg met de ontwerpers.</li> <li>- Uitvoering sessie: ca. 5 tot 15 minuten / kind.</li> <li>- Opmaak verslag: Van een uurtje tot een volledige dag, afhankelijk van het aantal deelnemers en de diepgang van de gesprekjes.</li> </ul>
<b>Benodigde materialen en budget</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (Kleuren)prints van plekken of ontwerpideeën op A4</li> <li>- Volkspel-benodigdheden: bijv. kegels/blikjes en werpbal, ringen, hoefijzers,... Eventueel moet iets gehuurd of ontleend worden, waar een prijskaartje aan kan hangen. Maar je kan het spelmateriaal ook zelf maken.</li> <li>- Plakband, lijm, om prints op te hangen.</li> </ul>
<b>Combineerbaar met...</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Goed combineerbaar met andere technieken, in het bijzonder om een 'schoolse' sfeer wat te doorbreken.</li> </ul>