

UITLEG VAN DE SPELVORM

'Aan de slag met problemen tussen de gemeente en bewonersgroepen'

NODIG – Tenminste vier deelnemers, liefst één deelnemer werkt bij de gemeente.

AFTRAP – Maak kort kennis met elkaar: wie ben je? Naam, functie of rol, bewonersgroep, gemeente of heb je een andere rol? Hoe lang heb je al die rol of functie? Niét meer informatie uitwisselen.

INBRENG VAN EEN PROBLEEM – Eén van jullie brengt een probleem in: een bestaande, liefst actuele probleemsituatie, waarbij de belangen van bewoners, gemeente en/of andere partijen in de buurt uiteenlopen. De indiener van het probleem vertelt kort het probleem én hoe de situatie is ontstaan. Doe dit niet langer dan twee minuten. Géén discussie voeren!

ROLLEN BEPALEN – Je speelt niét jouw eigen natuurlijke rol in het spel, maar je verwisselt van rol. Mogelijke rollen kunnen zijn: a. een actieve groep van buurtbewoners, b. een afdeling van de gemeente, c. een woningbouwcorporatie, d. een onderwijsorganisatie in de betreffende buurt, e. een welzijnsorganisatie in de betreffende buurt of f. een ondernemer of ondernemers in deze buurt. **Je kiest vier van de genoemde rollen; in iedere groep altijd wel de rollen van de bewoners en de gemeente invullen.**

EERSTE RONDE VAN HET SPEL – Gedurende twintig minuten speel je het probleem, dat is ingebracht. Je let er niét op of het spel geheel hetzelfde is als in de werkelijkheid. Iedere deelnemer heeft een andere rol dan dat je in de werkelijkheid hebt. Het rollen verwisselen is essentieel in deze spelvorm. Zó leren we van elkaar!

OPDRACHT – Probeer samen binnen 15 minuten tot een oplossing te komen en los samen het probleem in de samenwerking tussen de bewoners en een van de andere partijen op.

NABESPREKING – Je bespreekt in jouw groep het verloop van het spel na. Let daar bij op...

- De indiener van het probleem vertelt kort het verschil tussen het verloop van het spel en de werkelijkheid: wat was er anders?
- Iedere deelnemer vertelt wat haar of hem is opgevallen in positieve en in negatieve zin.
- Zijn er lessen uit het verloop van het spel te trekken die je wilt 'vasthouden'?
- Welk voorstellen en welk gedrag draagt bij aan vertrouwen en een oplossing? Wat niet?

Je hebt voor deze nabespreking maximaal 10 minuten. Schrijf jouw aandachtspunten op.

TWEDE RONDE VAN HET SPEL – Gedurende een kwartier speel je nogmaals hetzelfde probleem.

OPDRACHT – Probeer nu samen in 10 minuten tot een oplossing te komen. Benut de lessen van het eerste spel.

NABESPREKING – Je bespreekt in jouw groep het verloop van het tweede spel na. Let wederom op...

- Iedere deelnemer vertelt wat haar of hem is opgevallen in positieve en in negatieve zin.
- Zijn er lessen uit het verloop van het spel te trekken die je wilt 'vasthouden'?
- Welk voorstellen en welk gedrag draagt bij aan vertrouwen en een oplossing? Wat niet?

Je hebt voor deze nabespreking maximaal 5 minuten. Schrijf jouw aandachtspunten op.

AFRONDING – Maak afspraken wie de lessen en aandachtspunten uit jullie groep straks in de voltallige bijeenkomst zal inbrengen. **Hebben jullie drie belangrijke tips, aandachtspunten of lessen, die bijdrage aan een betere samenwerking tussen (actieve) bewoners, gemeente en andere betrokken partijen, die bijdraagt aan buurtontwikkeling en aan het welbevinden van bewoners?**

Veel plezier met deze spelvorm!

Gabbie van der Kroef

Bewonersplatform De Buitenpepers

www.debuitenpepers.nl