

Methodieken van kaartspellen

Algemene inleiding

De kaartspellen zijn ontwikkeld voor het Erasmus+ Sport project: **Keep Youngsters Involved** in Sport (jongeren binden aan en behouden voor sport). Het is het belangrijkste hulpmiddel van de toolkit. Met behulp van deze kaartspellen kom je meer te weten over hoe je acties in de sportclub kunt doorvoeren om jongeren (van 12-19 jaar) betrokken te houden en uitval in sport te voorkomen.

De kaarten zijn gekoppeld aan de **14 factoren** om uitval in sport te voorkomen en bestaan uit concrete acties.

De verschillende kaartspellen kunnen professionals en vrijwilligers die met jongeren in sport werken, jongvolwassenen en sportclubs helpen om hun jongerenbeleid te verbeteren en een plan van aanpak op te stellen voor een sportclub

In dit document staan de methodieken van drie verschillende kaartspellen.

Uitkomsten van het kaartspel

- Meer dialoog tussen jongeren, trainers/coaches, professionals, bestuursleden, vrijwilligers en anderen.
- Wat vinden jongeren leuk aan het jongerenbeleid van de sportclub? Wat is hun mening erover? Wat zijn de verbeterpunten?
- Meer kennis over wat je kunt doen om jongeren van de sportclub tevreden te houden
- Vertrouwd raken met de 14 factoren en acties om te voorkomen dat jongeren sport opgeven
- Het opstellen van een plan van aanpak voor je sportclub om te voorkomen dat jongeren sport opgeven
- Uitwisseling van informatie met elkaar
- Elkaar inspireren tot het verbeteren van het jongerenbeleid binnen de sportclub



[Klik hier om de kaarten te downloaden](#)

Kaarten

In totaal zijn er 169 acties (en 169 kaarten). Bij elke factor is er de keuze uit verschillende kaarten. Je kunt de kaarten kiezen en in kleur afdrucken om ze te gebruiken. Snijd ze op maat en vervolgens zijn ze klaar voor gebruik.

Er zijn 3 kaartspellen:

1. Kies je kaarten
2. Houd jongeren betrokken door middel van rollenspellen
3. Kwartet

Introduceer de 14 factoren

Verbind de 14 factoren met elkaar:

Voorafgaand aan de kaartspellen kun je iemand vragen om de 14 factoren te presenteren of pas een andere manier toe om de 14 factoren aan het publiek te presenteren.



[Klik hier om naar de overzichtspagina te gaan van alle 14 factoren](#)



[Klik hier om de factsheet 14 factoren te downloaden](#)

Doelgroep

Je kunt de kaartspellen met verschillende mensen spelen: trainers, coaches, bestuursleden van sportclubs, coördinatoren van jeugdsport, vrijwilligers die op het gebied van sport met jongeren werken en jongeren zelf, mits ouder dan 11 jaar (vanaf de leeftijd dat ze de kaarten goed kunnen lezen/begrijpen).

1,5 tot 2 uur voorbereidingstijd voor de workshop

Het onderwerp van de kaartspellen moet worden geïntroduceerd. Je kunt het onderwerp 'Jongeren binden en behouden' introduceren door:

- de film op de website van Keep Youngsters Involved te tonen en het publiek te vragen een reactie te geven
- de laatste feiten en cijfers te presenteren over jongeren en lichaamsbeweging
- de jongeren zelf te interviewen.

Presenteer de 14 factoren!

en

Geef hand-outs over de 14 factoren!

KAARTSPEL 1:

KIES JE KAARTEN

BEREID HET SPEL VOOR

SPEEL HET SPEL

Zaalopstelling

De beste zaalopstelling is een dineropstelling (banketstijl). Maak afhankelijk van de totale omvang van de groep tafels met 8 mensen.



De deelnemers kunnen aan tafel zitten om met elkaar in gesprek te gaan en moeten elkaar kunnen verstaan en naar elkaar kunnen luisteren.

Deelnemers



8 personen per subgroep, maak in totaal gebruik van alle tafels die je hebt om zoveel mogelijk verschillende groepen te maken.

Spelleider


- Voor elke 30 mensen is er één spelleider nodig. Er is geen maximum aantal deelnemers. Dit hangt af van de grootte van de ruimte en het totale aantal beschikbare tafels.
- De spelleider legt het spel uit en houdt de tijd in de gaten. De spelleider is er verder verantwoordelijk voor dat alles volgens schema verloopt en geeft aan hoeveel tijd er nog over is.

Optioneel

- Elke tafel heeft een gespreksleider die goed op de hoogte is van het proces.
- De gespreksleider geeft uitleg over de vorm, zorgt dat het gesprek op gang komt, probeert iedereen erbij te betrekken zodat iedereen aan het gesprek bijdraagt, en stimuleert de uitwisseling van informatie binnen de groep.

Stap 1

Selecteer in totaal 56 kaarten (4 kaarten per factor) per subgroep en leg deze op tafel. Elke tafel met 8 personen heeft 56 kaarten. Verdeel de deelnemers in groepen van 8 en geef elke groep 56 kaarten.

 3 minuten



[Klik hier om de kaarten te downloaden](#)

Step 2

Deel de hand-outs met de beschrijvingen van de 14 factoren uit (PDF)




[Klik hier om de beschrijving van de 14 factoren te downloaden](#)




Stap 1

Maak kennis met elkaar. Iedereen introduceert zichzelf aan de subgroep.

 10 minuten


Stap 2

Elke deelnemer kiest de 3 kaarten die hem/haar het meest inspireren. De gekozen kaarten kunnen kaarten zijn om meer te weten te komen (over de ervaringen van andere deelnemers), of het kunnen kaarten zijn waarbij diegene een verhaal of ervaring met de groep deelt.

 5-10 minuten


Stap 3

De deelnemers lezen hun gekozen kaarten één voor één op. De deelnemers delen kennis en leggen uit waarom hun keuze op de betreffende kaart is gevallen (ervaringen, vragen, behoeften, advies?). Om de beurt delen ze kennis over de verschillende kaarten die door de subgroep zijn gekozen. Houd de tijd in de gaten. Deel de tijd in en zorg dat deze gelijk is verdeeld over de gekozen kaarten.

 30 minuten


Stap 4

Kies de 3 belangrijkste kaarten van de groep voor elke subgroep.

 5-10 minuten


Stap 5

Deel deze kaarten met de gehele groep. Eén persoon uit de groep presenteert deze kaarten aan het publiek.

 10-15 minuten

Stap 6

Vraag elke deelnemer om de belangrijkste acties die ze gaan ondernemen om een plan van aanpak voor hun sportclub op te stellen op te schrijven (je kunt enkele deelnemers vragen om dit publiekelijk te delen).

 5 minuten

VERSCHILLEN IN (SUB)GROEPEN

- 1 Indien mogelijk mensen van verschillende sportclubs
- 2 Groepen manken van leden van dezelfde club. In deze opzet kun je een extra **stap 7** toevoegen:

'Stel een plan van aanpak op voor de club aan de hand van de belangrijkste acties.'

Je kunt ook in kaart brengen welke factoren/acties de club tot de ideale club voor jongeren maken (waar staat de club nu en hoe ziet de ideale club eruit).

- 3 Een kleine groep van 6-8 jongeren en 2-3 trainers of coaches van dezelfde sportclub.

Hoe meer diversiteit per groep, hoe beter!

Denk bijvoorbeeld aan verschillende professionals, jongeren met verschillende leeftijden, verschillen in achtergrond, mannen versus vrouwen.

KAARTSPEL 2:

ROLLENSPEL Jongeren binden en behouden

BEREID HET SPEL VOOR

Het spel

Een kaartspel voor een grotere groep deelnemers.

Doel

Om vertrouwd te raken met de 14 factoren en de acties, om te ervaren hoe de acties kunnen worden ingezet om een jongere te motiveren.

Zaalopstelling

Theater opstelling



Omvang van de groep

20 tot 200 mensen

Spelleider

1 spelleider

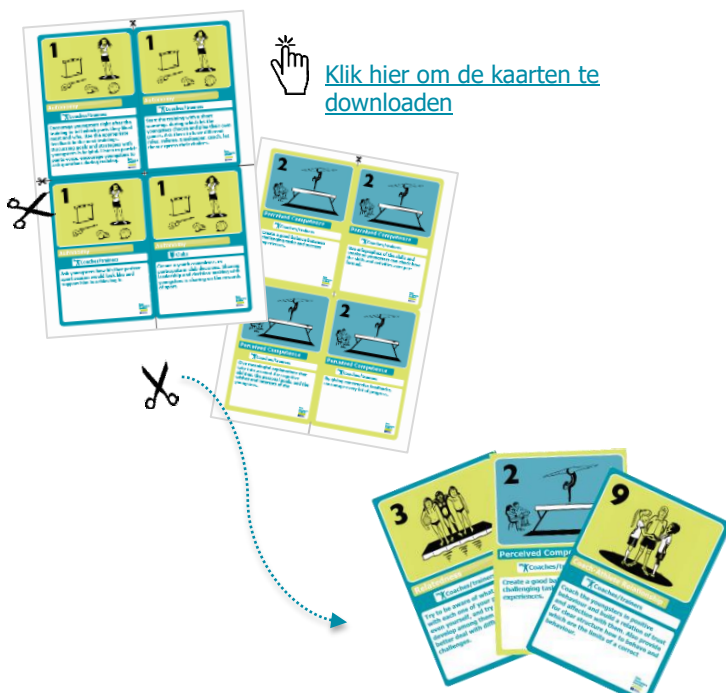
Vorbereiding

- Kies voorafgaand aan de bijeenkomst 5 spelers (vrijwilligers).
- Ze krijgen elk een andere rol toebedeeld in het spel.
- Gun de spelers wat tijd om zich voor te bereiden op hun rol.

15 minuten

Duur

- 15 minuten voorbereiding
- 15 minuten spelen
- 10 minuten feedback



[Klik hier om de kaarten te downloaden](#)

SPEEL HET SPEL

Start

Vijf spelers staan voor het publiek en spelen hun rol.



De rest van het publiek kijkt naar het spel.

Rollen

- Rol 1: Jongere** die niet echt gemotiveerd meer is om te sporten (denk aan de redenen waarom je niet meer echt gemotiveerd bent (14 factoren). Deze rol kan ook door een volwassene worden gespeeld.
- Rol 2: Trainer van de club** die probeert te achterhalen waarom deze jongere niet echt meer gemotiveerd is. Maak gebruik van factor 1 t/m 4 om te achterhalen wat de redenen van deze jongere zijn. (Gebruik de factoren en actiekaarten om input te geven)
- Rol 3: Coördinator van de club** die probeert te achterhalen waarom deze jongere niet echt meer gemotiveerd is. Gebruik factor 5 t/m 9 om te achterhalen wat de redenen van deze jongere zijn (Gebruik de factoren en actiekaarten om input te geven)
- Rol 4: Coach van de club** die probeert te achterhalen waarom deze jongere niet echt meer gemotiveerd is. Gebruik factor 10 t/m 14 om te achterhalen wat de redenen van deze jongere zijn (Gebruik de factoren en actiekaarten om input te geven)
- Rol 5: Ouder** die bezorgd is om zijn/haar zoon/dochter. De ouder geeft extra uitleg over het gedrag van de jongere.

Speel dit spel gedurende 15 minuten ten overstaan van het publiek

15 minuten

Na afloop van het spel (feedback)

Vraag de jongere (degene die deze rol heeft gespeeld) om feedback:

- Wat had effect?
- Wat had geen effect?

Vraag het publiek om feedback:

- Wat werkte goed?
- Wat werkte volgens hen minder goed?



10 minuten

KAARTSPEL 3: KWARTET

BEREID HET SPEL VOOR

SPEEL HET SPEL

Het spel

Een kaartspel voor 2-5 spelers die een kwartet bij elkaar proberen te krijgen door bepaalde kaarten van de tegenstander te vragen.

Doel

Om basiskennis te verwerven over of een idee te krijgen van de 14 factoren en acties.

Omvang van de subgroep

2-5 personen

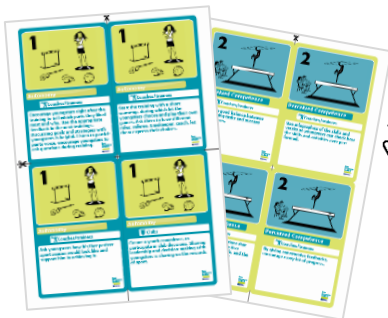
Zaalopstelling

Kleine tafels (maximaal 5 spelers per tafel)



Vorbereiding

- Kies 56 kaarten (4 kaarten per factor).
- Druk de 4 gekozen acties per factor af.



[Klik hier om de kaarten te downloaden](#)

- Nummer de kaarten (factor- en serienummer). Bijvoorbeeld: 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 2-1, 2-2, etc. tot 14-4.
- Elke speler moet op de hoogte zijn van welke factoren er in het spel zitten.
- Leg de lijst met de namen van factoren op tafel of geef elke speler een exemplaar.



[Klik hier om de beschrijving van de 14 factoren te downloaden](#)



Probeer tijdens het spel in gesprek te gaan over de kaarten. De winnaar is de speler die het hoogste aantal kwartetten heeft.

Stap 1 - Het delen

Er wordt bij elke speler één kaart gedeeld die open op tafel ligt. De speler met de laagste kaart (nummer van de factor) is de deler. De deler schudt de kaarten en de speler aan de rechterzijde van de deler coupeert de stapel.

De deler rondt het schudden af en deelt de kaarten een voor een met de klok mee gedekt op tafel, te beginnen met de speler aan zijn* linkerzijde.

* **Opmerking vanwege de leesbaarheid:** daar waar 'hij of zijn' staat kan natuurlijk ook 'zij of haar' worden gelezen.

Als er twee of drie spelers meedoen, krijgt elke speler zeven kaarten. Als er vier of vijf spelers meedoen, krijgt elke speler vijf kaarten. De resterende kaarten van het spel worden gedekt op tafel gelegd en vormt de trekstapel.

Stap 2 - Het spel

De speler aan de linkerzijde van de deler kijkt een tegenstander rechtstreeks aan en vraagt bijvoorbeeld: **"Mag ik van jou van factor Autonomie: actie"**

waarbij de medespeler normaal gesproken bij naam wordt genoemd en waarbij de serie die hij wil hebben van veertien tot aan één wordt aangegeven.

De speler die de vraag stelt, moet ten minste 1 kaart van de serie waarnaar gevraagd wordt op hand hebben. De speler van wie de kaarten worden gevraagd, moet alle gevraagde kaarten geven. Als hij er geen heeft, zegt hij: **"Eentje pakken!"** en de speler die de kaarten heeft gevraagd trekt de bovenste kaart van de stapel en neemt deze op de hand.

Als een speler 1 of meer kaarten van de gevraagde serie krijgt, mag hij dezelfde of een andere speler om nog een kaart vragen. Hij kan om dezelfde kaart of een andere kaart vragen. Zolang het hem lukt om kaarten te krijgen (voor een kwartet), kan hij zijn beurt vervolgen. Als een speler een kaart krijgt, moet hij de kaart laten zien, zodat dit kan worden gecontroleerd. Als een speler kwartet heeft, moet hij alle vier kaarten laten zien, open op tafel voor hem neerleggen en verdergaan met het spel.

Als de speler niet de kaart krijgt waar hij om vroeg en hij een kaart moet pakken, gaat daarna de beurt naar degene links van hem.

Het spel is afgelopen wanneer alle 14 kwartetten eruit zijn. De winnaar is de speler met het hoogste aantal kwartetten. Als een speler tijdens het spel geen kaarten meer heeft, mag hij (wanneer hij aan de beurt is) een kaart van de stapel pakken en dan naar kaarten van die serie vragen. Als de kaarten van de trekstapel op zijn, mag hij niet meer meespelen.