

Het spel van de Afrikaanderwijk

Door Marianne van den Heuvel
Afrikaanderwijkspel@hotmail.com

De methode is ontworpen door Marianne van den Heuvel
en is ontwikkeld in nauwe samenwerking met
Bewoners Organisatie Afrikaanderwijk | BOA

Met dank aan de adviezen van:
J. M. Duparc van Identity Games
H. Karakus van Makelaar Atta
Boekhandel Selexyz Donner

Dit project werd gesponsord door:
Deelgemeente Feijenoord
Woningcorporatie Vestia
de Maatschappij ter bevordering van Volkskracht

Webdesign en redactie door Gemma Plum

MAAK INSTRUCTIES

Stap 1: Zoek uit voor welke wijk of stadsdeel je het spel wilt ontwikkelen. Hoe groot is het gebied waar je het spel voor wilt maken? Als het gebied te groot is, dan zul je niet snel een emotionele binding met het spel krijgen. Let erop of de wijk voldoende voorzieningen of herkenningspunten heeft om in het spel op te nemen, anders wordt het saai. Iedere wijk heeft plekken die meer in de schijnwerpers mogen staan.

Zoek bij het maken van het spel eventueel contact met anderen die betrokken zijn bij de wijk. Dat kunnen vrijwilligers of professionals zijn: bureaus, opbouwwerk, scholen, bestuurders, woningcorporatie, een historische vereniging, etc. Zoek in de wijkgids naar instellingen.

Stap 2: Bedenk vragen voor de vragenkaarten. Wat wil je aan de orde stellen? Zijn er knelpunten of zaken waar je trots op bent? Zorg dat deze twee in evenwicht zijn. Welke doelgroepen heb je in de wijk? Welke vragen passen daarbij? Gebruik voor het opstellen van de vragen je eigen woonervaringen, boeken over je stad of wijk en huis-aan-huiskranten. Ga naar het (deel)gemeentekantoor, het opbouwwerk, de VVV en andere informatiepunten in de wijk.

Verdeel de vragen in verschillende categorieën. Daarbij valt te denken aan persoonlijke vragen, opinies, dilemma's en kennisvragen over de wijk. Kies voor iedere categorie een herkenbare kleur. Deze kleuren corresponderen met de gekleurde vakjes op het speelbord.

Stap 3: Verzamel illustraties voor op de vragenkaarten. Gebruik foto's van de wijk en plaatjes uit tijdschriften, kranten, folders, of divers materiaal als lapjes, verpakkingen, poezieplaatjes. Selecteer zo dat je een evenwichtig beeld van de wijk laat zien. Wees terughoudend met het fotograferen van mensen. Let erop dat je 'doelgroepen' niet vanzelfsprekend in een stereotiepe afbeelding zet. Fotografeer bekende plekken, dit roept herkenning op. Foto's van onopvallende details kunnen verrassend zijn of de nieuwsgierigheid prikkelen.

Zoek naar een balans tussen bekend onbekend, tussen oud en nieuw. Hoe gevarieerder de illustraties, hoe bredere doelgroep je aanspreekt tijdens het spel.

Stap 4: Voeg de vragen en de illustraties samen voor de vragenkaarten. Dit kan digitaal, maar je kunt er ook een knip- en plakwerk van maken.

Stap 5: Bedenk doelen voor de doelkaarten. Dit kunnen markante plekken in de wijk zijn, die een bepaalde functie hebben. Een marktplein, gemeentehuis, belastingkantoor, het gezondheidscentrum, een park of een school. 20 doel(kaart)en zijn voldoende.

Schrijf de tekst van de doelkaarten in de vorm van een opdracht: 1. ga naar het gezondheidscentrum om je te laten inenten tegen de griep; 2. ga naar de markt om een emmer haring te kopen, etc. Het nummer van de opdracht komt overeen met een vakje op de route in het speelbord.

Stap 6: Verzamel of maak afbeeldingen van de doelen voor de doelkaarten. Voeg de illustraties en de teksten samen op een kaart.

Stap 7: Zoek een kaart die als basis kan dienen voor het speelbord. Je kunt een bestaande kaart gebruiken en die uitvergroten. Je kunt ook zelf een vereenvoudigde versie maken. Het is belangrijk dat de straten breed genoeg zijn om met vakjes een route voor de pionnen uit te zetten. Zet verschillende routes uit met verschillend gekleurde vakjes die overeenkomen met de kleuren van de speelkaarten. Voeg in de looproutes op de kaart de nummers die verwijzen naar een kaartje met een 'reisdoel' in de wijk.

Houd de kaart en de vormgeving eenvoudig. Niet teveel versieringen en foto's. De kaart is niet de hoofdmoot van het spel, maar de verhalen van mensen die het spel samen spelen.

Stap 8: Maak eventueel een extra map waarin je de belevenis van het spel vastlegt. Noteer de datum, spellocatie en spelgroep. Maak een lijst waar deelnemers hun namen kunnen noteren, markeer de naam van de winnaar en de prijs die is gewonnen. Geef de deelnemers de gelegenheid om een boodschap in het gastenboek achter te laten. Vergeet ook niet om je eigen ervaring vast te leggen. Noteer de meest opmerkelijke uitspraken van deelnemers. Misschien kun je er iets mee doen in het belang van de wijk.

Stap 9: Verzorg prijzen. Sponsoring uit de wijk is het meest toepasselijk voor dit spel. Benader verschillende middenstanders of instellingen of ze een prijs beschikbaar willen stellen uit hun assortiment. Voor veel instellingen kan het een leuke manier zijn om relatief goedkoop reclame te maken in de wijk.

Stap 10: Zoek eventueel financiering voor onkosten als foto's, administratie, versnaperingen, publiciteit, etc. Denk aan de Gemeente, een plaatselijke woningcorporatie of landelijke instellingen die zich met opbouwwerk bezig houden.

SPEEL INSTRUCTIES

Stap 1: Benader mensen uit de wijk, waarmee je het spel wilt spelen. Vraag ondersteuning aan het opbouwwerk of anderen die een professioneel netwerk in de wijk hebben.

Stap 2: Zoek speelplekken in de wijk. Het opbouwwerk is een goede ingang om groepen mensen aan tafel te krijgen. Daarnaast valt te denken aan buurtwerk, scholen en ouderenwerk. Ook een bibliotheek kan een goede openbare plek zijn om mensen met een zekere nieuwsgierigheid aan te treffen. Zoek in de wijkgids naar organisaties die een eigen lokatie hebben. Denk daarbij aan scholen, buurthuizen, een restaurant, het gemeentehuis, een kerk, een moskee, een bejaardentehuis, een gezondheidscentrum, een bibliotheek. Als je een plaats zoekt voor de finaleronde van het spel met alle winnaars van de vorige rondes, denk dan aan een politiek- of religieus neutrale plaats waar iedereen het prettig vindt om te komen en waar de drempel laag is.

Stap 3: Benoem een spelleider. Dat is degene die de rol heeft er op toe te zien dat alle deelnemers evenveel aan bod komen, doorvragen en afronden van een antwoord. De spelleider houdt de vaart in het spel, als dat nodig is. Hij/zij kan de dobbelsteen even vasthouden of juist sneller doorgeven.

Stap 4: Selecteer van tevoren die vragen die het meest betrekking hebben op de groep. Leg die kaartjes bovenop, dan trek je meteen de juiste aandacht.

Stap 5: Geef kort uitleg van de spelregels. Iedere deelnemer levert een pion aan, in de vorm van een sleutel, een sierraad of wat je maar bij je hebt. Het startpunt is de plek waar je woont of werkt. Het eerste doel waar je op de kaart naar op weg gaat, wordt je aangereikt in de vorm van een doelkaart. De deelnemers bepalen zelf hun looproute naar het doel, waarbij ze stappen zetten die corresponderen met het gegooide aantal ogen van de dobbelsteen. De kleur van de vakjes op de looproute geven aan welke categorie/kleur vraagkaart wordt getrokken. Een antwoord levert een punt op, het behalen van een doel vijf punten. Als een doel bereikt is krijgt de deelnemer een nieuwe doelkaart. Wie hoge ogen gooit, bereikt snel zijn doelen en haal het meeste punten.

Stap 6: Verzorg leuke aandenkens voor de deelnemers of een hoofdprijs voor de winnaar. Veel organisaties of winkeliers vinden het een aardige manier om hun maatschappelijke betrokkenheid te tonen of om op een voordelige manier reclame te maken.

Stap 7: Doe iets met je ervaringen die je hebt opgedaan met het spel. Was het spel de moeite waard? Hoe waren de reacties van spelers en hoe vond je het zelf. Ben je meer te weten gekomen over de knelpunten van de wijk en de wensdromen van bewoners?

Stap 8: Maak een verslag van de meest opvallende uitspraken. Speel ze door aan het opbouwwerk of de desbetreffende wethouder of portefeuillehouder. De leukste speeltuin of de engste plek in de wijk zijn wijknieuws. Misschien is dit het startsein tot verbetering van bepaalde zaken in de wijk.

Stap 9: Schrijf een artikel voor de wijkkrant of een andere medium. Laat deelnemers zelf een berichtje schrijven voor een buurtkrant of de schoolkrant. Dat is meteen een taaloefening.

Stap 10: Geef je ervaring door en inspireer anderen om ook een avontuur met de wijk aan te gaan.

SPELREGELS

Het spel bestaat uit een speelbord, vier verschillende categorieën kaarten met vragen, doelkaarten en een dobbelsteen.

Begin van het spel: Iedere speler zet zijn of haar pion op - het speelbord, ongeveer op de plaats waar hij of zij woont of werkt. Vervolgens krijgt iedere deelnemer een - doelkaart. Het nummer op de kaart correspondeert met een cijfer in een van de vakjes op het speelbord.

Het vervolg van het spel: Vanaf de beginplek reist men via een zelfgekozen route naar het reisdoel dat op de doelkaart staat. Het aantal stappen wordt bepaald aan de hand van een worp met de dobbelsteen. De vakjes op het bord hebben verschillende kleuren. Als een beurt op een gekleurd vakje eindigt, krijgt de speler een vraag van een - vragenkaart met dezelfde kleur. Wie zijn of haar reisdoel bereikt, krijgt een nieuwe doelkaart met een nieuw reisdoel.

Puntentelling: Het behalen van een doel levert een speler vijf punten op. Wie een vraag heeft beantwoord krijgt één punt. Wie de meeste punten heeft gehaald is de winnaar en verdient een prijs. Het spel is afgelopen als alle vragen zijn beantwoord of als de afgesproken tijd voorbij is.