



▮ Op vrijwillige voeten, een spel over vrijwilligersbeleid

Doel van de werkwinkel:

Dit spel is eerst en vooral een manier om in je ploeg eens stil te staan bij je vrijwilligers en wat er nodig is om hen in ere te houden. Je krijgt een idee van elementen in een vrijwilligersbeleid en kan zelf inzicht krijgen in mogelijke pijnpunten in jouw ploeg.

Deze methodiek geeft je geen kant-en-klaar recept om vrijwilligers eeuwig te houden en perfect te begeleiden, wel een aantal ingrediënten. Het is de bedoeling bewust te worden van wat je nu al doet voor vrijwilligers en wat misschien nog beter kan.

Speel het spel op je ploegvergadering, gouvoverleg of districtsraad. Plannen en meningen uitwisselen, leidt vaak tot nieuwe ideeën.

Doelgroep:

Leidinggevend en van een team, overal in de structuren

Duur:

1 tot 3 uur

Aangewezen tijdstip:

Aan het begin van het werkjaar of een termijn

Specifieke locatie:**Aantal deelnemers:**

Per spelbord maximaal 6 spelers

Nodig aantal begeleiding:

Geen externe begeleiding noodzakelijk. Het spel kan gespeeld worden met alle aanwezigen.

Andere info of aandachtspunten:

Benodigheden per groepje van 6:

- Spelbord
- Vraag- en opdrachtkaartjes (gesorteerd per gebied en omgekeerd op het juiste vak)
 - o Voor de korte methodiek (\pm 1 uur) gebruik je alleen de groene kaartje, de vragen.
 - o Voor de langere methodiek (\pm 2 à 3 uur) gebruik je alle kaartjes, de vragen en de opdrachten.
- 2 dobbelstenen
- Pion per persoon (kan ook een paperclip of kroonkurk zijn)
- Max. 6 personen per spelbord

Korte inhoud en duur per fase:

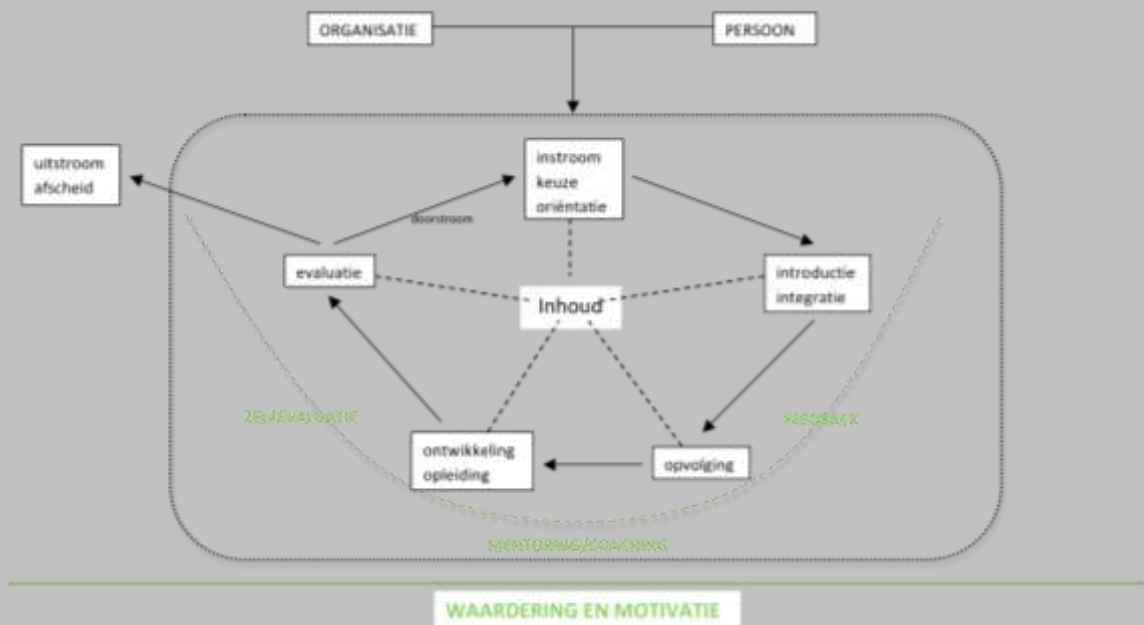
1. Inleiding – 5 à 10" (zie achtergrondinformatie en bijgevoegd sjabloon)
2. Speluitleg – 5"
3. Spel – 1u à 3u (zelf een beetje te bepalen)
4. Evaluatie van het spel – 10"

Opbouw van de werkwinkel: (eventueel in verschillende stappen)

Inleiding

In het huidige vrijwilligerslandschap is het niet altijd gemakkelijk om vrijwilligers bij te houden als organisatie of ploeg. Vrijwilligers zijn veeleisender geworden en stappen op als ze niet tevreden zijn. Het is ook niet evident om hen te laten doorstromen naar andere boeiende posities en om hen voldoende te begeleiden, zonder te betuttelen.

Een vrijwilligersbeleid is daarom een nieuwe trend, die een plaats wil geven aan deze moeilijkheden. Je kan als ploeg of organisatie een plan opstellen over hoe je met vrijwilligers wil omgaan. Dit beleid wordt opgebouwd rond een model van de veronderstelde weg die een vrijwilliger binnen een ploeg aflegt.



Over dit model vind je meer informatie in het bijgevoegde sjabloon voor vrijwilligersbeleid. De fasen worden een voor een verklaard en uitgewerkt.

Speluitleg

Het spelbord stelt een tocht voor doorheen de cyclus die een vrijwilliger binnen een bepaald engagement doorloopt. Elke speler probeert als eerste aan te komen op het einde van deze vrijwilligerscyclus, in vakje 62 op het eiland Nieuwe Oorden. Daarvoor gooi je om beurt met twee dobbelstenen. De eerste keer dat je vakje 57 passeert, ga je verder via vakje 13, opnieuw het vrijwillige land in. De tweede keer neem je de route naar Nieuwe Oorden.

Als je, na een overeenkomend aantal stappen te zetten, op een geel vakje komt, trek je een kaartje uit de stapel van het gebied waar je je bevindt. Je beantwoordt de vraag of voert, samen met de andere deelnemers, de opdracht uit. Rond elke vraag of opdracht mag een kleine discussie ontstaan en belangrijke conclusies worden genoteerd (bijvoorbeeld over het ontbreken van een cruciaal element in jouw ploeg). De speler die het kaartje trok, mag het houden, en de beurt gaat naar de volgende speler.

Wanneer je op een vakje komt met een andere kleur of met een vliegtuigverbinding, voer je de bijbehorende opdracht uit. Bij een rood vakje sla je een beurt over, op blauw gooi je nog een keer, en bij groen moet je achteruit stappen bij de volgende worp. Kom je op een vakje met een vliegtuig, kan je indien gewenst naar het volgende vliegveld vliegen.

Wanneer de eerste speler aankomt op vakje 62, worden de punten geteld. Elk kaartje is goed voor een punt. Degene die eerst aankomt, krijgt daar nog 3 punten bovenop. De speler met de meeste punten is uiteraard de winnaar.

Na afloop van het spel kan het zinvol zijn om de conclusies nog eens te overlopen en eventueel afspraken te maken voor de toekomst.

Daarnaast is er ook aan sjabloon voor de uittekening van een volledig vrijwilligersbeleid. Door het beantwoorden van enkele vragen en beslissingen te nemen voor jouw ploeg of groep, teken je geleidelijk een manier van omgaan met je vrijwilligers uit.

SPEL

Evaluatie

De deelnemers krijgen 5 wasspelden en moeten deze spelden op een continuüm bij een stelling hangen. Bij elke stelling hangt een touw verticaal op. De stellingen kunnen bijvoorbeeld zijn:

- Ik heb uit deze werkwinkel iets concreets geleerd voor mijn team.
- Ik heb nu een beter zicht op vrijwilligers(beleid).
- Ik heb nagedacht over dingen waar ik nooit bij stilgestaan had.
- Ik heb hier echt mijn tijd verspild.
- Ik vind deze methodiek geschikt voor deze inhoud.

Achteraf worden dan de touwen bekeken en kort besproken in de groep.

Achtergrond informatie (zoals websites, boeken, documentatie):

Tips bij het geven van deze werkwinkel

Verklarende woordenlijst:

- competentie: Het geschikt zijn voor een taak of functie, op grond van bijvoorbeeld kennis, vaardigheden en houdingen
- ploeg/groep/team: Deze termen worden in de kaartje door elkaar gebruikt, maar doelen alledrie op de groep mensen waar je mee werkt.
- coachen: Begeleiden om zelfoplossend te werken, zonder zelf een oplossing aan te bieden.
- kwaliteitsbewaking: Het zorgvuldig pagen of alle taken naar de gesteld normen worden uitgevoerd en of de aanwezige personen capabel zijn voor hun verantwoordelijkheden

Aangepast door (naam, eventueel ploeg, team of commissariaat) op
(datum).

Als je aanpassingen deed, gelieve de nieuwe versie dan terug te sturen
naar vorming@scoutsengidsenvlaanderen.be
Dankjewel!