

het spel!

Wat is het doel van dit spel?

Het doel van dit spel is om jouw vrijwilligers in een mum van tijd expert te maken in de vrijwilligerswetgeving. Dit doen ze door zoveel mogelijk kwartetten over de 13 verschillende thema's te verzamelen. Elk kwartet bestaat uit 4 kaarten die gaan over één thema.

Voor welke doelgroep is dit spel gemaakt?

Je speelt het spel met de vrijwilligers in jouw organisatie, die je graag op de hoogte wil brengen van de wetgeving. Zowel bestuursvrijwilligers als vrijwilligers zullen hierin antwoorden vinden op hun vragen.

Aantal spelers

Je speelt het spel met minimum 3 en maximum 7 ploegen (minstens 2, maximaal 4 vrijwilligers per ploeg).

Opmerking: om het spel overzichtelijk en boeiend te houden raden we je aan het spel niet met meer dan 20 à 25 vrijwilligers te spelen.

De spelbegeleider

Om het spel te begeleiden heb je (minstens) één persoon nodig die het spel zal begeleiden. Deze persoon moet deze handleiding op voorhand grondig doornemen.

In het beste geval is de spelbegeleider iemand uit je organisatie zelf. Zo'n persoon heeft immers al een hoop achtergrond over jouw organisatie en kan je op meer specifieke vragen ook een antwoord bieden.

Bijvoorbeeld: een bestuurder van je organisatie, een medewerker vorming binnen je organisatie, een hoofdleider, een medewerker van de gemeente...

Als spelbegeleider leg je het spel uit, en bewaar je steeds het overzicht. Daarom kan je zelf ook moeilijk meespelen, wat het spel voor jou echter niet minder boeiend maakt!

Duur van het spel

De richtlijn die we je graag meegeven is om het spel gedurende 1u à 1u30 te spelen.

Allicht zijn op dat moment nog niet alle kwartetten uitgedeeld. Langer spelen kan dus altijd, tot alle kwartetten uitgedeeld zijn.

Je speelplek

Dit spel speel je best in een groot lokaal (of buiten op een grasplein), waar de spelers kunnen zitten rondom een grote tafel (of in een kring in het gras). Het is belangrijk dat ze jou als spelbegeleider allemaal goed zien en horen.

De verschillende kwartetmogelijkheden

Er zijn 13 thema's waarover je vrijwilligers een kwartet bij elkaar kunnen sprokkelen:

- Jij bent vrijwilliger!
- Jouw organisatie
- Jouw functie
- Voor iedereen oké?
- De papierwinkel
- Wat je weten moet
- Immuun
- ...of niet immuun
- Verzekeren = verplicht
- Goed verzekerd?
- Jouw kosten
- Een goede vrijwilliger
- Een goede organisatie

Om ervoor te zorgen dat je ook met meerdere ploegen kan spelen, zijn er rond elk thema 8 verschillende kwartetkaarten. Dat wil dus zeggen dat je twee kwartetten (vier kaarten) per thema kan maken.

Telkens wanneer een ploeg een kwartet bij elkaar heeft, krijgt ze hiervoor een 'expertfiche' over dit thema, en mag de ploeg zich expert in dit thema noemen. Immers, op elke 'expertfiche' staat alle informatie over dat bepaalde thema. De ploeg die op het einde de meeste expertfiches verzamelt heeft, wint het spel en krijgt de titel 'expert in de vrijwilligerswet'.

voorbereiding

De ruimte klaarzetten

Je zet in een lokaal een grote tafel klaar (afhankelijk van het aantal spelers). Zorg dat je als spelbegeleider nog enige ruimte hebt (zowel op de tafel als rondom je) om het spel voor jou overzichtelijk te kunnen houden.

Het materiaal klaarzetten

Een aantal zaken zet je best al klaar voor je het spel begint te spelen. Een aantal zaken vind je in de speldoos, voor een aantal zaken moet je zelf zorgen. We zetten ze hier even op een rijtje:

In de speldoos vind je:

- Een draairad
- 13 x 8 kwartetkaarten + 6 jokerkwartetkaarten
- 1 overzichtsblad met alle mogelijke kwartetten (A4)
- 13 x 2 expertenfiches (A5)
- 13 x 8 vraag en antwoord kaarten
- 12 opdrachtkaarten
- 8 meningkaarten
- 8 ideekaarten
- Deze handleiding

Om het overzicht te kunnen bewaren en het spel vlot te kunnen spelen, schik je deze spelmaterialen het makkelijkst als volgt voor je:

- Per thema maak je een hoopje met de twee (dezelfde) fiches, de 8 vraag en antwoord kaarten en de 8 kwartetkaarten horend bij dat thema. Je herkent elk thema aan zijn kleur. Aan het eind heb je dus 13 hoopjes: 1 per thema. De 6 jokerkwartetkaarten leg je op een 14^{de} hoopje naast de anderen.

TIP: neem 3 kwartetkaarten per thema bij jou, samen met 2 jokerkaarten. Je hebt dan 35 kaarten in je hand. Deze kwartetkaarten kan je gebruiken bij de start van het spel om te verdelen onder de ploegen. Zo weet je zeker dat elk thema minstens één maal in het spel zit.

- De opdracht-, mening- en ideekaarten leg je op drie hoopjes in het midden van de tafel, zodat de deelnemers hier zelf aan kunnen. Hetzelfde doe je met het draairad.
- Het overzichtsblad met de kwartetten hang of leg je op een plaats die alle deelnemers goed kunnen zien. Als je met een grote groep werkt, kan je dit blad eventueel kopiëren en meermaals in de ruimte ophangen of uitdelen aan de verschillende groepjes.

Zelf moet je nog zorgen voor:

- 10 voorwerpen die jij in jouw organisatie associeert met 'vrijwilliger zijn'. Je legt deze 10 voorwerpen onder een doek of in een zak en houdt deze binnen handbereik.
Bijvoorbeeld: een 'bedankt'-kaartje voor je vrijwilligers, een informatieboekje, een balpen, een bal, stickers...
- Papier en balpennen (of stiften)
- Een horloge met secondewijzer of timer

en...spelen maar!

Als de spelbegeleider klaar is met de voorbereidingen, mogen ook de deelnemers aansluiten! Tijd om te spelen nu!

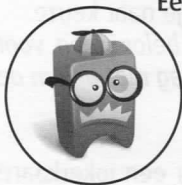
De start!

De spelbegeleider verdeelt de deelnemende vrijwilligers in ploegen (minimum 2, maximum 4 vrijwilligers per groep). Hij neemt de 35 kaarten die hij apart nam, en laat elke groep 5 kwartetkaarten trekken uit dit hoopje. De kwartetkaarten die over zijn, legt hij terug op de hoopjes per thema die bij hem liggen.

Elk groepje heeft nu 5 kwartetkaarten. De bedoeling is nu dat ze 4 kwartetkaarten van hetzelfde thema verzamelen (= één kwartet).

Win een kwartetkaart

De ploegen draaien om beurten aan het draairad. Ze komen dan op een bepaald figuurtje terecht. Dit figuurtje zal bepalen op welke manier zij een nieuwe kwartetkaart kunnen verdienen:



Een vraag: de ploeg krijgt van de spelbegeleider een vraag over het thema waar zij graag een nieuwe kwartetkaart over willen. Er zijn dan 2 mogelijkheden:

→ Het antwoord van de ploeg is juist: de ploeg krijgt het kaartje over het thema dat ze vroeg

→ Het antwoord van de ploeg is fout: alle andere ploegen mogen hun kans wagen (door bijvoorbeeld om

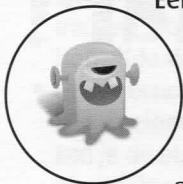
ter eerst hun hand op te steken, te blazen op een fluitje...), en krijgen bij een juist antwoord het kaartje dat de andere ploeg wilde.

De spelbegeleider geeft in beide gevallen nogmaals het volledige juiste antwoord mee zoals dat op de vraagkaart staat.

Bijvoorbeeld:

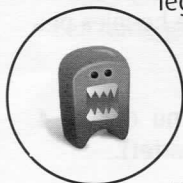
Vraag: Wat mag je als vrijwilliger maximum per dag als vergoeding krijgen?

Antwoord: In 2009 is dat 30,22 euro. Elk jaar verschilt dit bedrag een beetje, dus hou het in de gaten!



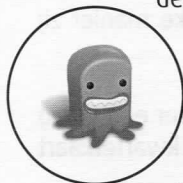
Een opdracht: één speler uit de ploeg trekt een opdrachtkaart van de stapel en leest deze enkel zelf. Daarna legt hij de opdracht uit aan zijn ploeggenoten, en geeft de kaart door aan de spelbegeleider. Deze controleert de opdracht. Afhankelijk van wat er op het kaartje staat, krijgen de deelnemers 1, 2 of 3 kaartjes bij een goede uitvoering.

Bijvoorbeeld: Overtuig een andere ploeg naar keuze ervan om in jouw organisatie vrijwilliger te worden. Geef hiervoor minstens drie goede argumenten. De spelbegeleider zal, samen met de (al dan niet) overtuigde ploeg deze argumenten bekijken en jullie in functie hiervan 2 (helemaal overtuigd), 1 (matig overtuigd) of geen (niet overtuigd) kwartetkaarten laten kiezen.



Een meningvraag: de ploeg neemt een meningkaart van de stapel, en legt de vraag of stelling voor aan alle andere deelnemers. Als elke deelnemer zijn mening heeft kunnen geven, geven de ploegen elkaar een kwartetkaart naar keuze door.

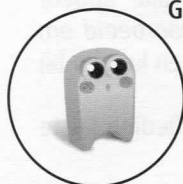
Bijvoorbeeld: Wat is het voor jou het belangrijkste aan je vrijwilligerswerk: dat het nuttig is of dat het leuk is?



Een idee: de ploeg neemt een ideekaart van de stapel. Op deze ideekaart staat een opdracht of een vraag. Bij een opdracht voeren de ploegen deze opdracht uit zoals op het kaartje beschreven.

Bij een vraag mag elke ploeg om de beurt een antwoord geven. Een ploeg die een antwoord geeft dat al gezegd geweest is of geen antwoord meer kan geven, valt af. De laatste ploeg die overblijft krijgt een kaartje naar keuze.

Bijvoorbeeld: Ga op zoek naar mogelijke beloningen voor vrijwilligers (de prijs van deze beloningen mag niet boven de 10 euro liggen).



Geluk!: de ploeg krijgt van de spelbegeleider een jokerkaart! Als de jokerkaarten op zijn, mag de groep een thema kiezen waarover ze een kaartje wil.

Kwartet!

Als een ploeg een kwartet verzameld heeft, krijgt ze van de spelbegeleider een 'expertfiche'. Op deze fiche staat alle informatie over een bepaald thema opgesomd. De ploeg mag zich dan expert noemen over dit thema. Het kwartet mag de ploeg ook zelf bijhouden.

Opgelet! Een ploeg kan een jokerkaart gebruiken om een kwartet aan te vullen. Er mag maximum één jokerkaart in één kwartet zitten.

Bijvoorbeeld: ploeg A heeft 3 kwartetkaarten rond het thema 'jij bent vrijwilliger!'. Met één jokerkaart erbij is dat goed voor één volledig kwartet.

Afsluiten van het spel

Aan het einde van het spel, is de ploeg met het meeste aantal 'expertfiches' de winnaar! Deze ploeg mag zich de expert in de vrijwilligerswet noemen!

Eventueel kan je met je vrijwilligers nog een afsluitend momentje houden ter evaluatie: wat nemen ze hier nu uit mee, welke informatie missen ze nog, waar willen ze graag meer over weten.

tot slot

Nog enkele tips voor een plezierig en leerrijk spel

- Als spelbegeleider neem je best goed de handleiding door vooraleer je begint te spelen. Wanneer je kan, kan het ook goed zijn de vragen en antwoorden al eens door te lezen. Zo ben jij al op de hoogte van wat er komen zal.
- Zorg dat je als spelbegeleider al iets op voorhand begint met het klaarleggen van het materiaal. Zo kan het spel vlot beginnen en hoeven je vrijwilligers niet te wachten.
- Als je speelt met deelnemers die elkaar niet goed kennen, is het goed om even iedereen zijn naam te laten zeggen. Je kan ook zelf een creatief kennismakingsspelletje bedenken. Je bent hier vrij in.
Bijvoorbeeld: elke ploeggenoot stelt een andere ploeggenoot voor, iedereen krijgt een kaartje met een naam en alle kaartjes moeten bij de juiste personen terechtkomen...
- Opdrachten, meningen en ideeën kan je met enige creativiteit ook omvormen naar de praktijk van jouw eigen organisatie. Voel je hier zeker vrij in. Ook in de vragen kan je steeds kleine aanpassingen doorvoeren, zodat ze meer van toepassing zijn op jouw organisatie. Verander niets aan de vraag zelf (want dan klopt het antwoord misschien niet meer), maar de organisatie eventueel aanpassen kan.
Bijvoorbeeld: 'je bent lid van een plaatselijke kaartclub', wordt: 'je bent lid van een plaatselijke jeugdbeweging'.
- Als je wilt, kan je jouw vrijwilligers nog een klein presentje geven op het einde van het spel.
Bijvoorbeeld: geef de winnende ploeg een klein cadeautje (een reep chocolade...)
- Geef je vrijwilligers aan het einde van het spel nog een geheugensteuntje mee naar huis, zo vergeten ze niet op 1,2,3 alle informatie die ze tijdens het spel kregen.
Bijvoorbeeld: kopieer alle expertfiches en geef ze met je vrijwilligers mee, vraag een publicatie aan bij één van de Steunpunten Vrijwilligerswerk om uit te delen, verwijs hen naar de website...

Blijf jij als spelbegeleider of jouw vrijwilligers achter met vragen of opmerkingen, aarzel dan zeker niet om één van de Steunpunten Vrijwilligerswerk te contacteren! De contactgegevens vind je op pagina 13.