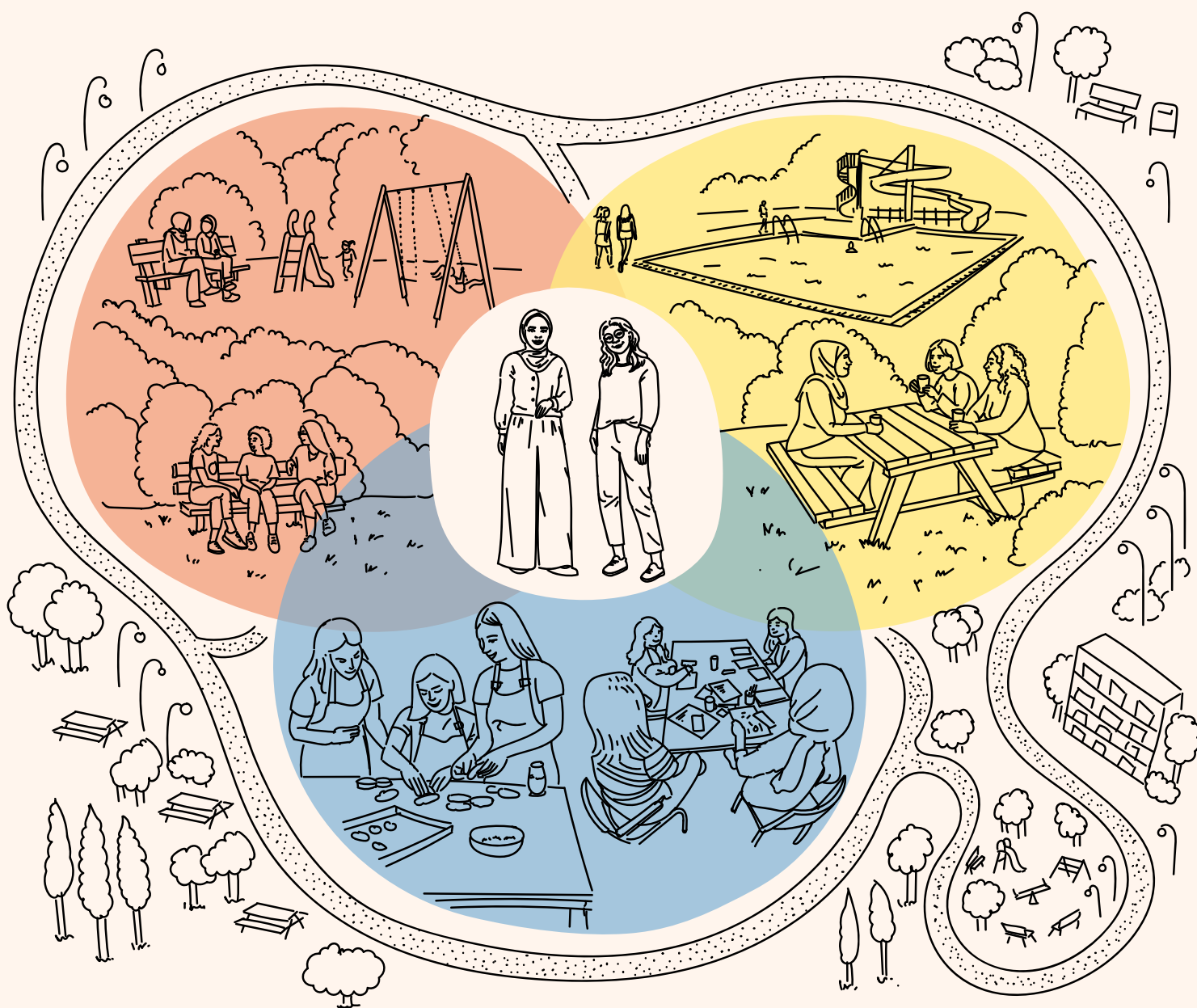


Blik op ontmoeting

Gespreksspel over ontmoetingsplekken in de wijk

Iedereen is winnaar, want het resultaat is een gedeeld beeld van de ontmoetingsplek met afspraken hoe je die echt kunt maken



Blik op ontmoeting

Spelinstructie

Je leest de handleiding voor het gespreksspel *Blik op ontmoeting*. Ontmoetingsplekken in de wijk kunnen fijne plekken zijn waar je graag komt. Maar wat een fijne plek is, verschilt per persoon en per plaats. Daarom moet je daar met elkaar over praten. Dit spel helpt daarbij.



1. Doel van het spel

Jullie gaan in verschillende rondes aan de slag met ontmoetingsplekken in de wijk. Dit kunnen bestaande of nieuwe plekken zijn. Jullie gaan aan de slag met de wensen en ideeën van alle deelnemers. Het spel gaat uit van samenwerking, creativiteit en gelijkwaardigheid.

Met dit spel kijk je samen door verschillende brillen naar ontmoetingsplekken. Hoe zie jij ontmoeting? Hoe ziet de ander dat? Wat werkt goed op jullie plek of in jullie wijk en wat minder goed? Door opdrachten en gesprekken in verschillende rondes ontdekken jullie hoe de verschillende brillen werken, wat voor jullie een fijne ontmoetingsplek is en wat we daarover al uit onderzoek weten (werkzame elementen). En aan het einde maken jullie duidelijke afspraken om echt met het maken van de ontmoetingsplek aan de slag te gaan.

Dit spel is gebaseerd op het onderzoek Ontmoeting in de wijk: wat werkt voor vrouwen met een niet-westerse migratieachtergrond en tienermeiden. De werkzame elementen uit dit door ZonMw gefinancierde onderzoek zijn verwerkt in dit spel. Dat deel van het spel is dan ook het meest van toepassing op de groep(en) uit het onderzoek. De opzet van het spel werkt verder voor iedere andere doelgroep hetzelfde. Wanneer je dit speelt met andere doelgroepen is vooronderzoek handig.



2. Eindresultaat

Aan het einde van dit spel is iedereen een winnaar, want je hebt een samen een beeld bij een fijne ontmoetingsplek en afspraken om die ook echt te gaan maken.



3. Verzamel je team: deelnemers en rollen

De kans is groot dat jij dit (digitale) boekje leest omdat je met anderen in gesprek wil over ontmoetingsplekken in een wijk. Wil je dat de ontmoetingsplekken in jouw wijk worden verbeterd? Dan is het tijd om iedereen te verzamelen en het spel te spelen.

Voor het spelen van dit spel heb je meerdere mensen nodig. Alleen met veel verschillende mensen krijg je een goed beeld van de wensen voor een ontmoetingsplek. Dit zijn ook mensen met een andere rol of functie dan jij. Het kan best lastig zijn om te bedenken over welke rollen en functies dit gaat. Daarom helpen wij je een handje.

Hieronder staan vier blokken. Uit ieder blok heb je in ieder geval een paar mensen nodig. Als je moet kiezen, kies dan de mensen of functies die het belangrijkste zijn voor de plek of meest betrokken professionals.

(Wijk)bewoners

- De wijkbewoners voor of van wie de ontmoetingsplek is of wordt.
- Het kan helpen om bewoners die iedereen kent te vragen om mee te doen of mee te denken over wie je moet vragen.

(Wijk)professionals

- Jongerenwerker
- Wijkteam
- Huisarts/ PraktijkOndersteuner Huisarts (POH-er)
- Wijkagent/boa/politie
- Buurtsportcoaches
- Brugfunctionarissen
- Buurtverbinders
- Maatschappelijk werker
- Maar denk ook eens aan mensen uit het onderwijs en de kinderopvang

Medewerkers van de gemeente

- (Beleids)ambtenaren vanuit zowel fysiek en sociaal domein
- Maar denk ook aan bijvoorbeeld ontwerpers van de openbare ruimte
- Of medewerkers die de openbare ruimte of het gebouw onderhouden

Medewerkers van de woningbouwcorporatie of ontwikkelaar

Dit is heel verschillend per plek of wijk wie je hier kunt of moet vragen. Soms is er een woningbouwcorporatie die veel woningen in het gebied heeft en misschien ook eigenaar of beheerder is van ontmoetingsruimtes. Dan is het heel handig om hier een medewerker van uit te nodigen. Je hebt hen nodig om het gesprek te voeren en ze kunnen helpen bij het nadenken over de ontmoetingsplek.

Ontwikkelaars zijn partijen die nieuwe gebouwen, woningen of wijken bedenken. Als je in gesprek wil over ontmoeting in een wijk die nog deels gebouwd wordt of waar veel nieuwbouw komt, dan heb je deze mensen ook nodig.

Mocht je dit spel willen spelen, maar nog niet alle partijen om tafel hebben, dan is daar een instructie voor. [Klik hier](#) en lees het deel dat op jou van toepassing is.

- Het is belangrijk dat vanaf het begin van het spel van iedere groep die meedoet iemand aan tafel zit of in ieder geval gevraagd is. Liefst zijn elke ronde dezelfde mensen aanwezig. Dat wil niet zeggen dat alle bewoners of alle wijkprofessionals mee moeten doen, maar wel dat je alle 'rollen' aan tafel hebt en dat je met elkaar in ronde 1 heel goed kijkt of je niemand bent vergeten. Natuurlijk kan het zo zijn dat je er tijdens het spel achter komt dat je iemand niet kende of dat je toch iemand vergeten bent, dan kan iemand altijd nog bij een volgende ronde meedoen. Het is dan wel belangrijk dat je iemand goed bijpraat over wat er is gebeurd in de vorige ronde(s) van het spel.
- Er is een **tijdsbewaker** die op de tijd let. Het spel is zo gemaakt dat iedereen mee kan doen.

- Als jullie het fijn vinden kan je ook iemand vragen om het spel te begeleiden. Deze **spelbegeleider** begeleidt dan het proces, maar beïnvloed niet de uitkomst of inhoud.

ACTIE: maak deze keuze voordat je begint!

TIP: Bij dit spel zijn verschillende mensen betrokken. Pas de spelinstructies op zo'n manier aan dat iedereen het begrijpt. Dat kan met extra beeld of door het te vertalen. Soms gaan jullie in groepjes aan het werk. Verdeel de groepjes dan op zo'n manier dat mensen elkaar kunnen helpen het spel te begrijpen.



4. Keuze van de wijk en/of plek

Het doel van het spel is uiteindelijk concreet aan de slag gaan met een ontmoetingsplek. Daarom is het belangrijk om een specifieke wijk/buurt te kiezen waar je aan ontmoetingsmogelijkheden wilt werken. Je kan kiezen voor een wijk/buurt met ontmoetingsplekken voor specifieke doelgroepen, of voor een wijk/buurt met bestaande plekken die verbeterd moeten worden of waar nog een nieuwe plek moet komen.

TIP: Als je kiest voor een wijk/buurt met plekken voor specifieke doelgroepen, wees je er dan bewust van dat daar misschien niet alleen die doelgroepen komen, maar ook anderen die er in de buurt wonen of komen.



5. Gelijkwaardige inbreng

- Iedereen speelt gelijkwaardig en heeft evenveel stem en is zeggend medeontwerper.
- Iedereen krijgt **gelijke spreektijd** en **gelijke invloed** op beslissingen.
- Ideeën worden onder andere verzameld via **dromen en foto's**, waarbij geen enkel idee gelijk wordt afgewezen. Je gaat immers met elkaar in gesprek en wisselt perspectieven uit.

TIP: Als het niet vanzelf gaat om iedereen evenveel ruimte te geven, gebruik dan de praatstok of een beurtensysteem om iedereen aan bod te laten komen.



6. Spel in 3 rondes

Het spel verloopt in 3 rondes. Bij elke ronde is aangegeven hoe lang ze duren. Gemiddeld zijn ze 2,5 tot 3 uur. Dat is best lang. Dus zoek in het spel ook een moment voor pauze. Daar geven wij ook tips voor. En iedere ronde speel je op een andere dag.

1. In Ronde 1 nemen we je mee in de verschillende brillen waardoor je kunt kijken naar ontmoetingsplekken. Daarna gaan jullie dromen over de gewenste ontmoetingsplek en geven we hulpmiddelen over hoe je samen met bewoner, wijkprofessionals, gemeente en corporaties aan de ontmoetingsplekken kan bouwen.

2. In ronde 2 ga je samen de wijk in, maak je foto's en vertel je over je gemaakte foto's. En ga je in gesprek over wat voor jullie (wijk) een fijne ontmoetingsplek is.
3. In ronde 3 ga je aan de slag om de dromen en foto's om te zetten in concrete acties voor ontmoeting in de wijk. Zorg dat er in ronde 3 mensen zijn die mogen/kunnen beslissen.

Elke ronde eindigt met een korte reflectie en gezamenlijke afspraak voor de volgende keer. Dit vind je in het blokje afsluiting.

Er staan tips en acties in het spel. De tips kan je doen, maar het hoeft niet. De acties moeten wel gebeuren, anders heeft niet iedereen dezelfde informatie of missen jullie input in de volgende ronde. Je kiest bij iedere actie iemand die daarop moet letten of het moet uitvoeren.



7. Spelmateriaal

Per ronde staat beschreven welk materiaal je nodig hebt. Het meeste kan je vinden in deze handleiding, maar soms moet je wat printen of extra meenemen. Lees het ruim voordat je aan de ronde begint.

Nu gaan we starten. Hierna beginnen de spelrondes. Voor iedere ronde zijn er benodigdheden. Bekijk deze voordat je met de groep aan de ronde gaat beginnen.

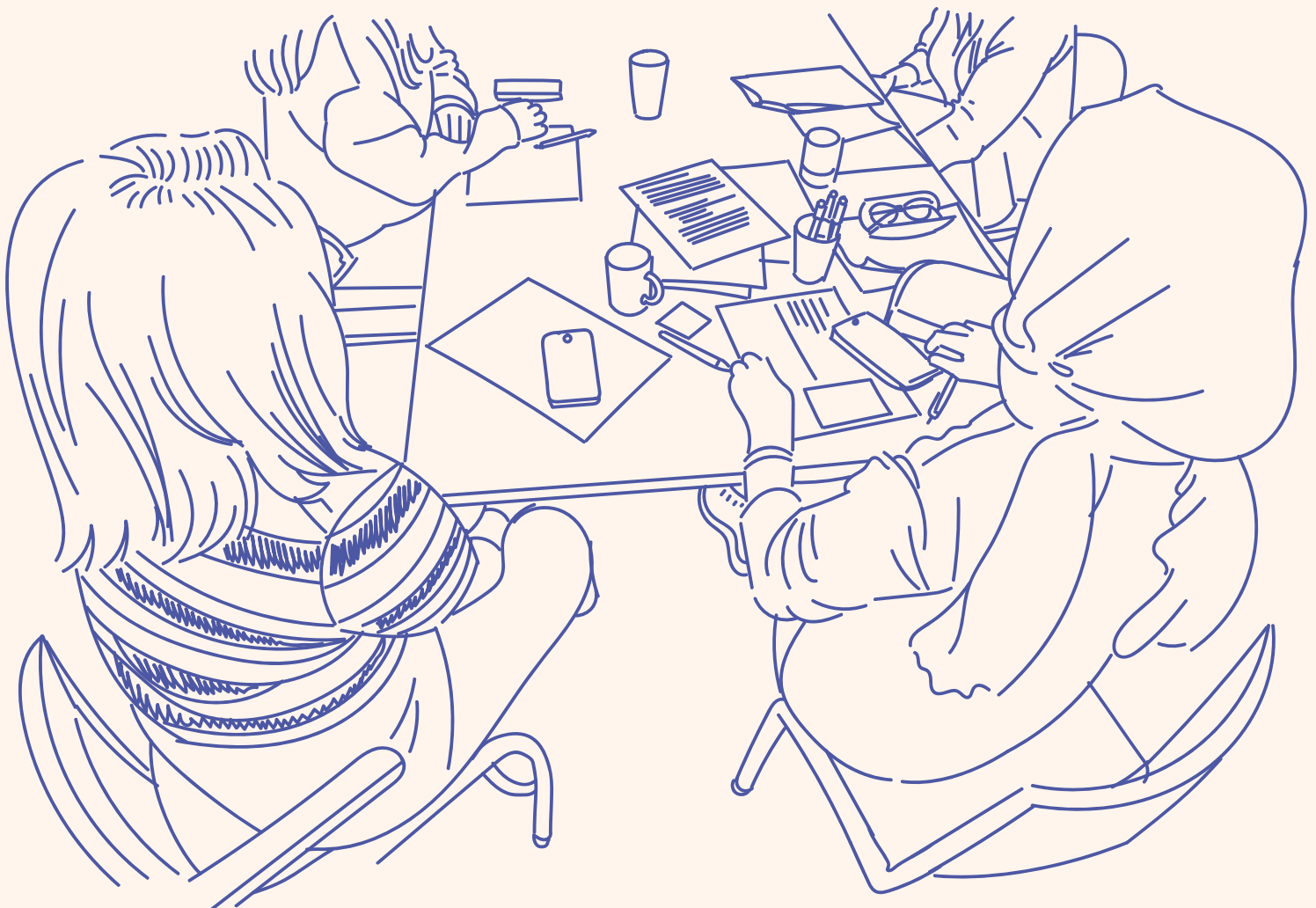
ACTIE: Ronde 1 wordt voorbereid door de initiatiefnemer van dit spel. Zorg dat iedereen op tijd een uitnodiging heeft en weet wat jullie gaan doen en waarom. De initiatiefnemer zorgt ook voor wat er nodig is, dat kan zijn dat je het zelf doet of dat je andere mensen vraagt. Als jullie voor een spelleider kiezen, dan kan die de voorbereiding doen.

Ronde 1

Met elkaar om tafel



Duur: 2,5 uur



Dit hebben jullie nodig

- Deze handleiding, en daarvan uitgeprint:
 - De kaartjes met werkzame elementen en kansen (dubbelzijdig printen!)
 - Hintkaartjes (dubbelzijdig printen!)
 - Werkblad Blik op ontmoeting (1 per 4/5 mensen, op A4 formaat of groter uitgeprint)
 - Strip over de brillen (kan ook op scherm)
- Kaart van de wijk of buurt waar het over gaat, uitgeprint
- Spelpoppetjes (verzin iets creatiefs, zoals gekleurde paperclips of magneten, poppetjes van mens-erger-je-niet)

Voor het dromen:

- Optioneel Associatiekaarten
- Stiften
- Pritstift en/of plakband
- 1 vel papier per deelnemer
- Tijdschriften of afbeeldingen

Wat gaan jullie doen?

In deze ronde gaan jullie kennismaken met elkaar en met het spel en de brillen waardoor je naar de ontmoetingsplekken gaat kijken. Daarna gaan jullie dromen over je gewenste ontmoetingsplek en daarover in gesprek. Jullie leren ook wat in onderzoek al is geleerd en ontdekt over fijne ontmoetingsplekken.

Aan het einde van deze ronde hebben jullie een beeld van wat er in deze wijk en deze groep wordt bedoeld met een fijne ontmoetingsplek en jullie hebben een aantal elementen opgehaald die werken voor jullie ontmoetingsplek.

Stap 1: Kennismaking

Max 20 minuten

Iedereen stelt zichzelf kort voor, zet het poppetje op de kaart van de wijk waar die zich thuis voelt en vertelt waarom het belangrijk is om mee te doen aan dit spel.

Stap 2: Spelregels

Max 10 minuten

Loop samen door de spelregels en rondes heen. Zorg dat iedereen begrijpt wat het doel is van dit spel. Als er een begeleider is toegewezen dan zal deze persoon de spelregels toelichten.

Stap 3: De indeling van een ontmoetingsplek

Max 10 minuten

ACTIE: Stukje theorie – Voorgelezen of uitgelegd door spelleider of iemand uit de groep

Naar ontmoetingsplekken kan je kijken door verschillende brillen:

1. **Wat er staat** (*hardware*): wat kan je letterlijk zien en aanraken?
2. **De activiteiten en communicatie** (*software*): wat wordt er georganiseerd, wat zijn de kenmerken van de activiteit en hoe wordt daarover gecommuniceerd?
3. **De organisatie erachter** (*orgware*): wat/wie zorgt ervoor dat deze ontmoetingsplek er kan zijn?

Deze drie brillen hangen met elkaar samen. Ze zorgen voor het gevoel dat bewoners hebben bij een plek. Dit gevoel is de laatste bril:

4. **Het gevoel** (*mindware*): wat voor gevoel geeft de plek?

Een fijne ontmoetingsplek ontstaat als nummer 1, 2 en 3 goed bij elkaar passen. Iets past goed bij elkaar als het aansluit bij wat een doelgroep nodig heeft om de ontmoetingsplek te gebruiken. Pas dan zorgt de ontmoetingsplek voor een positief gevoel. Hieronder vind je een voorbeeld van hoe je door de verschillende brillen naar een ontmoetingsplek kan kijken.

ACTIE: Laat hier de strip zien. Zie [bijlage 2](#) voor een grotere versie en tekstuele uitleg van de strip.



Stap 4: Wat weten we daarover

Max 10 minuten

ACTIE: Stukje theorie – Voorgelezen of uitgelegd door bijvoorbeeld spelleider

Voor vrouwen met een niet-westerse migratieachtergrond en tienermeiden is onderzoek gedaan naar wat werkt om elkaar te ontmoeten.

Deze werkzame elementen zijn op kaartjes geschreven. Bekijk samen de gekleurde kaartjes. De verschillende brillen (wares) hebben een eigen kleur. **Wat er staat** (*hardware*) is oranje, **de activiteiten en communicatie** (*software*) is geel, **de organisatie erachter** (*orgware*) is blauw. Door middel van een illustratie zie je voor welke doelgroep het geldt.

Naast de werkzame elementen, hebben de vrouwen en tienermeiden tijdens het onderzoek ook kansen genoemd. Dit zijn elementen die een ontmoetingsplek fijn kunnen maken. Deze zijn echter niet verder onderbouwd in het onderzoek. Daarom heten deze kaartjes kansen. Ze zijn bedoeld ter inspiratie.

Stap 5: Dromen

Max 20 minuten

Beeld je samen in: het is vijf jaar later. Dit spel is klaar, samen hebben jullie de dromen werkelijkheid gemaakt. Stel je voor dat je de deur uitstapt en door de wijk loopt. Wat zie je dan? Of je gaat naar een activiteit. Waar kom je terecht? Welk gevoel wil je hebben bij deze toekomstige plek?

Maak van het gevoel dat de plek je geeft een tekening, knutsel een collage, schrijf je verhaal, zoek een associatie kaart. Iets waardoor jij het gesprek kan voeren met de ander.

TIP: Hulp nodig bij het dromen? Sommige mensen vinden het moeilijk om creatief aan de slag te gaan, maar uit onderzoek weten we dat het helpt om echt om met beelden aan de slag te gaan als je goed wil begrijpen waar iedereen behoefte aan heeft. Dus niet in voorwaarden over de fysieke ruimte, maar over het gevoel dat een plek je geeft.

Maar dat (dag)dromen kan soms best lastig zijn. Als je er echt niet uit komt kunnen de hintkaarten je helpen. Je herkent ze aan de achterkant van de kaartjes. Er staan vragen op die je kunnen helpen.

TIP: Dit kan een goed moment zijn voor een pauze van 15 minuten.

STAP 6: Delen van de dromen

Max 20 minuten

Maak groepjes van maximaal 5 mensen.

Vertel elkaar wat je hebt getekend, gemaakt of gepakt en wat dat te maken heeft met het gevoel dat je droom-ontmoetingsplek je geeft.

STAP 7: Elementen uit je droom halen

Max 30 minuten

Ga in dezelfde kleine groepjes aan de slag om te kijken naar de belangrijke elementen in ieders droom.

Je droom omzetten in kleine acties of de belangrijke elementen eruit te halen, kan soms best lastig zijn. Daarom hebben wij hintkaarten gemaakt. Je herkent ze aan de achterkant van de kaartjes. Ze helpen je om na te denken over de ontmoetingsplek. De kleur van de hintkaart is hetzelfde als de bril. De hintkaarten helpen om je droomscenario onder te verdelen in de drie brillen. Je gevoel kan je op basis daarvan zelf omschrijven.

Ga aan de hand van de hintkaartjes het gesprek aan over de ontmoetingsplek uit je droomscenario. Op de hintkaartjes staan makkelijke vragen waarmee je onderdelen uit je droomscenario kan onderverdelen in hardware, software en orgware.

Vragen op de hintkaarten

Wat uit jouw droomscenario:

- kan je letterlijk zien en aanraken?
- is gebouwd, geplant of geplaatst?
- kan kapotgaan of moet onderhouden worden?

Wat uit jouw droomscenario:

- is iets dat wordt georganiseerd?
- is een activiteit?
- heeft te maken met communicatie? Bijvoorbeeld een flyer of Whatsapp?
- gaat over onderling gemaakt afspraken?

Wie in jouw droomscenario:

- zorgt ervoor dat dit er is en blijft draaien/werken?
- is er verantwoordelijk voor onderhoud en beheer?
- heeft er een plan met jouw droomscenario dat ervoor zorgt dat het blijft werken?
- zorgt ervoor dat jouw droomscenario betaald kan worden?

ACTIE: zet de elementen die voor jullie belangrijk zijn op het Werkblad Blik op ontmoeting, een vel papier, of op de lege kaartjes. Laat iedereen zijn of haar belangrijkste droomelement delen.

Afsluiting

Max 15 minuten

- **ACTIE:** Vertel waar ronde 2 over gaat.
- **ACTIE:** Bewaar de opbrengst van de dromen. Dit komt in een latere ronde van pas.
- **ACTIE:** Wie bereid de volgende ronde voor?
- **ACTIE:** Plan een afspraak voor de volgende keer + locatie

Voor de volgende ronde:

- Bekijk de behoeften van de volgende ronde en lees de ronde door.
- **ACTIE:** Verzamel de kaartjes zodat je ze niet nog een keer hoeft te printen.

Ronde 2

De Wijk in!



Duur: 2,5 - 3 uur



Dit hebben jullie nodig

- Deze handleiding, en daarvan uitgeprint:
 - De kaartjes met werkzame elementen en kansen (dubbelzijdig printen!)
 - Hintkaartjes (dubbelzijdig printen!)
 - Werkblad Blik op ontmoeting (1 per 4/5 mensen, op formaat naar keuze)
- Kaart van de wijk of buurt waar het over gaat, uitgeprint
- Spelpoppetjes (verzin iets creatiefs, zoals gekleurde paperclips of magneten, poppetjes van mens-erger-je-niet)
- Voor de wandeling in de wijk
 - Telefoon met camera
 - Schoenen om mee te wandelen
- Voor het gesprek over de foto's:
 - Pennen / stickers / post-its in de kleuren groen, oranje en rood
 - Stiften

Wat gaan jullie doen?

Jullie gaan in deze ronde in groepjes van 2 of 3 mensen foto's maken van plekken in de wijk. Het gaat om plekken waar je andere mensen ontmoet. Denk bijvoorbeeld aan een bankje, een plein, een speeltuin of een school. Iedere plek waar je andere mensen kunt ontmoeten kan je fotograferen.

Jullie maken eerst de foto's. Daarna gaan jullie over de foto's praten. Zo kan iedereen laten zien wat ze denken en voelen bij een plek in de wijk.

Denk alvast na over de vragen:

- Welke plekken vind je fijn?
- Waar voel je je niet welkom?
- Welke plekken kunnen beter gemaakt worden?

Beperkte tijd? Maak van deze ronde een thuisopdracht

Zijn jullie beperkt in tijd? Of willen jullie juist foto's van de avonden of de weekenden? Dan kan je deze ronde ook als thuisopdracht meegeven. Iedereen maakt voorafgaand aan deze ronde zelfstandig 5 foto's. Deze worden meegenomen of gedeeld in een groepsapp, zodat iemand ze geprint mee kan nemen. Maar het gesprek wat op gang komt als je dit samen doet is heel waardevol, dus het heeft de voorkeur om dit samen te doen.

Stap 1: Welkom terug

Max 15 minuten

ACTIE: Iemand heet iedereen welkom en vertelt doel van de ronde.

Daarna zet iedereen het poppetje op de kaart van de wijk en vertelt naar welke plek die vandaag wil gaan.

Stap 2: Groepjes maken en voorbereiding route Max 15 minuten

Voordat jullie echt op pad gaan maken jullie groepjes van 2 (of 3) personen. Kijk op de wijkkaart en bedenk naar welke plekken jullie toe willen. Het kan je helpen om daarbij na te denken over 3 soorten plekken in de wijk: de fijne/goede plekken, plekken die niet fijn zijn en plekken die nog niet zo goed zijn, maar wel een fijne plek kunnen worden.

- | | | |
|--|--|---|
| <p>● Groen = goede plek</p> <ul style="list-style-type: none">· Dit is een fijne plek in de wijk· Hier ontmoet ik graag andere mensen· <i>Bijvoorbeeld: het park, de bibliotheek, een bankje</i> | <p>● Oranje = plek met mogelijkheden</p> <ul style="list-style-type: none">· Deze plek is nog niet zo goed· Het kan wel een fijne plek worden· <i>Bijvoorbeeld: een leeg plein, een oude speeltuin</i> | <p>● Rood = plek die ik niet fijn vind</p> <ul style="list-style-type: none">· Hier voel ik me niet welkom· Deze plek vermijd ik liever· <i>Bijvoorbeeld: donkere doorgang, kapotte bankjes</i> |
|--|--|---|

Daarna bedenken jullie de route:

- Welke plekken ga je fotograferen?
- Hoe loop je van plek naar plek?
- Spreek af: hoe laat komen jullie terug?
- Wij adviseren driekwartier rond te lopen en foto's te maken, langer kan, maar dan duurt de ronde langer dan 3 uur.

Stap 3: Ga de wijk in en maak foto's

Max 45 minuten

Nu gaan jullie in groepjes de wijk in.

- Gebruik je telefoon, een digitale camera of een polaroidcamera.
- Maak maximaal 5 foto's per persoon
- Fotografeer de 3 verschillende soorten plekken

Hierna komt iedereen weer terug naar de bijeenkomst.

ACTIE: print de foto's uit als dat kan op de locatie waar je bent.

Stap 4: Vertel je verhaal

Max 15 minuten

ACTIE: Iedereen kiest zelf 3 foto's die het belangrijkste zijn voor jezelf. Je kiest 1 foto uit elke groep:

- foto van een goede plek (groen)
- foto van een plek die beter gemaakt kan worden (oranje)
- foto van een plek die je niet fijn vindt (rood)

Schrijf of onthoudt bij elke foto:

- Een korte titel
- Waarom maakte je deze foto?

Geef elke foto een kleur:

- Groen: Wat maakt dat je hier graag komt?
- Oranje: Wat moet er gebeuren om dit een fijne plek te maken?
- Rood: Waarom vermijd je deze plek?

Tip: Geen printer? Beschrijf dan je foto. Bijvoorbeeld: “Foto 1 = de bibliotheek, Foto 2 = het park”

ACTIE: Zorg dat de foto's in ieder geval de volgende ronde zijn geprint.

Stap 5: Deel je foto's met anderen

Max 30 minuten

In een kleine groep van ongeveer 4 mensen ga je in gesprek over je foto's.

- Laat je foto's zien
- Vertel over je favoriete plek
- Wat maakt deze plek fijn voor jou?

Als je vertelt over deze plek en waarom die fijn is denk dan na over hoe dat komt:

- Is het de plek zelf? (banken, bomen, gebouwen)
- Zijn het de activiteiten? (sport, spelletjes, evenementen)
- Zijn het de mensen? (vriendelijk, behulpzaam)

ACTIE: Schrijf op het werkblad Blik op ontmoeting of een leeg vel wat maakt dat een plek niet fijn is, of wat er juist goed werkt. Dit kunnen jullie de volgende keer gebruiken.

Stap 6: Praat met de hele groep

Max 30 minuten

Deel met elkaar wat er in de kleine groepjes is besproken.

- Hebben jullie dezelfde fijne plekken?
- Hebben jullie ook dezelfde plekken die juist niet fijn zijn?
- Wat hebben goede plekken gemeen?
- En hebben de niet fijne plekken ook iets gemeen zijn?

Afsluiting

max 15 minuten

Wat jullie nu hebben:

- Foto's van belangrijke plekken in de wijk
- Verhalen over waarom plekken fijn zijn of niet
- Ideeën over wat beter kan
- Ingevuld werkblad Blik op ontmoeting. Bewaar de opbrengst, dit komt in de volgende ronde van pas.
- **ACTIE:** Wie bereid de volgende ronde voor?
- **ACTIE:** Plan een afspraak voor de volgende keer + locatie

Voor de volgende ronde:

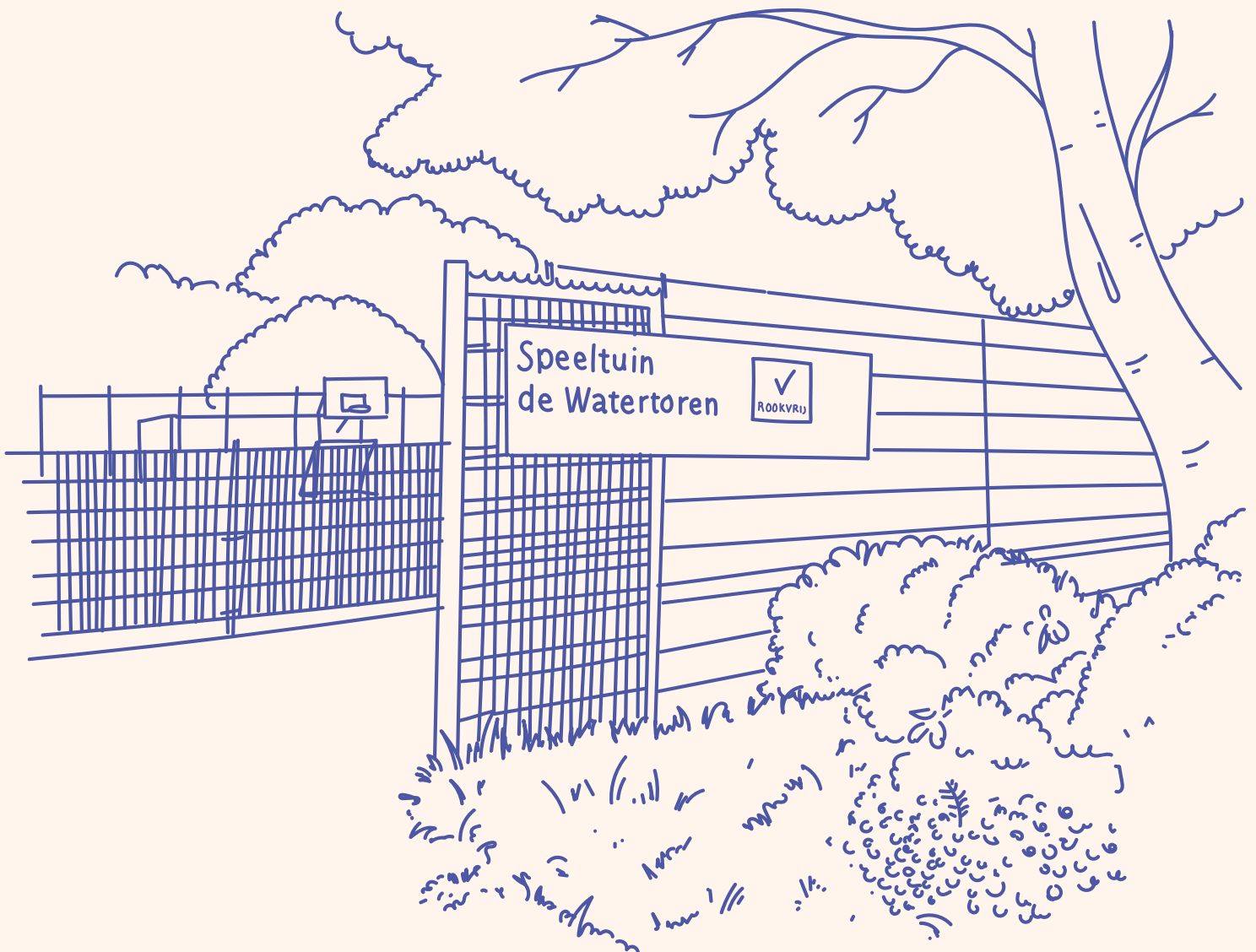
- Zorg dat 1 persoon alle foto's ontvangt en print. Bij de volgende ronde gaan jullie verder met deze foto's. Met name met de foto's die de kleur oranje en rood hebben gekregen.
- Onthoud de kleuren van de foto's. Deze zijn nodig voor de volgende ronde.
- Lees ronde 3 en bereid dit voor.

Ronde 3

Echt aan de slag met ontmoetingsplekken



Duur: 2,5 - 3 uur



Benodigdheden

- Deze handleiding, en daarvan uitgeprint:
 - De kaartjes met werkzame elementen en kansen (dubbelzijdig printen!)
 - Hintkaartjes (dubbelzijdig printen!)
 - Werkblad Blik op ontmoeting (1 per 4/5 mensen, op formaat naar keuze)
- Kaart van de wijk of buurt waar het over gaat
- Spelpoppetjes (verzin iets creatiefs, zoals gekleurde paperclips of magneten, poppetjes van mens-erger-je-niet)
- Uit de vorige rondes:
 - Werkbladen blik op ontmoeting vorige 2 rondes
 - Foto's ronde 2
- Een groot wit vel (of 2 als jullie geen wijkkaart hebben)
- Voor het kiezen van de ontmoetingsplekken:
 - Een stickervel met voldoende kleine stickers (iedereen 3)
- Voor het bespreken van de acties
 - Een stift
 - 3 actietabellen
 - Pritstift en/of plakband

Wat gaan jullie doen?

Vandaag gaan jullie keuzes maken: welke ontmoetingsplekken gaan jullie mee aan de slag, en wat gaan jullie daar doen? Wie is daarvoor nodig en wanneer kan dat? Het is voor deze ronde dus extra belangrijk dat er ook mensen zijn die daarover beslissingen mogen nemen of dat jullie weten wat er kan en wat niet.

Dat doen jullie door op basis van de foto's en vorige rondes te kijken naar de plekken die nog niet goed zijn:

- Wat ontbreekt er op de plekken?
- Hoeveel moeite kost het om het te verbeteren?
- Hoeveel effect heeft de verandering?
- Wie doet wat?

Stap 1: We starten weer

Max 15 minuten

De spelleider heet iedereen welkom en vertelt het doel van de ronde. Zijn alle foto's van de vorige keer aanwezig?

Daarna zet iedereen het poppetje op de kaart van de wijk en vertelt met welke plek die het liefst aan de slag zou gaan.

Stap 2: Leg de foto's op tafel

Max 15 minuten

Heb je een kaart van de wijk? In de grote groep doen we de volgende dingen:

- Plak de 3 foto's van iedereen van de vorige keer op de kaart op basis van waar ze zijn in de wijk

Geen kaart?

- Leg alle foto's die zijn gemaakt op een groot wit vel
- Groepeer de foto's van plekken die dicht bij elkaar in de buurt zijn

Denk weer even aan de kleuren van de vorige keer, wat was het ook alweer:

- Groen: Goede plek waar je graag komt
- Oranje: Plek die beter gemaakt kan worden
- Rood: Plek waar je liever niet komt

Stap 3: Praat over de plekken

Max 30 minuten

Kijk naar alle **oranje** foto's:

- Zijn jullie het erover eens dat deze plekken oranje zijn?
- Waarom zijn deze plekken nog niet fijn?
- Wat kan er beter? Pak de werkzame elementen en kansen, vanuit het onderzoek en van jullie zelf uit de vorige rondes erbij!

Kijk naar alle **rode** foto's:

- Zijn jullie het erover eens dat deze plekken rood zijn?
- Waarom vinden jullie deze plekken niet fijn?
- Heeft iedereen hetzelfde gevoel bij deze plek? Pak de werkzame elementen en kansen, vanuit het onderzoek en van jullie zelf uit de vorige rondes erbij!

Stap 4: Kies de 3 plekken die jullie willen verbeteren Max 15 min.

Stem met stickers:

- Iedereen krijgt 3 stickers.
- Je plakt de stickers op de oranje en rode plekken die je het liefst wil verbeteren.

Resultaat:

- Kies de 3 plekken met de meeste stickers.
- Dit zijn jullie prioriteiten.

Stap 5: Wat ontbreekt er?

Max 30 minuten

Ga in 3 kleinere groepjes uiteen en bespreek in elk groepje 1 plek. Bij het maken van de groepjes is het in deze ronde heel belangrijk dat in de groepjes zoveel mogelijk groepen zijn vertegenwoordigd, dus zowel bewoners, als gemeente, als wijkprofessionals en corporatie. Dan kan je in kleine groepjes al veel vragen beantwoorden.

Neem de volgende stappen:

- Pak de kaartjes met de werkzame elementen. Op de achterkant van ieder kaartje staat over welke bril het gaat.
- Bekijk de kaartjes, zowel die uit het spel als die van jullie zelf en overleg welk element de plek zou kunnen verbeteren. Jullie kunnen ook zelf nog nieuwe elementen opschrijven. Schrijf deze op de lege kaartjes.
- Leg kaartjes van alle drie de brillen bij de ontmoetingsplek. Een fijne ontmoetingsplek ontstaat namelijk bij een goede samenhang van de verschillende brillen.

Let ook op:

- Hoeveel kost het?
- Kan je snel beginnen?
- Hoelang duurt het?
- Is er geld voor?
- Mag het van de gemeente/woningcorporatie/eigenaar etc.?
- Hulp nodig van?
- Is er nog een groep mensen waarmee je dit moet overleggen, omdat ze ook gebruik maken van de plek?

Actie: bepaal samen wat je wil veranderen aan de plek van je groepje. Maak dit zo duidelijk mogelijk.

Stap 6: Maak een plan

Max 20 minuten

Vul in kleine groepjes de acties in die jullie bij stap 5 hebben bedacht en vul ook in wat je al weet, bijvoorbeeld of het snel kan of dat je al weet dat iemand het wil doen of dat er een probleem is. Gebruik hier het actieplan uit [bijlage 4](#) voor.

De eerste drie regels zijn een voorbeeld:

Plek	Wat willen we?	Hoeveel kost het?	Kan je snel beginnen?	Hoelang duurt het?	Is er geld voor?	Wie doet het?	Hulp/toestemming nodig van?	Inspraak nodig van andere groep?	Problemen?	Eerste stap
Park	Nieuwe bankjes	€...	Binnen 3 maanden	Vier weken	Nog niet, crowd-funding	Jan	Beide van gemeente	Ja, jongeren	Vandalisme	Gemeente bellen
Plein	Schoonmaken	€...	Deze maand	Een week	Ja	Maria	Hulp van vrijwilligers	Nee	Geen	Groep maken
Straat	Verlichting	€...	Langer dan 6 maanden	10 weken	Ja, subsidie	Gemeente	Hulp van land-schapsarchitect	Nee	Vergunning	Plan maken

Stap 7: Terugkoppeling van de kleine groepjes

Max 20 minuten

Elke groepje vertelt aan de andere groepen wat er besproken is en wat de acties zijn voor die plek. Je vertelt ook waar je nog geen antwoord op hebt of waar je iemand anders voor nodig hebt.

Stap 8: Afspraken maken

Max 30 minuten

In de grote groep gaan jullie per plek de volgende vragen langs, om zo echt stappen te kunnen maken:

- Wie neemt de leiding om acties in gang te gaan zetten bij deze plek?
- Wat is de eerste actie?
- Wanneer doen we dit?
- Wanneer spreken we weer af?

Belangrijke vragen:

- Wat kan snel? (Binnen 1 maand)
- Wat duurt langer? (3-6 maanden)
- Wat kunnen we zelf doen?
- Waar hebben we hulp bij nodig? Wie of wat heb je nodig?

Afsluiting

Max 10 minuten

Wat jullie nu hebben:

- 3 plekken die jullie willen verbeteren
- Een plan voor elke plek
- Afspraken over wie wat doet

Vervolg:

- **ACTIE:** Houd elkaar op de hoogte
- **ACTIE:** Stel deadlines en plan vervolgafspraken in
- Vier successen!

Colofon

Digitale spelhandleiding: Blik op Ontmoeting

2025

Auteurs

Geertje van Wijk, Sanne Meerman, Adinda Gisder-Visser en Annemarie Kapteijns.

Dit project is gefinancierd door



Het project is uitgevoerd door



kennis en aanpak van
sociale vraagstukken

Het spel hoort bij het onderzoek en de inspiratiegids van Ontmoeting in de wijk: wat werkt voor vrouwen met een niet-westerse migratieachtergrond en tienermeiden.

Met dank aan

Alle deelnemers en anderen die aan dit onderzoek hebben bijgedragen.

Vormgeving

Context – creative studio

Illustraties

JACQUELINE HOFSTRA ONTWERP

De illustraties van de persona's en ontmoetingsplekken in deze handleiding zijn gebaseerd op bewoners die hebben deelgenomen aan het onderzoek Ontmoeting in de wijk en de foto's van de Photovoice uit dat onderzoek.

BIJLAGE 1 – HOE KRIJG JE DE JUISTE DEELNEMERS?

Voor bewoners

Wil je iets doen met een ontmoetingsplek in de wijk? Dat doe je samen met anderen.

Stap 1: Zoek bewoners

- Mensen die je kent
- Mensen die je (nog) niet kent

Stap 2: Zoek de beheerder of eigenaar van de plek

- Gemeente, woningcorporatie of welzijnsorganisatie
- Soms een manager van de plek

Stap 3: Vraag hulp in de wijk

- Buurtteam, wijkteam of jongerenwerker
- Soms een wijkambtenaar

Samen bekijken jullie:

- Wie nog meer mee moet doen
- Welke regels er gelden
- Of er geld beschikbaar is

Wijkprofessional, beleidsmaker, werk je bij een woningbouwcorporatie of ontwikkelaar

Heb je deze spelhandleiding geopend als gemeente-, corporatie- of welzijnsmedewerker, dan geldt voor jou eigenlijk hetzelfde als voor de inwoners.

Wil je graag in gesprek over een ontmoetingsplek of ontmoeting in je wijk dan heb je daar ook andere mensen bij nodig. In eerste instantie de bewoners/bezoekers van de wijk of de ontmoetingsplek, maar dus ook de andere betrokken organisaties. Als je zelf minder actief bent in een wijk en je de inwoners minder goed kent ga dan in gesprek met collega's die wel in de wijk komen, of bij een jongerenwerker, beheerder of wijkambtenaar. Kijk of je samen met hen met bewoners in gesprek kan gaan om hen te betrekken bij dit spel. Vergeet ook je collega's uit andere domeinen niet, denk bijvoorbeeld aan beheer of onderhoud. En in geval van jongeren, maar ook ouders, is betrokkenheid van scholen en opvang ook heel waardevol.

Ben je als ontwikkelaar of woningcorporatie in een wijk aan de slag met vernieuwing of nieuwbouw en wil je met groepen uit de wijk nadenken over ontmoeting dan kan dit spel je ook helpen.

BIJLAGE 2 – Tekstuele uitleg brillen en strip

Een voorbeeld: koken in een buurthuis

In het buurthuis van de wijk wordt iedere week een gratis kookworkshop aangeboden.

Wat kan je letterlijk zien en aanraken?

1. Het buurthuis zelf (de stenen constructie)
2. De keuken
3. De eettafel
4. Het kookgerei

Wat wordt er georganiseerd, wat zijn de kenmerken van de activiteit en hoe wordt daarover gecommuniceerd?

1. Een kookworkshop
2. Het is gratis
3. Iedere week staat een andere kookcultuur centraal
4. De kookworkshop wordt onder de aandacht gebracht door flyers, buurtapps en mond-tot-mond reclame.
5. De communicatie over de workshop is in meerdere talen.

Wie/wat zorgt ervoor dat deze ontmoetingsplek er kan zijn?

1. De gemeente stelt het buurthuis beschikbaar voor deze activiteit.
2. Vanuit een vrijwilligersorganisatie zijn er iedere week twee vrijwilligers om de activiteit uit te voeren.
3. Bewoners hebben zelf een bewonersinitiatief ingediend waardoor de kookworkshops kunnen worden gefinancierd.

Wat voor gevoel geeft de plek?

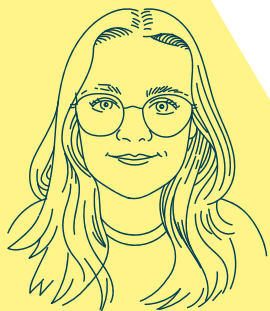
1. Bewoners voelen zich welkom doordat ze in meerdere tafel worden aangesproken.
2. Bewoners hebben een gevoel van saamhorigheid.

Blik op ontmoeting: voorbeeld



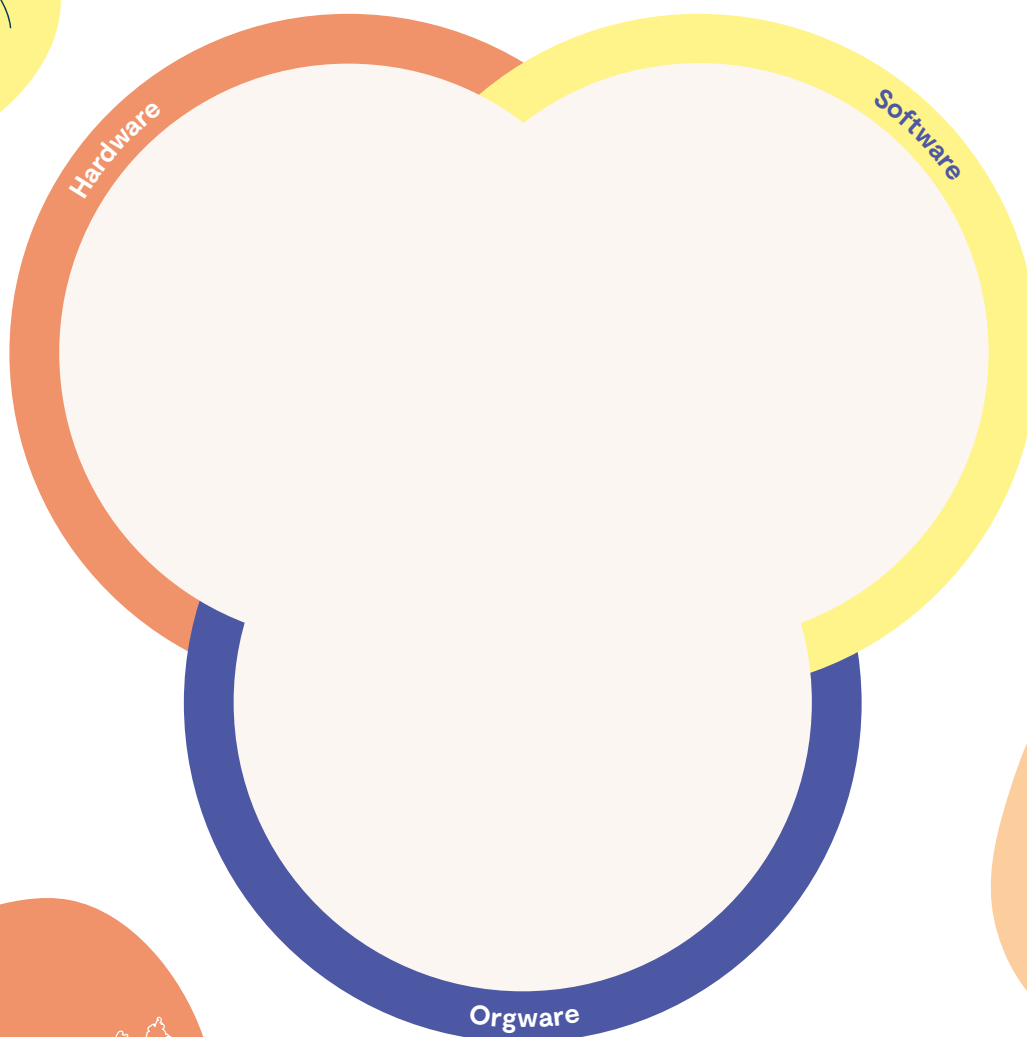
Gemaakt door Geertje van Wijk, Lous Bolk Instituut, met hulp van AI (2025)

BIJLAGE 3 – Werkblad **Blik op ontmoeting**

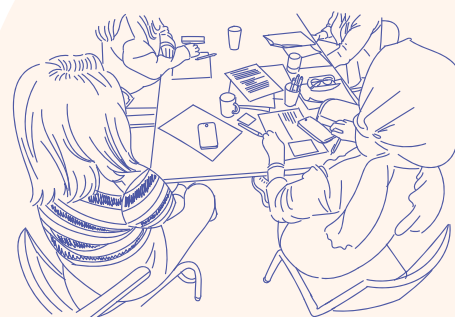
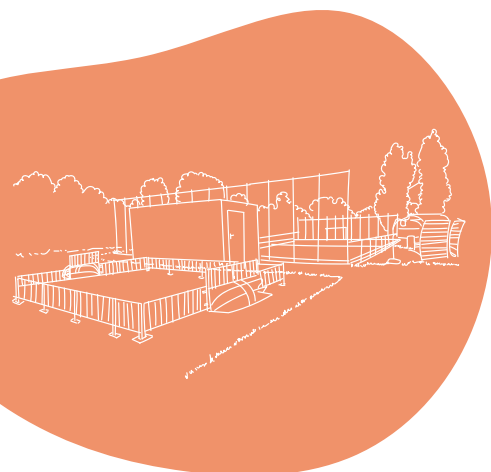
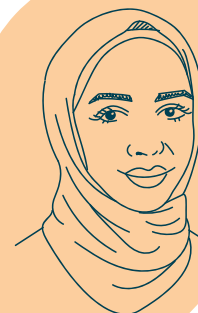
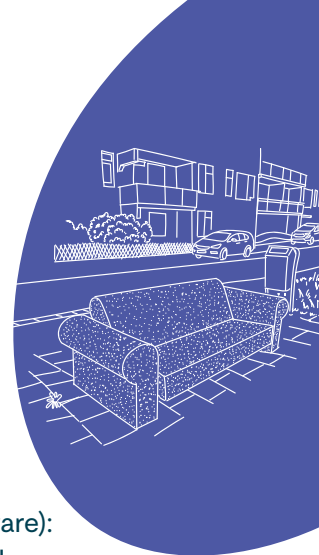


Wat er staat (hardware):
wat kan je letterlijk zien
en aanraken?

De activiteiten en communicatie (software):
wat wordt er georganiseerd, wat zijn de
kenmerken van de activiteit en hoe wordt
daarover gecommuniceerd?



De organisatie erachter (orgware):
wat/wie zorgt ervoor dat deze
ontmoetingsplek er kan zijn?



BIJLAGE 4 - TABEL VOOR ACTIES

Eerste stap													
Problemen?													
Inpraak nodig van andere groep?													
Hulp/toestemming nodig van?													
Wie doet het?													
Is er geld voor?													
Hoelang duurt het?													
Kan je snel beginnen?													
Hoeveel kost het?													
Wat willen we?													
Plek													

BIJLAGE 5 – KAARTJES

De volgende pagina's bevatten op elke pagina een blad met kaartjes. Elk blad heb je nodig in het spel. Print ze uit in de volgorde waarop ze staan en dubbelzijdig. Daarna kan je alle kaartjes uitknippen.



**Aantrekkelijke en
toegankelijke openbare
ruimte**

1



Voorzieningen dichtbij huis

2



**Voldoende
zitplekken en op de
juiste plek**

3



**Veilige en inclusieve
speel- en
sportplekken**

4



**Veilige, toegankelijke
en beschutte
plekken**

5



**Een toegankelijke en
veilige (buiten-)ruimte
met ontmoeting,
ontspanning en toezicht
op kinderen**

6



Schaduwrijk en groen

7

8

9

10

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

1

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

2

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

3

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

4

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

5

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

6

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

7

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

8

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

9

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

10

**Openbare
ontmoetingsplekken die
passen bij dagelijkse
activiteiten, zoals
boodschappen doen en
kinderen naar school brengen**



11

**Huiselijke
ontmoetingsplekken**



12



**Betere spreiding tussen
jongeren bij gebruik
van een plek**

13



**Ruimte niet te
mannelijk gedomineerd**

14



***“Plaats een buitenkast met
spellen, dan kunnen wij en de
kinderen makkelijker spelen.”***



***“Watertappunten bij
speelplekken maken ons blij!”***



***“Wij meiden willen graag
een eigen ruimte waar we
onzelf kunnen zijn.”***

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

11

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

12

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

13

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

14

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

Werkzame elementen

‘Wat er staat’

Hardware

Kansen

‘Wat er staat’

Hardware

Kansen

‘Wat er staat’

Hardware

Kansen

‘Wat er staat’

Hardware

Kansen

‘Wat er staat’

Hardware



**Informele sociale
interactie in de buurt
(zoals koffie drinken of
koken)**



1



**Toegankelijke plekken
voor meiden
(bereikbaar,
betaalbaar en
passend)**

2



**Activiteiten die niet
gedomineerd worden
door mannen**



3

**Activiteiten afgestemd
op de leefwereld en
behoeften (koken, taal,
sport en opvoeding)**



4



**Activiteiten speciaal
voor meiden, zoals
koken, bakken of een
meidenavond**

5



**Toegankelijke en
moderne communicatie
over activiteiten
(meertalig, meerdere
media, social media, app)**



6



**Variatie in
programmering**



7



**Activiteiten waar ruimte is
voor iedereen (meerdere
talen, persoonlijke
communicatie, geen
specifieke
geloofsovertuiging)**



8



**Contact met
leeftijdsgenoten en
jongerenwerkers**

9



**Informatie en kennis
verspreiden van
organisaties naar
bewoners, bewoners
informereren**



10

Werkzame elementen De activiteiten en communicatie Software 1	Werkzame elementen De activiteiten en communicatie Software 2
Werkzame elementen De activiteiten en communicatie Software 3	Werkzame elementen De activiteiten en communicatie Software 4
Werkzame elementen De activiteiten en communicatie Software 5	Werkzame elementen De activiteiten en communicatie Software 6
Werkzame elementen De activiteiten en communicatie Software 7	Werkzame elementen De activiteiten en communicatie Software 8
Werkzame elementen De activiteiten en communicatie Software 9	Werkzame elementen De activiteiten en communicatie Software 10



**“Wij willen meer inbreng
kunnen geven bij
activiteiten.”**



**“Er zou meer
communicatie moeten
komen richting nieuwe en
onbereikbare bewoners.”**



**“Onze groep is divers. We
willen graag activiteiten die
daarop inspelen.”**



**“Ons lijkt een mobiele
activiteitenbus met vaste
begeleider die wekelijks
de wijk in komt rijden
leuk.”**



Kansen De activiteiten en communicatie <i>Software</i>	Kansen De activiteiten en communicatie <i>Software</i>
Kansen De activiteiten en communicatie <i>Software</i>	Kansen De activiteiten en communicatie <i>Software</i>
Kansen De activiteiten en communicatie <i>Software</i>	Kansen De activiteiten en communicatie <i>Software</i>
Werkzame elementen De activiteiten en communicatie <i>Software</i>	Werkzame elementen De activiteiten en communicatie <i>Software</i>
Werkzame elementen De activiteiten en communicatie <i>Software</i>	Werkzame elementen De activiteiten en communicatie <i>Software</i>



**Toezicht en sociale
controle**



1



**Bewoners centraal
en in hun kracht
zetten**



2



**Sleutelfiguren als
aanjagers en
verbinders**



3

**Ontmoetingsplekken met
meerdere functies (bijv.
bibliotheek, opvang en
koffie inloop)**



4



**Bekende gezichten voor
vertrouwen**



5



**Vertrouwde
sleutelfiguren**



6



**Om iets blijvend te
maken is structurele
inzet, tijd en ruimte
nodig**



7



**Professionals zijn
de sleutel in
contact, organisatie
en borging**



8

9

10

Werkzame elementen
De organisatie erachter
Orgware

1

Werkzame elementen
De organisatie erachter
Orgware

2

Werkzame elementen
De organisatie erachter
Orgware

3

Werkzame elementen
De organisatie erachter
Orgware

4

Werkzame elementen
De organisatie erachter
Orgware

5

Werkzame elementen
De organisatie erachter
Orgware

6

Werkzame elementen
De organisatie erachter
Orgware

7

Werkzame elementen
De organisatie erachter
Orgware

8

Werkzame elementen
De organisatie erachter
Orgware

9

Werkzame elementen
De organisatie erachter
Orgware

10



Begeleiding door oudere jongeren werkt verbindend



“We willen graag zelfstandig toegang tot ruimtes (bijv. door zelf een sleutel te hebben).”



“Laat ons meebeslissen via bijvoorbeeld een jongerenraad.”

“Laten we flexibel omgaan met ruimtes in de wijk die beschikbaar zijn. Bijvoorbeeld een school na de schooldag.”



“We willen graag meedoen, maar hebben soms hulp nodig van professionals. We zoeken een samenwerking.”



“Betrek ons als mede-organisator.”



“Wij vinden het belangrijk om mee te mogen denken en serieus genomen te worden .”



“Meer inzet van buurtvaders en -moeders. Dat geeft een veilig gevoel.”



“We zoeken een gemakkelijke samenwerking, zoals een duidelijk aanspreekpunt in de wijk.”



“Meerdere personen actief in de wijk zorgt voor meer stabiliteit en veiligheid”



Kansen

De organisatie erachter

Orgware

Kansen

De organisatie erachter

Orgware

Kansen

De organisatie erachter

Orgware

Kansen

De organisatie erachter

Orgware

Kansen

De organisatie erachter

Orgware

Kansen

De organisatie erachter

Orgware

Kansen

De organisatie erachter

Orgware

Kansen

De organisatie erachter

Orgware

Kansen

De organisatie erachter

Orgware

Kansen

De organisatie erachter

Orgware



**“Wij voelen ons graag veilig
in de wijk.”**



**“Zo min mogelijk drempels
om elkaar te ontmoeten: dat
voelt voor ons toegankelijk.”**



**“We voelen ons graag
welkom op een plek.”**



**“Een vertrouwd gevoel bij
een plek is voor ons
belangrijk”**

Kansen Het gevoel Mindware	Kansen Het gevoel Mindware
Kansen Het gevoel Mindware	Kansen Het gevoel Mindware
Kansen Het gevoel Mindware	Kansen Het gevoel Mindware
Kansen Het gevoel Mindware	Kansen Het gevoel Mindware
Kansen Het gevoel Mindware	Kansen Het gevoel Mindware

Welke ware?

**Wat kan je zien en
aanraken?**

Welke ware?

**Wat is gebouwd,
geplant of geplaatst?**

Welke ware?

**Wat kan kapot gaan of
moet onderhouden
worden?**

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Welke ware?

**Wat is iets dat wordt
georganiseerd?**

Welke ware?

Wat is een activiteit?

Welke ware?

**Wat is een vorm van
communicatie? Bijvoorbeeld een
flyer/Whatsapp?**

Welke ware?

**Wat vindt er plaats en
hoe wordt daarover
gecommuniceerd?**

Hintkaarten

Software

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Hintkaarten

Hardware

Welke ware?

**Wie zorgt ervoor dat
deze plek/activiteit er
is?**

Welke ware?

**Wie is er
verantwoordelijk voor
onderhoud en beheer?**

Welke ware?

**Wie zorgt voor het geld
dat nodig is voor deze
plek/activiteit?**

Welke ware?

**Zijn bewoners betrokken bij
de ontmoetingsplek? Zo ja,
hoe?**

Welke ware?

**Gaat het over afspraken
die mensen met elkaar
gemaakt hebben?**

Hintkaarten

Orgware

Hintkaarten

Orgware

Hintkaarten

Orgware

Hintkaarten

Orgware

Hintkaarten

Orgware

Hintkaarten

Orgware

Hintkaarten

Orgware

Hintkaarten

Orgware

Hintkaarten

Orgware

Hintkaarten

Orgware