

Speel met de vrijwilligerswet

een interactief spel
voor medewerkers
in vrijwilligersorganisaties



een handleiding

inleiding

Hallo beste spelbegeleider en spelers!

Sinds 1 augustus 2006 is er de vrijwilligerswet. Die regelt een aantal zaken voor vrijwilligers en hun organisaties. Doorheen het spel zullen jullie hiermee kunnen kennismaken.

Oei, saaie kost denk je dan...

MAAR NEEN, dat willen we juist met deze werkvorm vermijden! We willen jullie op een ontspannen en interactieve manier de wet leren kennen.

De handleiding is er voor diegene die het spel zal begeleiden (of de 'spelbegeleider') en bevat alle benodigde informatie om er voor de deelnemers een goede en boeiende informatiesessie van te maken.

Hebben jullie na het spelen van het spel nog vragen, laat ons dan gerust iets weten! Onze contactgegevens vind je verder in deze handleiding.

Veel (leer)plezier met 'speel met de vrijwilligerswet!'

inhoud

Wat vind je in deze handleiding terug?

INLEIDING	2
INHOUD	3
HET SPEL!	4
Wat is het doel van dit spel?	4
Voor welke doelgroep is dit spel gemaakt?	4
Aantal spelers	4
De spelbegeleider	4
Duur van het spel	5
Je speelplek	5
Het nodige materiaal	5
VOORBEREIDING	6
De ruimte klaarzetten	6
Het materiaal klaarzetten	6
EN...SPELEN MAAR!	8
De start!	8
Een nieuwe letter	8
Afsluiten van het spel	10
TOT SLOT	11
ADRESSEN	12
COLOFON	13

Hebben jullie na het lezen van de handleiding en het spelen nog vragen, opmerkingen of ideeën, laat gerust iets weten!

Contact: info@vsvw.be of 03/218.59.01.

het spel!

Wat is het doel van dit spel?

Het doel van dit spel is om medewerkers in vrijwilligersorganisaties op een ludieke manier de vrijwilligerswetgeving in praktijk te leren kennen. Een mix van cases, vragen, opdrachten en meningen vormt hiervoor de basis. Bij elk goed antwoord krijgen de deelnemers een letter cadeau. Wie op het einde het langste woord kan vormen, is de winnaar!

Voor welke doelgroep is dit spel gemaakt?

Het spel is gemaakt om te spelen met medewerkers van vrijwilligersorganisaties, die hun medewerkers graag op de hoogte willen brengen van de wetgeving. Ook bestuursvrijwilligers en vrijwilligers zelf kunnen dit spel meespelen.

Tip: voor deze laatste is er ook nog 'speel met de vrijwilligerswet: een interactief kwartetspel voor vrijwilligers', op hun maat gesneden.

Interesse in dit spel? Mail naar info@vsvw.be of 03/218.59.01. en bestel een exemplaar!

Aantal spelers

Het spel wordt gespeeld met minimum 3 en maximum 7 groepen (minstens 2, maximum 4 deelnemers per groep).

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

De spelbegeleider

Om het spel te begeleiden heb je (minstens) één persoon nodig. Deze persoon moet deze handleiding op voorhand grondig doornemen. Het is goed, maar niet noodzakelijk, als deze persoon zelf ook reeds wat inzicht heeft in de vrijwilligerswet.

Bijvoorbeeld: een lesgever vrijwilligerswet, een vrijwilligersverantwoordelijke van een organisatie of een gemeente...

Als je het spel speelt binnen je eigen organisatie, is de spelbegeleider bij voorkeur iemand uit de organisatie zelf. Zo'n persoon heeft immers al een hoop achtergrond over de organisatie en kan op meer specifieke vragen ook een antwoord bieden.

Bijvoorbeeld: een medewerker vorming binnen je organisatie, de vrijwilligersverantwoordelijke...

De spelbegeleider leg het spel uit, en bewaart steeds het overzicht. Daarom kan hij zelf ook moeilijk meespelen, wat het spel voor hem/haar echter niet minder boeiend maakt!

Duur van het spel

De richtlijn die we graag meegeven is om het spel gedurende 1u30 à 2u te spelen, afhankelijk van de grootte van de groep.

Allicht zijn op dat moment nog niet alle vragen opgelost, maar neem dan rustig nog de tijd om even de wet in zijn geheel door te lopen.

Je speelplek

Dit spel laat zich het beste spelen in een ruim 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 de spelbegeleider allemaal goed zien en horen.

Het nodige materiaal

Al het benodigde materiaal om het spel te spelen, staat op de website waar ook deze handleiding te vinden is. Al dat materiaal kan afgeprint en vlot samengesteld worden. Daarna kan het spel dan starten!

Op de website staat:

- Deze handleiding met bijhorende bijlagen:
- Bijlage 1: cases
- Bijlage 2: vragen
- Bijlage 3: meningvragen en opdrachten
- Een figuur voor een draairad (afprinten op dik, bij voorkeur glad papier)
- Een pijlvorm
- De letters van het alfabet
- Een PowerPoint-presentatie 'de vrijwilligerswet in een notendop'

Zelf heb je nog nodig:

- Een clip of klem om de pijl op het draairad te bevestigen
- Een schaar om de letters uit te knippen
- Een enveloppe, een zakje of een doos om de letters door elkaar te schudden en de spelers de kans te geven ze 'blind' te nemen tijdens het spel

voorbereiding

De ruimte klaarzetten

In een lokaal wordt een grote tafel klaargezet (afhankelijk van het aantal spelers). Zorg dat de spelbegeleider nog enige ruimte ter beschikking heeft (zowel op als rondom de tafel) om het spel voor hem/haar overzichtelijk te kunnen houden. Wordt er buiten in het gras gespeeld, let er dan ook voor op dat de spelbegeleider voldoende ruimte heeft en dat er geen deelnemers op een mierenhoop gaan zitten.

Het materiaal klaarzetten

Het is makkelijk als een aantal zaken reeds vooraf klaarliggen. Zo kan het spel vlot beginnen. Hieronder overlopen we even al deze zaken:

- Het draairad:
Print de pijl en het rad af op dik en bij voorkeur ook glad papier.
Maak vervolgens een gaatje in het midden van het rad (deze plek is gemarkeerd), en in het midden van de pijl (eveneens gemarkeerd). Bevestig de twee door dit gat aan elkaar (met bijvoorbeeld een papierklem). Zorg dat er vlot aan de pijl kan gedraaid worden.
Dit draairad wordt in het midden van de tafel gelegd en wordt doorheen het spel doorgegeven als de afstand tot het midden van de tafel te groot is.
- De letters van het alfabet:
Print deze letters af, en knip of snij ze allemaal op aparte vierkanten. Stop alle letters samen in 1 doos met een deksel of een afgesloten zakje. Ook deze doos/dit zakje zal gedurende het spel doorgegeven worden.
- De handleiding en de bijlagen:
Print deze handleiding en de bijlagen erbij af en leg ze geordend bij elkaar. Op die manier is het makkelijk alle vragen terug te vinden. Het is aangewezen om de bijlagen op verschillende hoopjes te spreiden. Wat er dus voor de spelbegeleider ligt is het volgende:
 - De handleiding (zonder bijlage)
 - Bijlage 1: cases
 - Bijlage 2: vragen
 - Bijlage 3: meningvragen en opdrachten

De spelbegeleider houdt tijdens het spel steeds de handleiding, bijlage 1 en bijlage 2 bij zich. Het is immers belangrijk dat de deelnemers de antwoorden niet zien. Bijlage 3 bevat de meningvragen en de opdrachten. Deze kunnen eventueel los van elkaar op de tafel gelegd worden.

Let op: zorg ervoor dat bij een opdracht slechts één groepslid de opdracht kan lezen. Anders kan het zijn dat de anderen de oplossing reeds vooraf te weten komen.

Naast de zaken die afgeprint worden, zijn er nog een aantal bijkomende zaken waarvoor gezorgd moet worden:

- 10 voorwerpen die geassocieerd worden met het geven van informatie over de vrijwilligerswetgeving aan vrijwilligers. Leg deze voorwerpen onder een doek of in een zak en houdt deze binnen handbereik
Bijvoorbeeld: een boekje 'goed gekend', een kwartetspel 'speel met de vrijwilligerswet' voor vrijwilligers, een informatienota...
- Papier en balpennen (of stiften)
- Een horloge met secondewijzer of timer

en...spelen maar!

Als de spelbegeleider klaar is met de voorbereidingen, kan het spel beginnen!

De start!

De spelbegeleider verdeelt de deelnemers in verschillende groepen. Hij legt hen vervolgens het spel uit. De bedoeling is dat elke groep zoveel mogelijk letters verzamelt om aan het einde van het spel een zo lang mogelijk woord te kunnen maken. Deze letters kunnen ze op verschillende manieren te pakken krijgen.

Een nieuwe letter

Elke groep draait om beurt aan het draairad. De groep komt dan op een bepaald figuurtje terecht. Dit figuurtje zal bepalen op welke manier de groep een nieuwe letter kan verdienen:



Een case: de groep krijgt van de spelbegeleider een case voorgeschoteld over het thema dat zij door het draairad aangeduid krijgt. Ze zoeken hierop het juiste antwoord. Er zijn dan 2 mogelijkheden:

→ Het antwoord van de groep is juist: de groep mag een letter trekken uit de doos.

→ Het antwoord van de groep is fout: alle andere groepen mogen hun kans wagen (*door bijvoorbeeld om ter eerst hun hand op te steken, te blazen op een fluitje...*), en mogen bij een juist antwoord een letter uit de doos halen.

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

Bijvoorbeeld:

De organisatie heeft geen enkele verantwoordelijkheid op het gebied van het regelen van mogelijke formaliteiten voor (kandidaat)vrijwilligers die een uitkering genieten. Waar of niet waar?

Dit klopt. Binnen de informatieplicht zijn organisaties niet verplicht te zeggen met welke formaliteiten hun vrijwilligers in orde moeten zijn. Het getuigt echter van een goede vrijwilligerszorg als de organisatie zijn vrijwilligers hier wel voor waarschuwt.

Er is ook vanuit de organisatie de mogelijkheid om een algemene toestemming te vragen aan de RVA voor werklozen en bruggepensioneerden. Zo hoeven vrijwilligers die een uitkering krijgen van de RVA mogelijk zelf de melding niet meer te doen.



Een vraag: de groep krijgt van de spelbegeleider een vraag over een thema naar keuze. Er zijn dan 2 mogelijkheden:

→ Het antwoord van de groep is juist: de groep mag een letter trekken uit de doos.

→ Het antwoord van de groep is fout: alle andere groepen mogen hun kans wagen (*door bijvoorbeeld om ter eerst hun hand op te steken, te blazen op een fluitje...*), en mogen bij een

juist antwoord een letter uit de doos halen.

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

Bijvoorbeeld:

Mag een N.V. (naamloze vennootschap) werken met vrijwilligers?

Nee, dat mag niet. Enkel organisaties zonder commerciële of winstgevende doeleinden mogen vrijwilligers inschakelen.



Een meningvraag: de spelbegeleider gooit een bepaalde stelling of vraag in de groep waar iedereen zijn mening over mag geven. Als elke deelnemer zijn mening heeft kunnen geven, mag elke groep een letter trekken.

Bijvoorbeeld:

Wanneer is er volgens jou sprake van een licht herhaalde fout waardoor de vrijwilliger mogelijk persoonlijk aansprakelijk kan worden gesteld?



Een opdracht: de spelbegeleider geeft de ploeg een bepaalde opdracht mee. Afhankelijk van wat er in de opdracht beschreven staat, mogen de deelnemers 1, 2 of 3 letters trekken bij een goede uitvoering.

Bijvoorbeeld:

Laat de groep een andere groep overtuigen dat vrijwilligerswerk in jullie organisatie de moeite waard is. Ze moeten hiervoor minstens drie goede argumenten geven. De spelbegeleider beslist, samen met de (al dan niet overtuigde) groep, of deze argumentatie zeer goed (2 letters), matig (1 letter) of niet voldoende (0 letters), waard is.

Het afsluiten van het spel

Aan het einde van het spel mag elke groep met zijn letters een woord vormen. De groep met het langste (bestaande!) woord, wint het spel en mag zich 'expert in de vrijwilligerswet' noemen. Bij een gelijkspel is de winnaar de groep die in totaal het meeste letters heeft verzameld.

Na het afsluiten van het spel, kan het goed zijn met de deelnemers de gehele vrijwilligerswetgeving door te lopen. Dit kan aan de hand van de PowerPoint die op de website te vinden is, aan de hand van een brochure...

Eventueel kan er ook met de deelnemers een afsluitend momentje gehouden ter evaluatie: wat nemen ze hier nu uit mee, welke informatie missen ze nog, waar willen ze graag meer over weten?

Als er na afloop van het spel nog vragen zijn, is het altijd mogelijk om ons te contacteren! Onze gegevens vind je op de website en achteraan in deze handleiding.

tot slot

- De spelbegeleider neemt best goed de handleiding door vooraleer het spel begint. Ook de vragen en antwoorden leest hij best al eens goed door. Zo is hij/zij al op de hoogte van wat er komen zal.
- Zorg dat de spelbegeleider al iets op voorhand begint met het klaarleggen van het materiaal. Zo kan het spel vlot beginnen en hoeven de deelnemers niet te wachten.
- Als er wordt gespeeld met deelnemers die elkaar niet goed kennen, is het goed om even iedereen zijn naam te laten zeggen. Dat kan ook met een creatieve kennismaker. Dat is vrij in te vullen.

Bijvoorbeeld:

- *De deelnemers verdelen zichzelf in groepjes van 2. Ze krijgen vervolgens 5 minuten om elkaar beter te leren kennen. Daarna stellen ze elkaar voor aan de grote groep.*
- *Iedereen krijgt bij het binnenkomen een kaartje met een naam op. Tijdens de kennismakingsronde moet elke deelnemer trachten om de naam die hij/zij getrokken heeft aan de juiste persoon te geven.*
- *Laat elke deelnemer zijn sleutelbos tevoorschijn halen. Ze moeten zich dan voorstellen aan de hand van de verschillende sleutels aan de sleutelbos.*

- Optrachten en meningen 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 (let daarbij wel op dat je niet de inhoud van de vraag verandert, maar enkel de situatie realistischer maakt).

Bijvoorbeeld: 'je bent lid van een plaatselijke kaartclub', wordt: 'je bent lid van een plaatselijke jeugdbeweging'.

- De winnende groep verdient misschien nog een klein presentje op het einde van het spel?

Bijvoorbeeld: geef de winnende groep een klein cadeautje (een reep chocolade...)

- Geef de deelnemers 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: vraag een publicatie aan bij één van de Steunpunten Vrijwilligerswerk om uit te delen, verwijs hen naar de website, print de PowerPoint-presentatie uit...

adressen

Zit je nog met vragen of opmerkingen? Bij ons kan je terecht!

**Steunpunt Vrijwilligerswerk
Antwerpen**
Boomgaardstraat 22, bus 100
2600 Berchem
03/240.61.65
vrijwilligerswerk@provant.be

**Steunpunt Vrijwilligerswerk
Het Punt vzw**
Treurenberg 24
1000 Brussel
02/218.55.16
hetpunt@busmail.net

**Steunpunt Vrijwilligerswerk
Limburg**
Universiteitslaan 1
3500 Hasselt
011/23.72.24
vrijwilligerswerk@limburg.be

**Steunpunt Vrijwilligerswerk
Vlaams-Brabant**
Provincieplein 1
3010 Kessel-Lo
016/26.73.25
vrijwilligerswerk@vl-brabant.be

**Steunpunt Vrijwilligerswerk
Oost-Vlaanderen**
PAC Het Zuid, Woodrow Wilsonplein 2
9000 Gent
09/267.75.44
vrijwilliger@oost-vlaanderen.be

**Steunpunt Vrijwilligerswerk
West-Vlaanderen**
Boeverbos, Koning Leopold III-laan 41
8200 Brugge
050/40.34.87
vrijwilligerswerk@west-vlaanderen.be

**Vlaams Steunpunt Vrijwilligerswerk
vzw**
Amerikalei 164
2000 Antwerpen
03/218.59.01
info@vsvw.be

colofon

Redactie: Sofie Devarwaere & Eva Hambach

Lay-out: X-oc (www.x-oc.com)

Dit spel bevat basisinformatie over de vrijwilligerswet. Voor meer informatie kan je terecht op www.vrijwilligerswerk.be, of in onze publicaties.

‘Speel met de vrijwilligerswet, een interactief spel voor medewerkers in vrijwilligersorganisaties’ is een realisatie van het Vlaams Steunpunt Vrijwilligerswerk vzw in het kader van het project ‘informatie en educatie’, in opdracht van de Vlaamse minister van Welzijn, Gezondheid en Gezin.

De inhoud van dit spel mag gebruikt worden voor en door vrijwilligers en vrijwilligersorganisaties, met bronvermelding. Het spel wordt gratis verspreid.

D/2009/9253/02

Juni 2009

4 Speelt toch ook mee!



Vrijwilligers  WERK . be



Vlaams Steunpunt
Vrijwilligerswerk vzw
VSVw

Met steun van de
Vlaamse overheid

