

Coevering Spel – Spel handleiding en antwoordformulier

Uitleg spel voor spelleider

A. Spel in groepjes

Het spelbord, de drie stapels kaarten, 4 pionnen en 1 dobbelsteen liggen op elke tafel.

Informatie voor de spelleider:

1. De deelnemers **gooien om beurten met de dobbelsteen**. De speler die aan de beurt is verplaatst zijn / haar pion volgens het aantal geworpen ogen van de dobbelsteen. Als een speler op een **? vakje** komt, trekt de speler de bovenste kaart van de stapel vraagkaarten (kaarten zijn wel genummerd van 1 tot 12 maar liggen op willekeurige volgorde). Hij/zij leest de vraag voor en geeft als eerste antwoord.
Bij een **!** vakje trekt de speler de bovenste kaart van de stapel met actiekaarten. Hij/zij leest deze voor en voert de actie op het spelbord uit.
2. Bij een **vraagkaart**, reageren de andere spelers op het antwoord van de eerste speler. Ze kunnen het eens zijn of een ander antwoord geven. De spelleider vraagt ook door, zoals op het antwoordformulier bij de vraag staat aangegeven. Per vraag is **ongeveer 7 minuten tijd** voor het gesprek (max. 10 minuten).
3. De **spelleider** stelt ook de vragen die op het antwoordformulier onder **“doorvragen”** staan. Zo houdt de spelleider het gesprek gaande en zorgt voor **verdieping** van de antwoorden via het doorvragen.
4. Hij/zij **houdt de tijd in de gaten en noteert alle antwoorden op het antwoordformulier** (bij het nummer van de vraagkaart). Omdat de spelers niet per se op alle vraagvakjes komen, is de volgorde van de vragen niet per se oplopend vanaf 1. Het zal springen, ook omdat de kaarten willekeurig zijn geschud. Het nummer op de kaart is alleen behulpzaam om gemakkelijk de juiste vraag en doorvragen op het antwoordformulier te vinden.
5. **Daarna** is de tweede speler aan de beurt, enzovoorts.
6. Elke speler die **op het Einde** aankomt, krijgt een kaart met tekst: “Gefeliciteerd! Je hebt bijgedragen aan een sociale en actieve Coevering. Dankjewel!”. Deze liggen op een aparte stapel (kaartjes met op achterkant ook een **!**, maar in oranje i.p.v. blauw).
7. Om de finish te bereiken moet je **precies op het vakje “Einde”** terecht komen. Je stapt achteruit terug vanaf het vak Einde. Wanneer de tijd al bijna om is, kun je als spelleider wel besluiten dat het ook telt als deelnemers over het vakje “Einde” heen gaan.
8. Het spel **eindigt** als alle spelers bij de finish zijn beland of de tijd op is (ongeveer 60 minuten).

B. Als een groep nog tijd over heeft (iedereen heeft einde gehaald):

De spelleider vraagt de volgende twee vragen en schrijft de antwoorden ook op het antwoordformulier:

- a. Wat kunnen jullie zelf, samen met andere inwoners, doen om de Coevering socialer en actiever te maken?
- b. Wat hebben jullie aan ondersteuning nodig om de Coevering meer sociaal en actief te maken? *Bijvoorbeeld: is er ondersteuning van instanties nodig?*

START SPEL:

1. De spelleider legt het spel uit (leest spelhandleiding voor):

"We gaan een spel spelen, het is een soort Ganzenbord. Iedereen mag zo een pion uitkiezen. Jullie gooien om beurten met de dobbelsteen. Als je aan de beurt bent, verplaats je je pion volgens het aantal geworpen ogen van de dobbelsteen. Als je op een ? vakje komt, trek je de bovenste kaart van de stapel vraagkaarten. Je leest de vraag voor en geeft als eerste antwoord. Bij een ! vakje trek je de bovenste kaart van de stapel met actiekaarten. Je leest deze voor en voert de actie op het spelbord uit.

Bij een vraagkaart, mogen jullie reageren op het antwoord van de eerste speler. Jullie kunnen het eens zijn of juist een ander antwoord geven. Zo gaan we met elkaar de vraag bespreken en verdiepen."

"Het doel van het spel is om samen zo ver mogelijk richting het einddoel komen. Op het laatste vakje staat: "Coeving - een actieve en sociale wijk"."

2. Na de speluitleg kiezen de spelers een pion en zetten deze op het bord bij het vak START.

Wat is jouw rol als spelleider tijdens het spel?

- Je zorgt voor een goed verloop van het gesprek.
- Je zorgt dat iedereen ongeveer even veel aan bod komt en zo de eigen mening of antwoord kan geven.
- Je stelt op tijd de 'doorvragen', zodat de groep niet te lang blijft praten over de hoofdvraag.
- Je helpt de deelnemers de vraag te begrijpen en hun antwoord te geven.
Je geeft zelf geen antwoord op de vragen en gaat niet in discussie over de vraag.
Jouw mening is nu niet van belang.
- Je luistert goed naar wat de mensen zeggen, en je schrijft de antwoorden (samengevat) op het antwoordvel.
- Je let op de tijd; we hebben 60 minuten voor het spel; per vraagkaart maximaal 10 minuten.

1. Hoofdvraag: Wat vind jij leuk om samen met anderen in de Coevering te doen?

Het gaat om dingen/activiteiten die je nu al doet. Dus bijvoorbeeld met vrienden of anderen in de wijk. Dit hoeven niet per se georganiseerde activiteiten te zijn; kan ook koffie drinken bij de buren, familie of een vriend(in) zijn.

Doorvragen:

- En waarom doe je dat graag?
- Wat betekent dat voor je?

2. Hoofdvraag: Hoe vind je het om buiten te zijn in de Coevering? Wat vind je wel/ niet prettig?

Doorvragen:

- Waarom vind je dat?
- Wanneer of waarvoor ga je naar buiten (in de Coevering)?

3.	Hoofdvraag: Aan welke georganiseerde activiteiten in de Coevering doe jij mee? <i>Denk bijvoorbeeld aan activiteiten in De Dreef, Brabants Bont, de Sporthal, in jouw buurt.</i> Doorvragen: - Waarom doe je aan die activiteit(en) mee? - Wat betekent dit voor jou? - Mis je activiteiten in de Coevering waaraan je wel mee zou willen doen?
4.	Hoofdvraag: Zijn er activiteiten in de Coevering waar je <u>niet</u> aan meedoet? <i>Denk bijvoorbeeld aan bestaande activiteiten in De Dreef, Brabants Bont, de Sporthal, op straat.</i>

Doorvragen:

- Wat is de reden dat je er niet aan mee doet?
- Is er iets wat kan helpen om wel mee te doen aan die activiteit?
- Weten jullie welke activiteiten er allemaal zijn?

5. Hoofdvraag: Wat maakt een plek een fijne plek om andere mensen uit de buurt te ontmoeten?

Doorvragen:

- Welke elementen van een plek vind je belangrijk, zoals groen, schaduw, bankjes, licht (lantaarn), vuilnisbak, etc.
- Waarom wel / niet?

6. Hoofdvraag: Bekijk de foto. Kom je graag op het pad langs de Dommel in de Coevering?

Laat foto zien

Doorvragen:

- Waarom wel/niet?
- Wat vind je belangrijk hoe het pad eruitziet, dus wat erop of langs het pad is?
- Wat kan beter? Mist er iets?

7. Hoofdvraag: Bekijk de foto. Is De Dreef in de Coevering een fijne plek om andere mensen uit de buurt te ontmoeten? Laat foto's zien

Doorvragen:

- Waarom wel/niet?

- Wat zie je op de foto wat je goed vindt en wat niet?

- Wat kan beter? Mist er iets?

8. Hoofdvraag: Bekijk de foto's. Kom je graag in het winkelcentrum in de Coevering? Laat foto's zien

Doorvragen:

- Waarom wel/niet?

- Wat zie je op de foto wat je goed vindt en wat niet?

- Wat kan beter? Mist er iets?

9. Hoofdvraag: Bekijk de foto's van het buiten spelen in de wijk. **Laat foto's zien**

Word je blij van deze foto's?

Doorvragen:

- Waarom wel/niet?

- Wat zie je op de foto's wat je goed vindt en wat niet?

- Waarom wel/niet?

- Wat zou beter of anders kunnen?

10 Hoofdvraag: Kun je in de Coevering fijn alleen of samen bewegen?

Bijvoorbeeld wandelen, fietsen, joggen, jeu de boules

Doorvragen:

- Waarom wel of niet?
- Wat kan beter?

11 Hoofdvraag: Heb je fijn contact met mensen/buren in je straat?

Doorvragen:

- Waarom wel of niet?
- Heb jij contact met buurtbewoners uit een andere cultuur?
- Zou je vaker contact met bepaalde groepen mensen uit je buurt willen? Waarom wel / niet?
Het kan zijn dat iets hen nu belemmert, zoals bijvoorbeeld taal of cultuurverschillen?

- Wat zou hierin helpen?

EXTRA VRAGEN ALS SPEL AFGELOPEN IS

Wat kunnen jullie zelf, samen met andere inwoners, doen om de Coevering socialer en actiever te maken?

Wat hebben jullie aan ondersteuning nodig om de Coevering meer sociaal en actief te maken? *Bijvoorbeeld: Hebben jullie ondersteuning van instanties nodig? Zo ja, welke?*

WAT IS JOUW ROL ALS SPELLEIDER?

- Je zorgt voor een goed verloop van het gesprek.
- Je zorgt dat iedereen ongeveer even veel aan bod komt en zo de eigen mening of antwoord kan geven.
- Je stelt op tijd de 'doorvragen', zodat de groep niet te lang blijft praten over de hoofdvraag.
- Je helpt de deelnemers de vraag te begrijpen en hun antwoord te geven. Je geeft zelf geen antwoord op de vragen en gaat niet in discussie over de vraag. Jouw mening is nu niet van belang.
- Je luistert goed naar wat de mensen zeggen, en je schrijft de antwoorden (samengevat) op het antwoordvel.
- Je let op de tijd; we hebben 60 minuten voor het gesprek; per vraagkaart maximaal 10 minuten.

Vraag 8: Het winkelcentrum



Vraag 7: Wijkcentrum De Dreef



Vraag 6: De Dommel



Vraag 9: buiten spelen in de wijk

