

Speel met de vrijwilligerswet

een interactief spel
voor medewerkers
in vrijwilligersorganisaties



een handleiding

inleiding

Hallo beste begeleider 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.

Deze handleiding is er voor de spelbegeleider en bevat alle nodige uitleg 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	3
INHOUD	4
HET SPEL!	5
Wat is het doel van dit spel?	5
Voor welke doelgroep is dit spel gemaakt?	5
Aantal spelers	5
De spelbegleider	5
Duur van het spel	6
Je speelplek	6
Het materiaal	6
VOORBEREIDING	7
De ruimte klaarzetten	7
Het materiaal klaarzetten	7
EN...SPELEN MAAR!	9
De start!	9
Een nieuwe letter	9
Afsluiten van het spel	11
TOT SLOT	12
ADRESSEN	13
COLOFON	14

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. De ploeg die op het einde het langste woord kan vormen, is de winnaar!

Voor welke doelgroep is dit spel gemaakt?

Het spel is gemaakt voor (bestuurs)vrijwilligers en (beroeps)medewerkers van vrijwilligersorganisaties die graag op de hoogte willen zijn van de wetgeving.

Tip: voor andere vrijwilligers is er ook nog het kwartetspel 'Speel met de vrijwilligerswet', op hun maat gesneden. Interesse in dit spel? Mail naar info@vsvw.be of bel 03/218.59.01 en bestel een exemplaar (u betaalt alleen de portkosten).

Aantal spelers

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

Opmerking: om het spelverloop overzichtelijk en boeiend te houden, raden we aan met niet meer dan 24 deelnemers te spelen.

De spelbegeleider

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

Bijvoorbeeld: een lesgever vrijwilligerswetgeving, een verantwoordelijke van een organisatie of een gemeente...

Het kan ook een voordeel zijn als de spelbegeleider iemand uit de eigen organisatie is. Die kan meestal op meer specifieke vragen een duidelijk antwoord geven.

Bijvoorbeeld: een medewerker vorming binnen je organisatie, de vrijwill

igersverantwoordelijke...

De spelbegeleider legt het spel uit en bewaart steeds het overzicht. Daarom kan hij moeilijk zelf 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 niet alle vragen opgelost, maar neem dan nog rustig even de tijd om de wet in zijn geheel te doorlopen.

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 halve kring. Het is belangrijk dat ze de spelbegeleider allemaal goed kunnen zien en horen.

Het materiaal

Het belangrijkste materiaal om het spel te spelen, staat op de website. Het kan allemaal afgeprint en vlot samengesteld worden.

Op de website staan:

- Deze handleiding
- Bijlage 1: cases
- Bijlage 2: vragen
- Bijlage 3: meningsvragen en opdrachten
- Een spelbord (afprinten op dik, bij voorkeur glad papier)
- Een pijlvorm (afprinten op dik, bij voorkeur glad papier)
- De letters van het alfabet (afprinten op stevig papier)
- Een PowerPoint-presentatie 'de vrijwilligerswet in een notendop'

Zelf moet je nog zorgen voor:

- Een splitpen of drukknop om de pijl op het spelbord te bevestigen
- Een schaar om de letters en de pijl uit te knippen
- Een zakje of 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). Wordt er buiten in het gras gespeeld, let er dan ook voor op dat de spelbegeleider voldoende ruimte en een tafeltje heeft en dat de deelnemers niet op een mierenhoop gaan zitten.

Het materiaal klaarzetten

Het is makkelijk als een aantal zaken vooraf klaarliggen.

- Het spelbord: maak een gaatje in het midden van het spelbord (deze plek is gemarkeerd), en in het midden van de pijl (eveneens gemarkeerd). Bevestig de twee op elkaar en zorg dat er vlot aan de pijl kan gedraaid worden. Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd of wordt doorgegeven als de afstand tot het midden van de tafel te groot is.
- De letters van het alfabet: print de letters af en snij of knip ze in vierkantjes. Stop alle letters in een doos met deksel of in een afgesloten zakje. Ook deze doos/dit zakje zal gedurende het spel doorgegeven worden.
- De handleiding en de bijlagen: print ze af en leg ze geordend bij elkaar. Op die manier is het makkelijk om alles snel terug te vinden. Het is aangewezen om de bijlagen op verschillende hoopjes te spreiden.

Wat voor de spelbegeleider ligt is dus het volgende:

De handleiding

Bijlage 1: cases

Bijlage 2: vragen

Bijlage 3: meningsvragen 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 kunnen zien. Bijlage 3 bevat de meningsvragen en de opdrachten. Deze kunnen eventueel los van elkaar op tafel gelegd worden.

Let op: zorg ervoor dat bij een opdracht slechts één groepslid de opdracht kan lezen (want er is altijd een tijdslimiet).

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

en...spelen maar!

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

De start!

De spelbegeleider verdeelt de deelnemers eerst in groepen en 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 rad. De pijl 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.

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

→ Het antwoord 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.

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

→ Het antwoord 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 zoals dat in de bijlage staat.

Bijvoorbeeld:

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

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



Een meningsvraag: 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 formuleren, mag de groep een letter trekken.

Bijvoorbeeld:

Wanneer is er volgens jou sprake van een lichte 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 nog even de gehele vrijwilligerswetgeving te doorlopen. Dit kan aan de hand van de PowerPoint die op de website te vinden is of aan de hand van een brochure.

Eventueel kan er ook met de deelnemers een afsluitend momentje gehouden ter evaluatie: wat nemen ze hier 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 de handleiding grondig door vooraleer het spel begint, ook de vragen en antwoorden. Zo is hij/zij al op de hoogte van wat er komen zal.
- Zorg dat de spelbegeleider op voorhand het materiaal klaarlegt. Zo kan het spel meteen beginnen en hoeven de deelnemers niet te wachten.
- Als er wordt gespeeld met deelnemers die elkaar niet goed kennen, kan je best iedereen even zijn naam laten zeggen. Dat kan ook met een creatieve kennismaker.

Bijvoorbeeld:

- *De deelnemers verdelen zichzelf in groepjes van 2. Ze krijgen vervolgens 5 minuten om mekaar 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.*
- Opgdrachten 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 kleine aanpassingen doorvoeren zodat ze meer van toepassing zijn op jouw organisatie (let daarbij wel op dat je de inhoud van de vraag niet verandert maar enkel de situatie herkenbaarder maakt).

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

- De winnende groep verdient misschien een klein presentje op het einde van het spel?
- Geef alle deelnemers op het einde ook nog een geheugensteuntje mee, zo vergeten ze niet op één twee drie alle informatie die ze tijdens het spel kregen.

Bijvoorbeeld: vraag een (gratis) publicatie aan bij één van de Steunpunten Vrijwilligerswerk, 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

