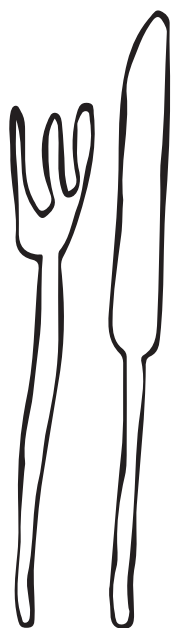
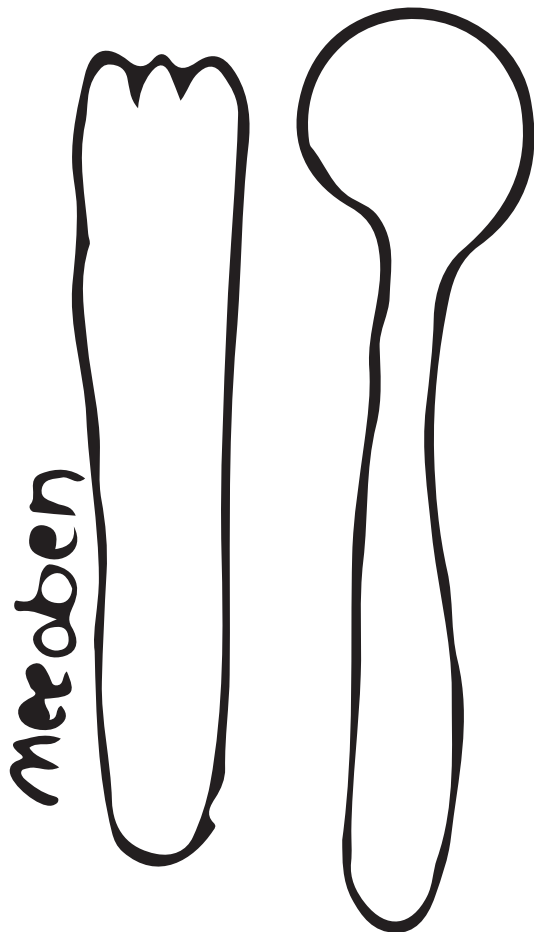
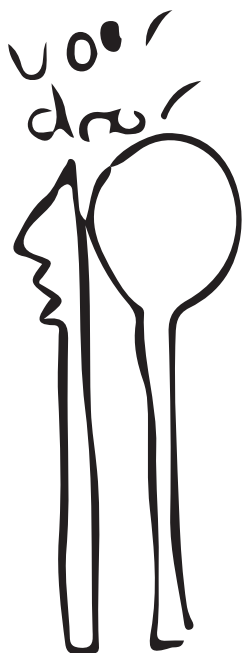


PUTTING PARTICIPATION TO PRACTICE

APPENDIX



Kritische
vragen

SAMENWERKING

DEVELOPING A PARTICIPATORY
APPROACH TO THE DESIGN AND
PROGRAMMING OF YOUTH HUBS

APPENDIX A: INTERVIEW FORMAT

**Read horizontally



APPENDIX B: OBSERVATION & ATTENDANCE AT PARTICIPATORY EVENTS

EVENT 1.

Purpose: To explore perspectives on effective participation and collaboration.

|| Participants: A diverse group of attendees, including representatives from various organizations, (adult) facilitators, and (young) individuals with lived experiences, alongside researchers and students.

Observation notes

- The group was seated around a large table, with a chair facilitating the discussion. Each participant had a microphone with a button to activate when they wanted to contribute, sometimes people didn't know how it worked.
- The meeting began with an interactive icebreaker to foster connections but transitioned into a more static format for the remaining two hours.
- The chairperson frequently emphasized the limitations of implementing all ideas discussed, which caused visible frustration among attendees.
- Participants were asked to use post-its to answer specific questions about meeting preferences, communication styles, and interaction methods.
- However, these inputs were not revisited or synthesized into actionable conclusions.
- The discussion featured frequent use of technical language, leaving some participants unclear about the meeting's purpose or how their input would be utilized.
- The dynamics of participation were uneven: some individuals dominated the conversation, while others

remained silent, with no structured opportunity to ensure everyone's voice was heard.

EVENT 2.

Purpose: To facilitate a dialogue aimed at understanding how to foster more effective and meaningful engagement between organizers and young individuals.

|| Participants: A diverse group, including younger attendees (ages 14–26), organizers, and facilitators (also young people). Approximately 20 young people and 20 organizers participated.

Observation notes

- The setup was more intimate compared to Event 1, with participants seated at smaller tables in groups of 5–7, creating a more collaborative atmosphere.
- The event featured an inviting environment with free food, music, mocktails, and spoken word performances, fostering a relaxed and engaging mood.
- Many participants were confused about the term "policy" and expressed a desire to first understand its meaning before engaging in discussions about it.
- Young organizers of the event facilitated conversations at one table, using a prepared question sheet to guide the dialogue.
- A radio station present at the event disrupted some conversations by recording without explicit consent, creating some discomfort among participants.
- By the event's conclusion, it was

APPENDIX B: OBSERVATION & ATTENDANCE AT PARTICIPATORY EVENTS

communicated that the insights gathered would be synthesized into an infographic and formal recommendations for municipal use.

EVENT 3.

Purpose: To bring together active participants of a youth-focused initiative to discuss and plan its programming. || **Participants:** A small group of 12 young attendees, aged 9 to 13, along with a (adult) facilitator.

Observation notes

- The youth worker guided the discussion effectively, posed follow-up questions, and maintained engagement.
- A 10-year-old participant was assigned as the note-taker. While the role was intended to involve them, they occasionally lost focus and required frequent reminders from the facilitator.
- An agenda was shared with attendees beforehand via WhatsApp, but phones were not allowed during the meeting.
- The discussion revolved around roles and responsibilities within the hub, such as being a chairperson, a connector, and ideas for creating promotional materials like flyers.
- Participants began with a round of introductions, where each shared their day and passed the speaking turn randomly to someone else. This method ensured that everyone had an opportunity to contribute and worked smoothly.
- Some attendees found it difficult to sit still during the two-hour meeting, but the facilitator managed to keep the group on track despite occasional distractions.

- While some suggestions and ideas of young participants were unfeasible, the facilitator encouraged participants to revisit those ideas in future discussions, emphasizing time constraints for the current meeting.
- The meeting concluded with a round of compliments, allowing everyone to speak and fostering a positive and inclusive atmosphere.

EVENT 4.

Purpose: To facilitate a conversation among young adults about the topic of "labels" and how to navigate them in daily life. || **Participants:** Over 30 young adults, aged 20–30, many of whom appeared to be regular visitors to the youth hub.

- The atmosphere at the start was shy and reserved, with attendees quietly gathering around tables and benches.
- Ice-breaking activities, including a card game with questions in a glass jar, helped initiate conversations.
- Some attendees, referred to as "veterans," assisted with logistical tasks like distributing food and drinks, contributing to the welcoming atmosphere.
- Dinner was accompanied by conversational prompts on cards placed on the tables, which seemed essential in encouraging participation and breaking initial barriers.
- The event's theme was introduced with a YouTube video on labels, followed by small-group discussions facilitated by a young volunteer using a structured list of questions.
- The event felt welcoming, likely due to the age alignment, the intimate yet larger-scale setup, and the presence

of a mix of students and regular attendees. However, some participants perceived those with more confidence as informal leaders or youth workers.

- The topic of labels prompted meaningful discussions. Participants openly shared experiences in a setting that felt safe and inclusive, with active listening and thoughtful follow-up questions from the group.
- Conversations were notably diverse, engaging a range of perspectives. Some individuals were quieter but appeared engaged.
- When sharing personal experiences, like a graduation project, attendees reacted with curiosity and encouragement, reflecting an openness to learning and collaboration. A youth worker expressed a desire to explore related ideas but noted limitations in time and resources.

EVENT 5.

Purpose: To explore and gather first impressions of various youth hubs across Rotterdam.

Observation notes

- Visits took place during school hours, leading to largely empty hubs. Upon entering, greetings were warm, but the lack of activity made the spaces feel quiet and somewhat disconnected.
- Youth workers were often focused on tasks like programming or activity preparation.
- The physical environments of the hubs varied greatly: some were large and spacious, others more compact. While some had a cozy, family-like ambiance, others felt impersonal, resembling waiting rooms.

- Information about activities and programming was inconsistent. At several hubs, staff were unable to provide clear details on schedules or ways to get involved.
- A few hubs displayed weekly schedules on their windows alongside contact numbers for youth workers, offering some structure and accessibility.
- Despite the variability in atmosphere and organization, the effort to maintain welcoming spaces was evident in the demeanor of the staff.

APPENDIX

APPENDIX C: GUERILLA INTERVIEWS

Why?
Participation in youth hubs often takes place formally at the table, with discussions guided by a set agenda and led by a chairperson. A designated note-taker records key points, while the more vocal participants speak and the quieter ones remain silent. Ideas are generated individually and sometimes voiced, but without real collective reflection. Contributing to and deciding on youth hub programming is considered serious business, expected to be approached in an adult-like manner. How can we rethink the structure of these discussions to allow more room for personal expression and shared creativity?

How can table objects (i.e. menu's, kitchen timers, salad bowls, placemat settings and recipes) be used to shape the conversation between young people and youth workers about youth hub programming?

In brief conversations with young people on the street, I hope to learn how they prefer to contribute to programming discussions at the table and how they wish to express themselves. I'm curious to what extent they enjoy collaborating versus thinking independently. These conversations will serve as the foundation for designing various table objects. These objects will be central to a new participatory method that allows youth workers and young people to collaboratively shape youth hub programming.

How?
The combinations of illustrations and questions/tasks in this document form the first version for conversations in public spaces. Some aspects may still be unclear. Based on a reflection on this day, I will create a first prototype that I will test in the library.

The combinations can be grouped into the following themes/sub-questions:

1) Values and Requirements
What is important to young people in a conversation? What values do they hold dear when it comes to collaboration?

- Recipe [8]

2) Structure of the Conversation
What do young people consider essential versus secondary in a meeting about youth hub programming?

- Menu layout [1]
- Kitchen timer [3]

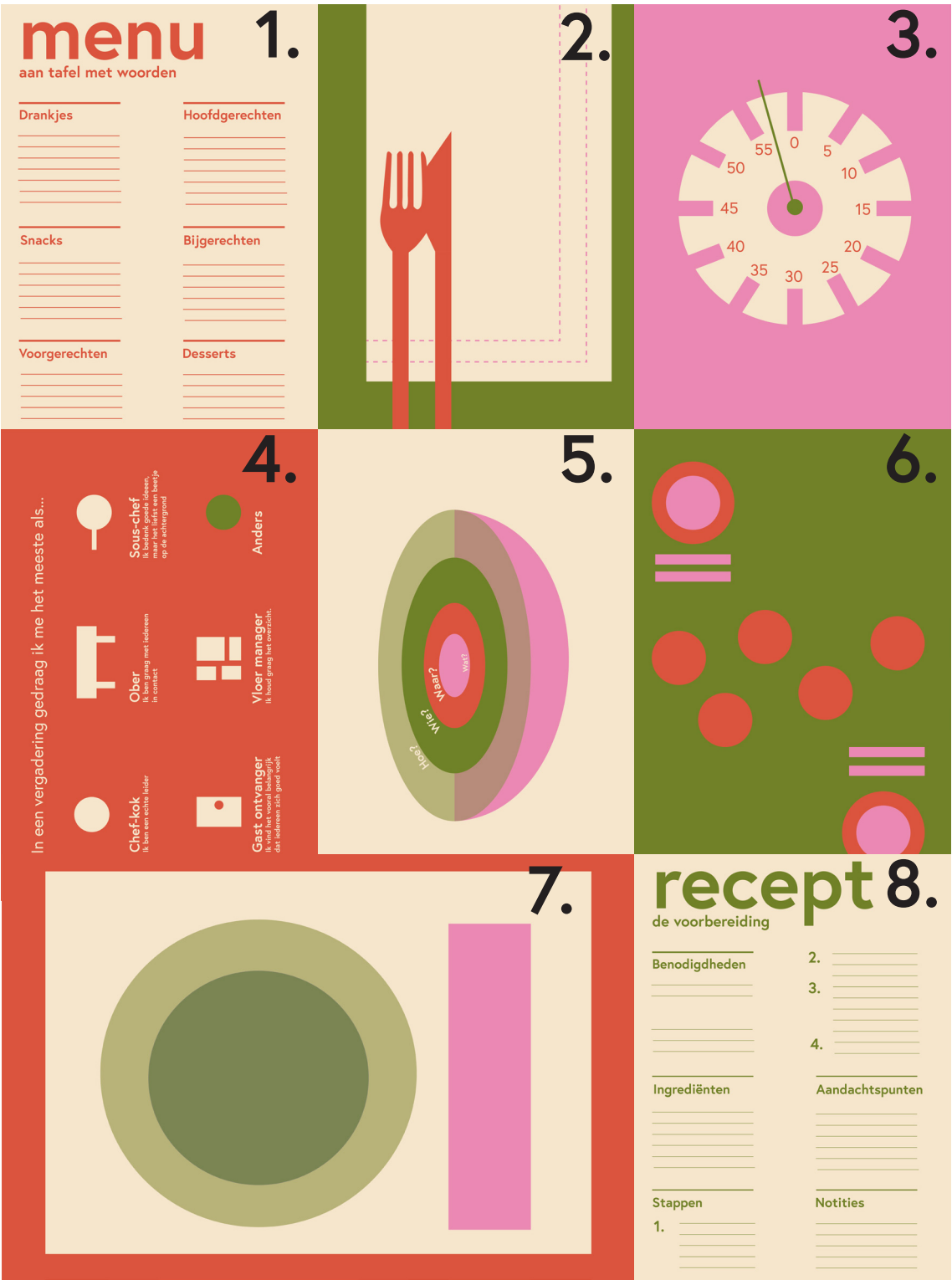
3) Individual Expression (vs. Collaboration)
What do young people need during a meeting to organize their thoughts or develop ideas?

- Napkin [2]
- Placemat [7]
- Table layout [6]
- Roles [4]
- Table setting [6]

What?
During the conversations I kept track of answers and ideas on the document on page 9. The translation is on the page next to it. The overall scenario I gave to participants was:

You are invited to brainstorm about a new activity for your neighborhood. You are having a meeting with neighbors, some of which you know, some you don't.

I would also just ask about their ideas, thoughts and opinions on youth hubs in general.



APPENDIX

APPENDIX C: GUERILLA INTERVIEWS

smaaknotities

menu	de structuur van een menu wordt gebruikt voor de structuur van een meeting. waar in het menu plaats je het hoofdthema? en de conclusies? en de vervolgtaken?
recept	je bereid je voor op een vergadering op basis van de structuur van een recept wat zijn de hoofdingredienten van een goede vergadering? wat heb je daarvoor nodig? hoe ziet dat er stapsgewijs uit?
servet	je hebt een idee bedacht en moet het even snel kwijt op je servet welk servet gebruik je het liefst om je idee te beschrijven/vorm te geven?
rollen	De gemeente vraagt je om mee te denken aan een nieuwe activiteiten centrum in de buurt. welke rol neem jij aan in de vergadering met buurtgenoten en ambtenaren?
schaal	Je moet een activiteit verzinnen voor het buurthuis bij jou om de hoek. maak een combinatie van de al aanwezige voorstellen in de schaal en verzin een activiteit.
kookwekker	Het buurthuis wil een zomerprogramma bedenken binnen een uur. Na hoeveel minuten heb je 5 ideeën bedacht? Na hoeveel minuten bespreek je de ideeën met de rest van de groep? Na hoeveel minuten is er een conclusie? Hoeveel van dat uur besteed je in je eigen hoofd? Hoeveel van dat uur besteed je aan overleg met anderen?
placemat	Tijdens een vergadering wil je soms wat dingen opschrijven. Je gebruikt je placemat. Waar op je placemat schrijf je een idee op? Waar op je placemat schrijf je een todo op? Waar op je placemat schrijf je iets op dat je niet begrijpt? Waar op je placemat schrijf je een vraag op?
tafelindeling	Je probeert erachter te komen wat voor zomeractiviteit iemand heeft bedacht. Welke vijf vragen moet je stellen om erachter te komen?

Menu [1]
S: the set-up of a menu is used as the agenda for a meeting.
*Q. Where in the menu would you place the main theme of the meeting?
Where would you make time for the conclusions? And when and where would you place the follow-up actions at the end of a meeting? Place a sticker to answer the questions.*

Recipe [8]
S: you prepare yourself for a meeting by using the set-up of a recipe.
Q. What are the main ingredients of a 'good' meeting? What do you need for that? How do you make sure that happens step by step? Write down on the recipe.

Napkin [2]
S: During a meeting you have thought of an idea and you need to remember it. [give example of idea].
Q. How would you scribble down your idea on this napkin? Draw or write on the napkin.

Roles [4]
S: The municipality has asked you to think along for new activities in the community center in your neighborhood.
Q. Which role do you take on during that meeting? Place sticker.

Bowl [5]
S: You have to come up with a new activity for the community centre around the corner of your place.
Q. Make a combination of the already present ideas in the bowl to think of a new activity.

Kitchen timer [3]
S: The community center wants to come up with a whole summer program within one hour.
Q. How many ideas have you thought of in 5 minutes? After how many minutes are you ready to discuss your ideas with the group? When do you think has the group arrived at a conclusion? How much of that hour do you spend in your own head? How much do you collaborate?

Placemat [7]
S: During a meeting you sometimes wish to organize your thought. You use your placemat.
Q. Where on this placemat would you write down an idea? Where would you scribble down todo's? Where would you write down things you have a question about?

Table set-up [6]
S: You try to discover what the person opposite to you has come up with.
Q. What 5 questions do you ask the person opposite to you to get to know what he or she has come up with?

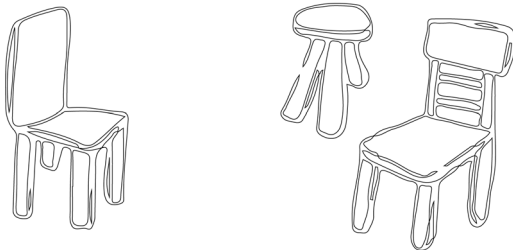
APPENDIX

APPENDIX D: BRAINSTORMS**

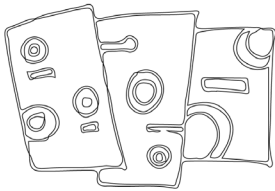
How can table objects be used to shape the conversation between young people and youth workers about youth hub programming?

- Q1. What are table objects?
- Q2. What needs to be discussed? How is such a conversation shaped?
- Q3. How can Q1 and Q2 be combined?

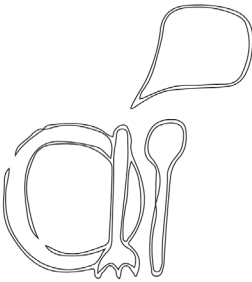
**** The following ideas are from brainstorming sessions I conducted with myself and my client, Irene Fierloos. Some of these ideas made it into the final concept, while others didn't. It's worth noting that the actual brainstorming sessions were much messier (and more detailed) than what's shown here—this is just a brief glimpse..



'Stoelendans'
Different chairs means different roles. Maybe there's also an empty chair, symbolizing the ones not present. If you swap places you have to think from that perspective instead of your own.

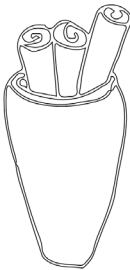


Cards show different table settings, which instruct people to swap seats or discuss a topic.

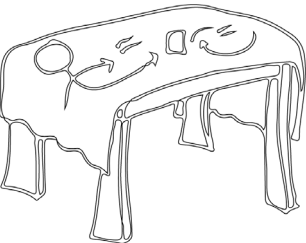


Placement of cutlery tells others you want to speak, or signals something else.

A table cloth includes all instructions and questions that lead the meeting. Ideas and thoughts are scribbled down.

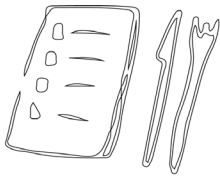


A vase of paper napkins contains different role descriptions. Every participant picks one randomly.



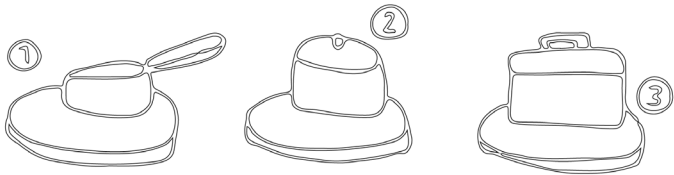
Bierviltjes are illustrated with intriguing questions that steer the conversation.

Napkins are used as a voting system.

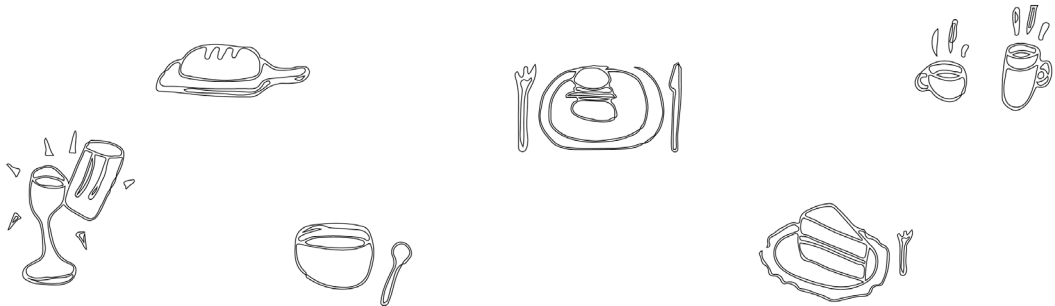


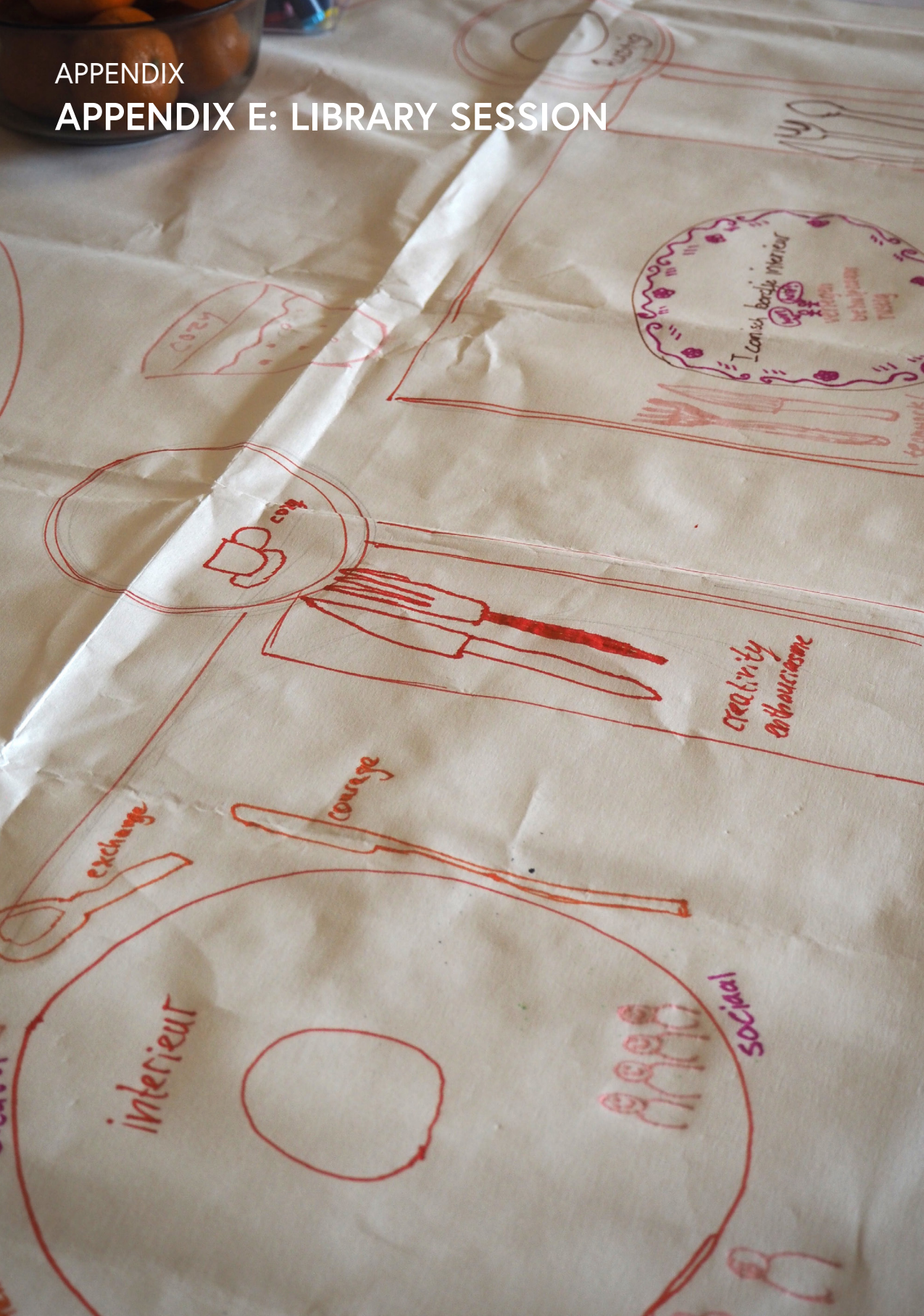
Pots and pans are there to throw in ideas.

Every pot or pan signals a different topic of the meeting. The dish (topic) requires different ingredients and a different approach (recipe).



The whole structure of the meeting or brainstorm is like a dinner. Starting with a drink, some bread, a starter, a main dish, deserts and a cup of tea or coffee.





After the brainstorms and street conversations, I realized that having too many objects might confuse participants and the end users of the concept. I also recognized that it's ultimately about their voices, not mine, so over-designing an object might not be appropriate. I decided instead to create a method centered around a blank tablecloth, encouraging participants to draw and write on it, allowing them to shape their own table object. This section of the appendix outlines the setup of the library session, where I first tested some of the questions and prompts.

Exploration 1

S: You've been invited to the library's Idea Dinner! Together with other young people, you'll brainstorm ways to improve the library.

- Take a seat wherever you like. We'll start with a welcome drink. What's your favorite drink?
- Draw a glass on your coaster. What does the library mean to you in one word? Write or draw it next to your drink.
- Draw a fork and knife on your napkin—this is your cutlery for the whole dinner. What two things are essential for coming up with great ideas? What do you need to make that happen? Write these next to your cutlery.
- Before we "eat," you'll need a plate. Draw a plate directly in front of you. On the edge of your plate, write the main reason (or a favorite memory) that makes you want to visit the library.
- Describe yourself in three words, and write them around your plate.

- Now, slide one seat over and decorate the plate of the person next to you with a drawing inspired by what's written on and around their plate. Now return to your original seat.
- It's time for the meal! The menu for today's Idea Dinner includes a mix of activities, a "stew" of atmosphere, and a special "dish" on interior design. Which "dish" appeals to you? Look over the menu carefully. If you think an ingredient is missing from a particular dish, feel free to add it.
- Write your chosen dish in the center of your plate.
- Then, jot down the first three things that come to mind about that topic on post-its.
- If you want to share your thoughts, place your post-its in the communal bowl. If you prefer to keep it to yourself, leave your dish on your plate.

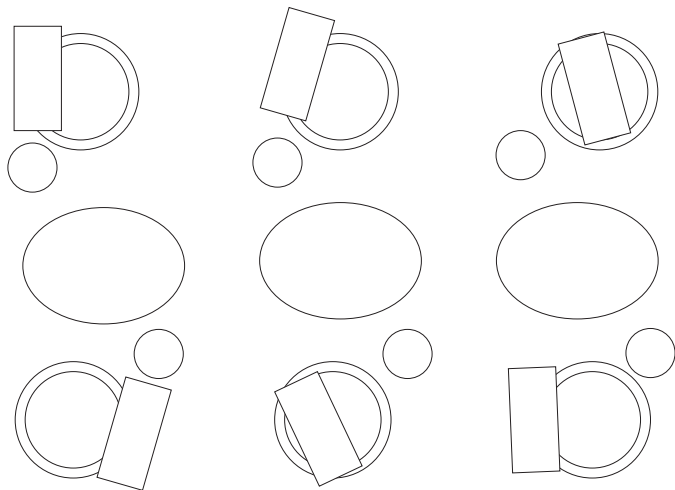
Exploration 2

S: You've been invited to the library's Idea Dinner. Together with six other young people, you'll be planning what events the library should host in the coming year.

- You set the table. Draw six plates around the table.
- Now think of different roles. What six roles will you need to generate great ideas during the Idea Dinner? Write one role on each plate.
- Of course, you'll also need cutlery. Draw a fork and knife next to each plate. What tasks are associated with each role? Write them next to each set of cutlery.
- Where would you sit?

APPENDIX

APPENDIX E: LIBRARY SESSION



Here's how I initially prepared the tablecloth. During the session, however, I realized that this setup only added to participants' confusion, as they weren't sure where to draw. I then decided to start with a blank tablecloth instead.

This is the menu from which participants could select their "dishes" (topics). They could choose from 1) an iconic plate of interior design, 2) a stew of ambiance, or 3) a mix of activities. Each dish represents a set of ingredients (subtopics), and during the session, participants could add ingredients if they felt something was missing.

menu

het ideediner

iconisch bordje interieur

ingrediënten

- de verdiepingen van het bibliotheek gebouw
- de meubels van het bibliotheek gebouw
- de kleuren in het bibliotheek gebouw
- de inrichting van het bibliotheek gebouw

iets toe te voegen aan dit gerecht?

stoofpotje sfeer

ingrediënten

- de bezoekers van de bibliotheek
- de omgang tussen bezoekers van de bibliotheek
- de omgang tussen werknemers en bezoekers van de bibliotheek
- de uitstraling van de bibliotheek
- de emoties van mensen in de bibliotheek

iets toe te voegen aan dit gerecht?

allegaartje activiteiten

ingrediënten

- de informatie over activiteiten
- de standaard activiteiten
- partijen en evenementen

iets toe te voegen aan dit gerecht?

Main observations during library session:

Participants and Environment
15 young people participated in a comfortable environment for testing.

Metaphor and Interaction
The metaphor used required more explanation and time than the brief interactions allowed.

Artistic Confidence
Participants expressed uncertainty about their drawing skills and had many questions about where they could draw or write. They often looked to others for cues, wanting to avoid mistakes.

Individual vs. Collaborative Experience
The experience remained individual, although many tested ideas in pairs. The topic of the library made the activity more relevant and enjoyable.

Engagement and Humor
Participants laughed frequently, and the actions felt intuitive. Everyone was eager to share their creations, and decorating someone else's plate fostered humorous interactions.

Understanding Roles
Participants found it challenging to grasp the concept of roles. A guiding sentence helped clarify: "someone who ensures that..." A clear leader was necessary (like Susanna) to explain tasks.

Encouragement and Participation
Many participants sought validation to contribute, expressing doubts about their abilities ("I'm not sure I can do that"). The less structured the template, the lower the barrier for adding contributions.

Personal Expression
Each participant had distinct preferences

for how they drew and wrote, indicating individual styles.

Skill Challenges
Assignments related to cutlery proved the most difficult, taking the most time, and responses tended to be vague.

Dinner Metaphor
The dinner metaphor was well understood and enjoyed, sparking curiosity among participants.

Focus and Interaction
Participants demonstrated concentration while drawing and writing, often laughing throughout the process. Idea generation was productive but required clarifying questions to ensure understanding.

Comfort in Pairing
Working with a friend felt less overwhelming for participants.

Placement Interpretation
The placement of three characteristics around a plate was interpreted differently—some placed them in the center, while others spread them out.

Menu Challenges
Adding topics was difficult; participants either did not do it or misinterpreted the task. Suggestions for improvement looked too polished; a chalkboard format might make it feel more accessible and allow for easier corrections.

Facilitating Interaction
Questions arose about how to encourage dialogue rather than monologues and clarify the roles within the activity

APPENDIX

APPENDIX F: WORKSHOP



The workshop offered a chance for another iteration of the session in the library, this time bringing together a diverse group of civil servants, youth workers, and young people. This mix fostered a dynamic atmosphere for testing interactions and discussions, which was particularly beneficial compared to the previous library session, where I worked with only one or two participants. Below is the structure of the workshop, and you can find a summary in English on page 19. Additionally, the workshop provided an opportunity for collaborative reflection on the applicability, feasibility, and desirability of the method, as well as how it could be implemented within the context of youth hubs.

9:00-9:15	Inloop	• koffie/thee • plaatsnemen bij object • consent form • (object niet verplaatsen)
9:15-9:20	Introductie, welkom	• welkom bij diner • wie ben ik • doel project • doel vandaag • eten, tafel en participatie
9:20-9:45	Kennismaken, tafel dekken (nog iets met object) (voorbeeld laten zien of niet?) (plaatsaanduiding met kruisje of nummer?) <i>Tafel met rust</i> <i>Ik geef aan wanneer er iets moet gebeuren</i>	• tekenkunsten zijn niet belangrijk • snelheid en uit je hoofd • Alles is goed! • welkomstdrankje • 3 W participatie • bord • 3 W wie ben je • object weg • bestek • hoe vervullen? • plek opzij • versieren • terug • ronde intro (object naar midden) • wat zie je op je bord?
9:45-10:00	Menu, Projectdoel, Healthy Start <i>Ik presenteer inzichten daarna reflecteren we op tafel, ik geef aan wanneer en hoe</i>	• menu (inhoud) • ik als ontwerper • Healthy Start • Irene, Suus, Betsie • focus: j-hubs • onderzoeksmethodes • inzichten in thema's • aansnijden op tafel
10:00-10:15	Borrel, de voorwaarden (tekenen of post-its?) (vragen persoonlijk maken?)	• quotes • inzichten • (reageren/vragen) • opdracht borrelplank ◦ voorwaarden

APPENDIX F: WORKSHOP

	<i>Bedenk een aantal lange en korte termijn voorwaarden voor jezelf. Wat haal jij uit een participatieve activiteit op de korte termijn en wat op de lange termijn?</i>	van participatie JW + J • vul aan buurman • delen? object • reageren? object
10:15-10:30	Voorgerecht, de deelnemers <i>Wanneer zou jij niet meedoen? welke omstandigheden zorgen daarvoor?</i> Juwe nieuwe koffie en thee maken	• quotes • inzichten • (reageren/vragen) • opdracht 'het lege bord' ◦ post its ◦ delen? naar het lege bord. ◦ voorlezen, meer vertellen? ◦ reageren? tafeloject naar midden
10:30-10:45	Pauze	
10:45-11:00	Tussengerecht, de regels <i>Gebruik de objecten op tafel ter inspiratie, denk aan een persoonlijke herinnering</i>	• quotes • inzichten • (reageren/vragen) • opdracht 'participatie maar dan anders' ◦ metafoor ◦ zonder woorden ◦ aan een kind van 6... • delen, deelschaal • voorlezen, meer vertellen? • reageren, object
11:00-11:15	Hoofdgerecht, de methodes <i>wat zou jij het meest gebruiken? trial and error, vergaderingen of inlevingsvermogen of een combinatie? bedenk een voor en een nadeel van zo te werk gaan.</i> Nieuwe methode	• quotes • inzichten • opdracht morsvlek ◦ voordeel glas ◦ nadeel vlek ◦ een oplossing voor de vlek • delen, deelschaal • voorlezen, meer vertellen • reageren, object

	bedenken?	
11:15-11:30	Nagerecht, ontwerpvoorstel Juwe koffie en thee	• de tafel = de arena • op straat, quotes • idee diner bij de bieb • inzichten • conclusie • de elementen • opdracht drielaagse taart ◦ 2 pluspunten ◦ 1 minpunt ◦ cherry on top: wat zou je toevoegen (op post-it) • delen, deelschaal • voorlezen, meer vertellen? • reageren, object
11:30-12:00	Natafelen	• laatste vragen/opmerkingen • hoe ging het • wat halen jullie hier uit, wat blijft jullie bij • Een laatste test bij een jongerenhub? • resultaten ontvangen • koffie thee

Summary of the workshop structure in English

Introduction (9:00 - 9:45): Participants were welcomed and invited to take a seat by choosing a table object that intrigued them. We began by encouraging everyone to share their first associations on youth participation through quick drawings on the tablecloth. As we set the table by drawing cutlery, glasses, and plates we answered introductory questions. To foster connection, participants swapped places and decorated each other's plates.

Project Goals & Themes (9:45 - 10:30): I then shared key insights from my research, organized into five thematic courses: conditions for participation, participants in participation, rules and values of participation, methods of participation as the main course, and design proposals as dessert. After presenting the insights from each theme, participants were invited to draw, write, and sketch their opinions and ideas, using the dining metaphor on the tablecloth. To facilitate discussion, participants could place their table objects in the center of the table to signal a desire to share, and they could add their thoughts on post-its in a shared bowl.

Feedback and Reflection (11:30 - 12:00): The session concluded with participants sharing their personal insights and suggestions for improvement. They discussed how effective drawing and writing were in expressing their thoughts and explored what additional support might be necessary.

APPENDIX F: WORKSHOP

**Main observations during the workshop
(notes by Susana Osinga):****Interaction at the table**

During drawing activities, people sometimes found the object in front of them a bit cumbersome or awkward to work around. While drawing, participants tended to focus on their own ideas rather than observing each other. They only looked at each other's work once they finished, sometimes commenting, like noticing they had drawn a particularly small glass.

Word associations

It was easier for participants to think of words related to youth participation than words describing themselves.

Engagement

Sometimes, participants moved their objects before they were supposed to, which caused some confusion as they looked for specific words on their items. Participants smiled as they explained how someone else had decorated their plate. When discussing youth hubs, they often began by explaining their personal connection or role within that context.

Late arrivals and setup

Some participants arrived after the table was already set up and appeared a bit overwhelmed. Having some pre-drawn plates ready for latecomers might help them integrate into the session more smoothly.

Sharing

This session differed from a previous one where participants shared everything they wrote on post-its. Now, they chose which

points to share more selectively, critically reviewing their ideas before deciding what to contribute.

Placement and facilitator's role

Participants' seating at the table affected their engagement. One person, seated at the end without neighbors, remained quiet unless directly addressed. The facilitator's role was central, as participants directed their responses mainly toward them, limiting interactions between participants. This made the session feel less like a dynamic conversation among peers and more facilitator-centered.

Spontaneous reactions

At times, participants asked the facilitator for permission to respond to someone else's comments, showing a desire for more fluid interaction.

Reflection and creative freedom

Participants needed time to reflect on prompts, such as coming up with a metaphor, with some showing hesitation about sharing. One participant even placed their hand protectively over their note. When drawing for specific activities, like creating a mark or spot, there was a sense of humor and creativity.

Object placement

Some participants didn't follow the prompt to place objects in the center, which slowed the pace for others who did. The long, busy table sometimes made it hard to see these small actions, affecting visibility and turn-taking.

Comfort

Participants gradually grew more comfortable with drawing on the table. Early hesitation

about the quality of their sketches faded, and they eventually participated more confidently. The facilitator's encouragement to draw and write freely contributed to this ease.



APPENDIX

APPENDIX G: PROJECT BRIEF

DESIGN
FOR our
future

TU Delft

Personal Project Brief – IDE Master Graduation Project

Name student

Maartje Roggeveen

Student number

4,662,954

PROJECT TITLE, INTRODUCTION, PROBLEM DEFINITION and ASSIGNMENT

Complete all fields, keep information clear, specific and concise

Project title

A participatory approach to the design and programming of youth hubs

Please state the title of your graduation project (above). Keep the title compact and simple. Do not use abbreviations. The remainder of this document allows you to define and clarify your graduation project.

Introduction

Describe the context of your project here; What is the domain in which your project takes place? Who are the main stakeholders and what interests are at stake? Describe the opportunities (and limitations) in this domain to better serve the stakeholder interests. (max 250 words)

This project is carried out in collaboration with Healthy Start. A convergence of the TU Delft, Erasmus University and the Erasmus MC that strives to find solutions for complex societal challenges for youth. One of their six ambitions is to increase participation of underrepresented youth (Healthy Start Convergence, 2024).

This project aims to contribute to the involvement of youth in the creation and programming of youth hubs. Youth hubs are spaces in the city that are designed for youth to meet each other, develop new skills and talents and to stimulate young citizens' initiatives (Gemeente Rotterdam, z.d.). Shared spaces are essential for the interaction of people and a mutual understanding and respect of each other in society (Madanipour, 2014).

Important stakeholders include youth from the age of 15-25, 'jongerenwerkers' (non-protected dutch title that signifies a professional dedicated to supporting and advocating for the needs and development of youth in their community) and civil servants from the municipality of Rotterdam that (involved in the organization of youth hubs). The youth will most likely want to have a say in the creation of a place that is going to be theirs, *jongerenwerkers* will play an important role in helping them voice their opinions and civil servants will look at the situation from a more overarching perspective of efficiency: what will work given the constraints of available resources?

This project will be carried out in the context of Rotterdam, a diverse city that counts over more than 170 different nationalities (IDEM, 2019) and will make use of a specific case study: the opening of a youth hub at Berkelplein, Kralingen (see figure 1 & 2). The insights and outcomes of the project are likely to be valuable for the future plans of the city; the (re) opening of 33 youth hubs across the metropolis.

introduction (continued): space for images



image / figure 1 Berkelplein, Kralingen, Rotterdam

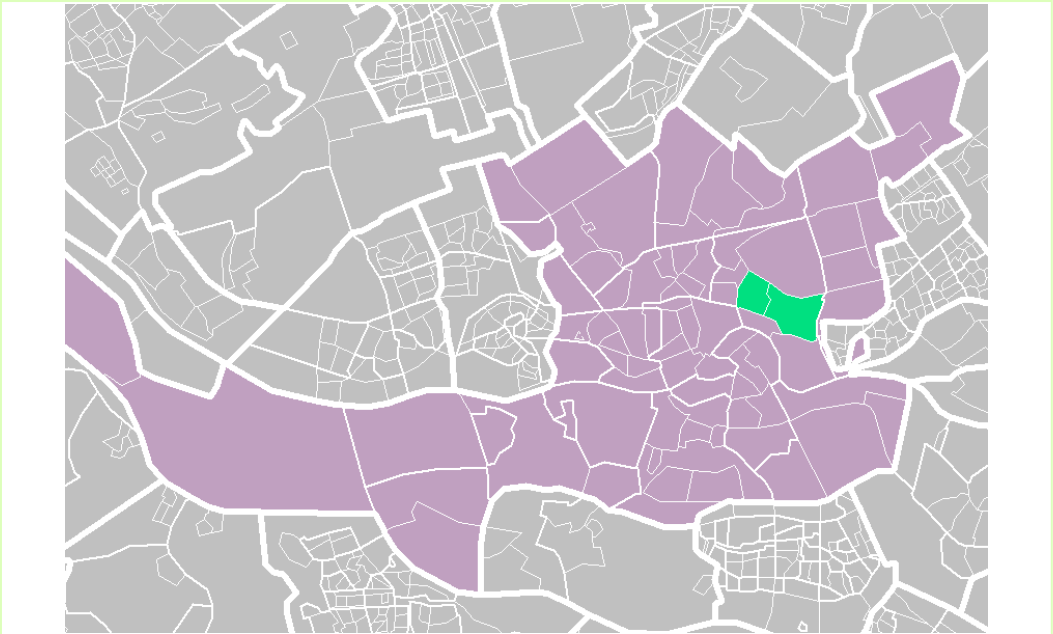


image / figure 2 Location of Kralingen in Rotterdam

APPENDIX

APPENDIX G: PROJECT BRIEF



Problem Definition

What problem do you want to solve in the context described in the introduction, and within the available time frame of 100 working days? (= Master Graduation Project of 30 EC). What opportunities do you see to create added value for the described stakeholders? Substantiate your choice. (max 200 words)

For a couple of years, youth council 'Young 010' has been highlighting the need for more spaces in Rotterdam where youth can gather, have fun and grow (Young010, z.d.). Responding to these recommendations, the municipality is allocating funding to several youth welfare organizations to establish more youth hubs throughout the city. However the implementation process is currently slow, fragmented and lacks structural, meaningful engagement of youth (Netwerk Nieuw Rotterdam, 2024). The aim of this project is to contribute to the participation of youth within this process.

Youth participation - i.e. *making contributions* to their community (family, school, neighborhood) - improves mental health and contributes to prosocial and democratic skills (Fulligni, 2018). Moreover, projects that are carried out in collaboration with youth contribute to a sense of ownership (Macaulay et al, 2022). Thus, spaces *for* youth should be designed *with* them. However, it remains a challenge to reach and collaborate with youth in a language/manner that suits them, to build mutual trust and to reach a diverse group (Henn & Foard, 2013; Gazit & Perry-Hazan, 2020; Cahill & Dadvand, 2018).

Assignment

This is the most important part of the project brief because it will give a clear direction of what you are heading for. Formulate an assignment to yourself regarding what you expect to deliver as result at the end of your project. (1 sentence) As you graduate as an industrial design engineer, your assignment will start with a verb (Design/Investigate/Validate/Create), and you may use the green text format:

Design a participatory approach that incites 'jongerenwerkers' to collaborate with youth in the set up, design and programming of youth hubs.

Then explain your project approach to carrying out your graduation project and what research and design methods you plan to use to generate your design solution (max 150 words)

The main question is twofold: what do jongerenwerkers need to structurally and meaningfully collaborate with youth and how and when do young people want to be involved?

Besides in-depth interviews with jongerenwerkers, for a large part of this project my main method of inquiry will be to walk alongside them and I will continuously participate in multiple activities organized by either the municipality or youth organizations, during which I will be part of the youth (I am 26 years old). During and after these activities I will reflect on dynamics between jongerenwerkers and youth. Participating myself will also give me the opportunity to conduct small tests and interviews. Through this I hope to build a small network that I can cocreate with later on.

By comparing existing youth hubs/activities and analyzing their successes and shortcomings, I will draw insights that can inform the ideation/conceptualization phase. In this phase I will focus on collaborating with both youth and jongerenwerkers on ideas as well as concepts. These will both be put to the test in public space, making use of the Berkeplein case study. Especially in these last phases I wish to be bold and experimental.

Project planning and key moments

To make visible how you plan to spend your time, you must make a planning for the full project. You are advised to use a Gantt chart format to show the different phases of your project, deliverables you have in mind, meetings and in-between deadlines. Keep in mind that all activities should fit within the given run time of 100 working days. Your planning should include a **kick-off meeting, mid-term evaluation meeting, green light meeting** and **graduation ceremony**. Please indicate periods of part-time activities and/or periods of not spending time on your graduation project, if any (for instance because of holidays or parallel course activities).

Make sure to attach the full plan to this project brief. The four key moment dates must be filled in below

Kick off meeting16 apr 2024

Mid-term evaluation27 juni 2024

Green light meeting26 sept 2024

Graduation ceremony7 nov 2024

In exceptional cases (part of) the Graduation Project may need to be scheduled part-time. Indicate here if such applies to your project

Part of project scheduled part-time	✓
For how many project weeks	26
Number of project days per week	4,0

Comments:

Motivation and personal ambitions

Explain why you wish to start this project, what competencies you want to prove or develop (e.g. competencies acquired in your MSc programme, electives, extra-curricular activities or other).

Optionally, describe whether you have some personal learning ambitions which you explicitly want to address in this project, on top of the learning objectives of the Graduation Project itself. You might think of e.g. acquiring in depth knowledge on a specific subject, broadening your competencies or experimenting with a specific tool or methodology. Personal learning ambitions are limited to a maximum number of five. (200 words max)

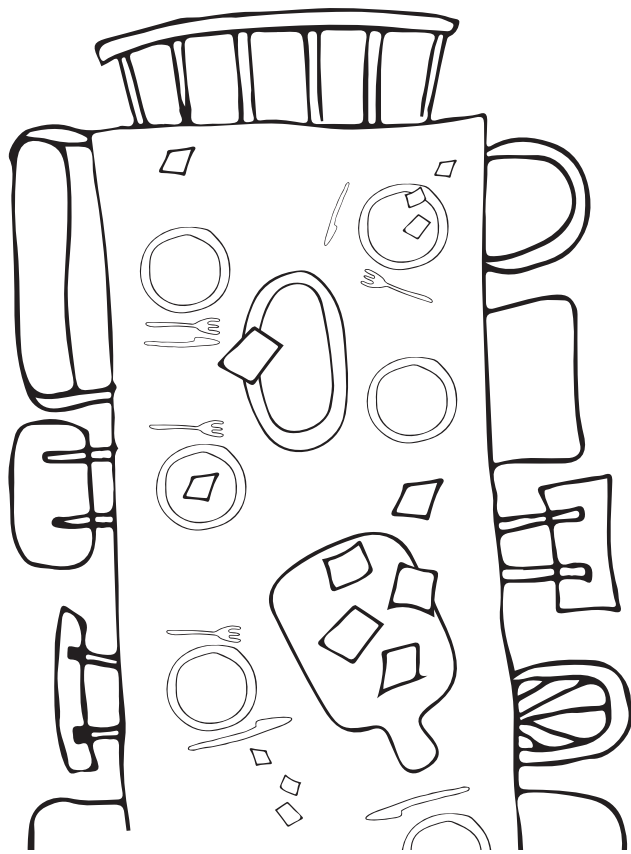
The bachelors at Industrial Design did not satisfy my idealist hopes of solving and saving the world. It did however teach me to look at things differently, pragmatically and creatively. The minor Social Planning and Urbanism in Amsterdam allowed me to research larger and complexer issues that affected not one user but entire groups, citizens and populations. However, I was limited to desk research and paper writing - ending every project with questions instead of answers, recommendations instead of experiments. The masters Design for Interaction and an internship at a social design agency fortunately demonstrated the potential of design in its meaning for society. However, I remain critical to the role that designers can play and believe that often we know too little about the worlds and people we design for. During my graduation project I hope to analyze this role and try out new methods that allow for immersion and understanding, such as ethnographic research methods and co-creation. I want to investigate the role design can play in democracy and social inclusion and make methods my own.

APPENDIX

APPENDIX H: THE GUIDE

PARTICIPATIE
AAN TAFEL

EEN PRAKTISCHE METHODE
VOOR SAMENWERKING TUSSEN
JONGEREN EN JONGERENWERKERS IN JONGERENHUBS



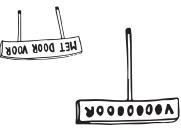
INTRODUCTIE

In een jongerenhub gebeurt er van alles. Het is een plek vol mogelijkheden en kansen, waar verandering de hoofdrol speelt. De ene dag staan er mensen te koken, de volgende dag wordt er een spel gespeeld. In de zomer verplaatst de hub zich naar buiten, terwijl er in de winter vaker filmavonden plaatsvinden. En dan zijn er natuurlijk de jongeren die komen en gaan, en die de hub maken tot wat het is.

Steeds meer wordt de waarde van het betrekken van en samenwerken met jongeren erkend. Ook in de wereld van jongerenhubs. De slogan 'door en voor jongeren' klinkt je waarschijnlijk bekend in de oren. Maar voor jongeren kan de stap naar volledige verantwoordelijkheid te groot zijn, en voor jongerenwerkers is het vaak lastig om zich volledig terug te trekken. Daarom gaat het misschien niet om het omdraaien van die rollen, maar om samenwerken.

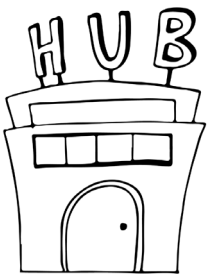


Maartje Roggeveen
Design for Interaction
Industrieel Ontwerpen || TU Delft
Afstudeerproject
*A participatory approach to the design and
programming of youth hubs*
14 november 2024
In samenwerking met Irene Fierloos
|| Healthy Start Convergence



Omdat iedereen op een andere manier denkt en ideeën bedenkt, kan het een uitdaging zijn om een passende vorm van samenwerking te vinden. De methode in deze gids biedt een aanpak om hiermee aan de slag te gaan en te ontdekken hoe samenwerking met diverse groepen eruit kan zien. Aangezien iedereen zich op zijn eigen manier uitdrukt – zeker wanneer er leeftijdsverschillen zijn – biedt de methode verschillende opties om jezelf te uiten.

De tafel en een blanco papieren tafelkleed vormen de basis voor deze methode. De gids begeleidt je in het gebruikmaken van deze setting om onderwerpen bespreekbaar te maken tussen jongeren en jongerenwerkers, die anders misschien onbesproken zouden blijven. De gids neemt je stap voor stap mee in een methode die een formele vergadersetting transformeert in een boeiend 'diner', waarbij elke deelnemer iets op tafel kan brengen. De methode is ontwikkeld om onzichtbare gedachten een plek te geven aan tafel, zodat iedereen kan bijdragen aan het gesprek zonder direct woorden te hoeven gebruiken.



APPENDIX

APPENDIX H: THE GUIDE

1.

HOE DE GIDS WERKT

Hier kan je vinden hoe deze gids in elkaar steekt en hoe je ermee om kan gaan.

p.8 - 11

2.

WAT JE NODIG HEBT

Hier kan je vinden wat je allemaal nodig hebt om aan tafel te gaan. Je vindt hier ook een pagina met tips voor de gespreksleider.

p.12 - 15

3.

HOE HET LOOPT

Een visuele uitleg van de stappen van de methode.

p.16 - 17

"DE ETIKETTEN"

Aandachtspunten vooraf

p.18-19

4.

HET RECEPT

De stappen en het script die deelnemers helpt om een onderwerp te bedenken die ze aan tafel willen aansnijden.

p.20 - 23

(een template om deze stap voor het diner voor te bereiden vind je op p. 57)

5.

HET DINER

Hier wordt stap voor stap beschreven hoe het etentje kan verlopen.

p.25 - 37

6.

INSPIRATIE EN TIPS

Waar moet je als gespreksleider achteraf op letten?

De metafoor wordt uitgebreid en er worden tips gegeven in hoe je zelf dingen kan toevoegen.

p.38 - 41

7.

EEN VOORBEELD

Een voorbeeld van hoe er aan tafel wordt gegaan en hoe het tafelkleed gaandeweg vorm krijgt.

p.42 - 51

8.

DOORLOOP SCHEMA

Hier staan alle stappen samengevat. Bij elke stap vind je een tijdsindicatie, de bijbehorende opdrachten en de vragen die je kunt stellen als gespreksleider.

p.52 - 56

Kookwekker
Tijdsindicaties worden aangegeven met een kookwekker-symbool. Daarbij staat in **het groen** het aantal minuten dat een schatting geeft van hoe lang een opdracht kan duren. Als je wilt, kun je een echte kookwekker gebruiken om de creativiteit te stimuleren en een gevoel van tijdsdruk toe te voegen. Geef daarbij steeds duidelijk aan hoe lang de deelnemers hebben om ergens over na te denken, iets op te schrijven of te tekenen.

Gespreksleider wissel
Deze pijltjes geven aan dat dit een moment is waarop je kan wisselen van gespreksleider. De huidige gespreksleider geeft dan het script door aan de volgende en die kan vanaf de juiste pagina het script weer volgen.

Het script
Het script wordt aangegeven door een gekleurd vak, zodat je snel kunt zien welk deel moet worden voorgelezen. Dit maakt het ook makkelijker om bij het wisselen van gespreksleider duidelijk aan te geven waar je je in de gids bevindt.

In het script zijn de vragen die de gespreksleider kan stellen schuingedrukt.

En de opdrachten die de gespreksleider geeft, zijn vetgedrukt.

[[Staat iets tussen twee haakjes, dan is dat stukje tekst alleen bedoeld voor de gespreksleider en hoeft het niet te worden voorgelezen.]]

Extra informatie en tips
Pagina's in de **kleur rood** geven extra informatie en tips over de methode.

10

11

1. HOE DE GIDS WERKT

Je kunt ervoor kiezen deze gids stap voor stap te volgen of er je eigen draai aan te geven. Soms worden er tijdsindicaties gegeven voor bepaalde stappen, maar als iets interessant is of juist niet, kun je daar flexibel mee omgaan. De methode is gebaseerd op de metafoor van eten en een diner, en het kan zijn dat je tijdens het gebruik van de gids nieuwe verbanden legt die hierin nog niet beschreven staan. Hoe vaker je de methode toepast, hoe meer je die eigen kunt maken. De gids geeft tips en doet suggesties over hoe het zou kunnen, maar het is aan jou om te experimenteren en de aanpak naar je eigen smaak aan te passen.

Deze gids is bedoeld voor jongerenwerkers die actief zijn in jongerenhubs, maar het script dat tijdens het diner wordt gebruikt is zo geschreven en vormgegeven dat ook jongeren af en toe de rol van gespreksleider kunnen overnemen als ze dat willen. In het script staat duidelijk aangegeven wanneer deze wissel kan plaatsvinden.

Door de hele gids heen wordt gebruikgemaakt van verschillende kleuren en lettertypes om aan te geven waar je bepaalde informatie kunt vinden en hoe je bepaalde stukken moet lezen of voorlezen. Op de volgende pagina zie je een voorbeeld van hoe dit eruitziet en hoe de indeling is opgezet.

8

9

Damastrol
Blokker €3.99 voor vier sessies (papieren tafelkleed bij HEMA, Action of Blokker)

Tafel
Die hebben de meesten wel in huis (hub)

Post-Its
HEMA 400 stuks €1.79

Twinmarkers
Blokler 12 voor €6.00 Dan kan je dun schrijven en dik stiften

2.1 WAT JE NODIG HEBT

Eigenlijk heb je maar weinig nodig. Wat je nodig hebt, is deze gids, een papieren tafelkleed en wat stiften. In de illustratie hiernaast zie je een specifiek boodschappenlijstje, maar je kunt ook gewoon werken met wat je al hebt. Het tafelkleed kun je vervangen door grote vellen papier en in plaats van stiften kun je ook potloden gebruiken. Je kunt deze gids als script volgen, maar ook gebruiken als richtlijn om je eigen verloop te bedenken.

"Tafelobjecten"
Voor elke deelnemer 1. Vind je in je keukenkastjes en op/rond de tafel.

12

13

2.2 WAT JE NODIG HEBT

Een gespreksleider

Een gesprek voeren met een diverse groep mensen kan ingewikkeld zijn, en dat blijft een uitdaging. Vooral wanneer je te maken hebt met jongeren van verschillende leeftijden, met uiteenlopende wensen en ideeën. Toch maakt juist die diversiteit het gesprek interessant. De methode in deze gids biedt je een leidraad voor het voeren van zo'n gesprek. Het geeft structuur, maar laat ook ruimte voor flexibiliteit, want geen situatie is hetzelfde. Voordat je met de methode aan de slag gaat, vind je op de volgende pagina enkele aandachtspunten om rekening mee te houden.



Accepteer onzekerheid
Dingen verlopen (meestal) niet zoals gepland. Dat kan frustrerend zijn, maar vaak is het juist op zulke momenten dat er iets interessants gebeurt.



Stel vragen, maar laat stiltes vallen
Als gespreksleider is het belangrijk om vragen te blijven stellen om het gesprek op gang te houden. Soms is het echter ook goed om een stap terug te nemen en te wachten tot iemand anders een vraag bedenkt of misschien zelfs al een antwoord geeft.



Gebruik het script maar voeg dingen toe
Het script in deze gids biedt een leidraad voor het verloop van de methode. Toch zul je merken dat er soms extra vragen, meer aanmoediging, of herhaling nodig is. Let goed op wat er gebeurt tijdens het gesprek en stem je reactie daarop af.



Refereer naar wat er wordt getekend of geschreven
De methode maakt gebruik van het visualiseren en opschrijven van gedachten en ideeën op een papieren tafelkleed. Dit kleed kan dienen als een handige referentie om verdere vragen te bedenken. Het biedt de gespreksleider de mogelijkheid om door te vragen en geeft de tekenaar een creatieve manier om een antwoord vorm te geven.

14

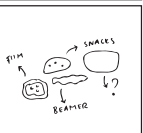
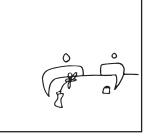
15

3.1 HOE HET LOOPT

** voor een uitgebreider voorbeeld, zie p. 42 - 51

1 Plaatsnemen

Het tafelkleed wordt uitgerold, de stiften worden neergelegd, en er wordt een tafeloject gekozen, iedereen neemt plaats aan tafel.



Er wordt ruimte gemaakt om de geschieden van anderen te bekijken en eventueel aan te vullen. Is er een ingrediënt dat ontbreekt?

2 Introductie

De gespreksleider verwelkomt iedereen en geeft een korte introductie: namen, voorkeuren, en de regels van het spel worden uitgelegd.



De tafel wordt gedekt. De gespreksleider helpt de deelnemers bij het tekenen van hun bord, glas en bestek en stelt vragen om elkaar beter te leren kennen.

3 Een onderwerp, gerecht en vraag

De gespreksleider begeleidt de deelnemers bij het tekenen en bedenken van een onderwerp en een vraag die aan de groep gesteld kan worden.



Er wordt gesproken met de persoon tegenover je, waarbij de getekende en geschreven onderwerpen worden besproken.

4 Het missende ingrediënt

Als iemand wil reageren, wordt zijn/haar tafeloject naar het midden van de tafel verplaatst. Zo is duidelijk wie er nog niet aan het woord is geweest.

5 De tafel dekken

Naast alle gerechten zijn besproken en 'verteerd', is het tijd om na te tafelen. De deelnemers lopen rond de tafel en voegen laatste ideeën of gedachten toe.

6 Proosten

De overgebleven post-its worden bewaard als 'restjes' voor de volgende keer, waarbij de onderwerpen dan als eerste aan bod komen.

7 Om te delen

Een paar mensen tekenen in het midden van de tafel grote deelschalen. De deelnemers kiezen vervolgens of ze hun gerecht willen delen met de groep.

8 Een vraag op je bord

De lok van elk gerecht stelt de vraag die hij/zij bij stap 3 heeft bedacht aan de groep en deelt het gerecht uit in de vorm van post-its op een dienblad.

9 Een antwoord delen

Deelnemers beantwoorden de vragen en delen deze of niet. De gespreksleider pakt de post-its uit de deelschalen en nodigt de eigenaar uit om er meer over te vertellen.

10 Reageren met tafelojecten

Als iemand wil reageren, wordt zijn/haar tafeloject naar het midden van de tafel verplaatst. Zo is duidelijk wie er nog niet aan het woord is geweest.

11 Natafelen

Naast alle gerechten zijn besproken en 'verteerd', is het tijd om na te tafelen. De deelnemers lopen rond de tafel en voegen laatste ideeën of gedachten toe.

12 Voor de volgende keer

De overgebleven post-its worden bewaard als 'restjes' voor de volgende keer, waarbij de onderwerpen dan als eerste aan bod komen.

16

17

3.2 DE 'ETIKETTEN'

Aandachtspunten vooraf

Het script begint met het uitleggen van een aantal aandachtspunten. Door het script heen worden deze af en toe nog aangestipt, maar het is handig om vooraf duidelijk te zijn over bepaalde verwachtingen.

Afhankelijk van de groepsgrootte en de onderwerpen die op tafel komen duurt het diner ongeveer 1.5 uur.

start script

Vandaag gaan we aan tafel met ideeën, gedachten en vragen. We gebruiken een papieren tafelkleed om dingen op te tekenen en te schrijven wat te maken heeft met eten, en we linken dit aan de ideeën en gedachten die we hebben over de jongerenhub. Dit klinkt misschien nog wat vaag, maar de gespreksleider (ik) zal iedereen er straks stap voor stap doorheen begeleiden. Voor we beginnen, zijn er een paar dingen die handig zijn om alvast duidelijk te maken.

Alles wat je schrijft of tekent is waardevol
Iedereen heeft een eigen stijl. De een tekent binnen de lijntjes de ander erbuiten. De een tekent met dikke grove strepen en de ander juist dun en verfijnd. Het een is niet beter dan het ander. Het is juist heel erg interessant dat er zoveel verschillende stijlen zijn. Door je

gedachten en ideeën te tekenen of op te schrijven krijgen ze meer vorm en is het duidelijk dat je een directe bijdrage levert aan het gesprek dat zich niet alleen uit in praten rond de tafel maar zich ook vormgeeft op de tafel! Om te voorkomen dat we proberen alles tot in de detail te tekenen of op te schrijven, doen we de opdrachten snel.

Je hoeft niet altijd iets te delen
Net als met eten kan je er soms voor kiezen om iets wel of niet met een ander te delen. Je kan daar straks zelf voor kiezen. Als je ervoor kiest iets niet te delen, ben je alsnog mede eigenaar van wat er gecreëerd wordt op het tafelkleed.

Wees jezelf, maar probeer dingen uit
In een gesprek heb je altijd typische mensen. Je hebt de prater, de stille, de enthousiasteling en de creatieveling. Meestal heb je een voorkeur. De methode helpt om te ondervinden wat jouw voorkeur is, maar het daagt je ook uit om andere rollen te ervaren.

Let op de ander en vul elkaar aan
Met de tafelojecten geef je aan of je wil reageren op iemand. Je hoeft dus niet je hand op te steken of te roepen. Het is aan degene die praat en aan de gespreksleider om goed op te letten dat er tafelojecten naar het midden van de tafel worden geschoven. Dit geeft een overzicht van wie er nog wel of niet aan de beurt is geweest.

18

19

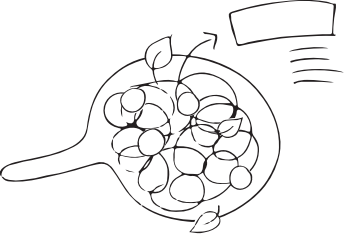
4. HET RECEPT

Bij de voorbereiding kun je ervoor kiezen om dit vooraf mee te geven voor het diner. Soms is het fijn om alvast iets te hebben voorbereid of doordacht. Maar je kunt er ook voor kiezen om het samen aan tafel te doen, zoals hieronder beschreven staat. Als je het vooraf wilt meegeven, kun je op p. 57 een template vinden dat deelnemers kunnen invullen.

Voordat we kunnen eten, moeten de gerechten eerst 'bereid' worden. Iedereen die mee-eet, brengt iets aan tafel.

Teken rechts voor je een grote pan (zorg dat je genoeg ruimte overhoudt voor je bord en bestek, die heb je zo nodig!).

Bedenk een gerecht waar je op dit moment zin in hebt en teken dat in of naast de pan. Schrijf vervolgens naast het gerecht waar je vandaag met de groep over wilt praten.



20

21

30

31

APPENDIX

APPENDIX H: THE GUIDE

Heb je een idee voor de hub? Wil je iets veranderen? Wil je samen iets organiseren of doen? Of wil je het over iets anders hebben?

± 1 min

Bedenk nu wat de drie belangrijkste ingrediënten van jouw gerecht zijn en teken deze naast de pan. Heb je bijvoorbeeld pannenkoeken getekend, teken dan een ei, een pak melk en een pak meel. Als je een hamburger hebt getekend, teken dan bijvoorbeeld een tomaat, sla en een broodje.

± 2 min

Het onderwerp dat je met de groep wilt bespreken, bestaat net als een gerecht uit onderdelen of 'ingrediënten'. Een pizza is geen pizza zonder deeg, kaas en tomaat, en een pannenkoek heeft melk en eieren nodig. Als je een gesprek wilt voeren over bijvoorbeeld een zwemactiviteit, kun je dat onderwerp opdelen in ingrediënten, zoals: met wie wil je dit doen, waar wil je dit doen, en wanneer? Schrijf de drie ingrediënten van jouw onderwerp op naast de ingrediënten van je gerecht.

Een mooi moment om van gespreksleider te wisselen. Geef het script door aan de volgende.

Als laatste wil je je gerecht wat extra smaak geven. Dit kan met zout of peper of een andere toevoeging (stroop, suiker, saus). Teken de toevoeging naast je gerecht.

± 1 min

Bedenk daarna een vraag die je aan de groep wilt stellen. Hoe kan de groep je helpen om verder na te denken over jouw idee of onderwerp? Schrijf de vraag naast de toevoeging.

± 2 min

Schuif een plek naar links en bekijk het gerecht van je buurvrouw. Kan je nog een ingrediënt bedenken? Schrijf of teken het erbij.

Ga weer terug naar je eigen plek.

Wil je de voorbereiding individueel door de deelnemers laten doen voordat het diner begint? Daar vind je een invul template voor op p.57.

22

23

TAFELDEKKEN

Voordat er wordt gegeten, wordt de tafel gedekt. Je maakt je klaar voor wat er komen gaat.

Welkomstrankje

Je begint met het welkomstrankje. Je linkt het drankje aan bijvoorbeeld de eerste drie dingen die in je opkomen of aan iets wat totaal niet gerelateerd is aan het gesprek dat je gaat voeren. Hoe voel je je? Wat heb je vandaag gedaan etc.? De opties zijn eindeloos.

Welkom bij het ideediner!
En bij een warm welkom hoort natuurlijk een welkomstrankje.

± 1 min

Teken een glas rechts voor je en houdt ruimte over voor je bord en bestek. Schrijf de eerste drie woorden die in je opkomen over [...] naast je glas op.

± 1 min

Proost met degene tegenover je. Bespreek met diegene wat je hebt opgeschreven naast je glas en waarom?

27

5. HET DINER

Tijdens het diner worden de bereide gerechten één voor één geserveerd. De vragen die tijdens het koken zijn voorbereid, worden door de koks aan de groep gesteld. De deelnemers kunnen ervoor kiezen hun antwoorden al dan niet met de groep te delen door deze in een deelschaal te leggen. In het script staan suggesties voor momenten om van gespreksleider te wisselen, en de kookwekker geeft aan wanneer het tijd is voor de volgende stap. De tafel wordt eerst gedekt, waarna het menu wordt besproken. Daarna wordt er gegeten en is er ruimte om na te tafelen.

25

Bord

Je bord vormt de basis voor de gerechten, maar ook voor jouw gedachten en ideeën. Het bord staat voor wie jij bent of wil zijn. Door andere borden te bekijken leer je de ander kennen. Je bord kan elke keer anders zijn.

Teken een groot bord voor je. Schrijf aan de rand van je bord drie dingen op die jou (vandaag) bezighouden/kenmerken. Wie ben je? Wat doe je? Waar hou je van? Waar niet van? Hobby's? Character eigenschappen?

± 1 min

Schuif nu een plek opzij (naar rechts) en versier het bord van degene naast je op basis van wat je allemaal voor je ziet. Wat staat er naast het glas, wat om de rand van het bord? Maak een tekening op het bord dat erbij past.

± 1 min

Wat zie je voor je? Wat heb je getekend en waarom? [[Ga de tafel rond.]] Ga weer terug naar je eigen plek.

± 5 min

Een mooi moment om van gespreksleider te wisselen. Geef het script door aan de volgende.

28

29

APPENDIX

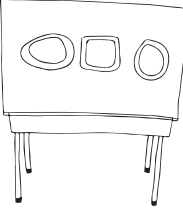
APPENDIX H: THE GUIDE

Bestek
Je bestek zijn je tools, je gereedschap. Je gebruikt je bestek om een onderwerp aan te snijden of om dingen op je bord bij elkaar te rapen en natuurlijk ook om iets uiteindelijk te proeven. *Welke tools heb jij nodig om ideeën te bedenken en een gesprek te voeren?*

Teken een vork en een mes naast je bord.
Bedenk twee vaardigheden die jij nodig hebt om in gesprek te gaan en ideeën te bedenken en schrijf ze op naast je bestek.



± 1 min



± 1 min



Deelschalen
Terwijl er straks wordt gegeten, is het aan iedereen de keuze om wel of niet iets te delen. Soms wil je het gewoon voor jezelf houden. Als je wel iets wil delen (en dus over iets wil praten), dan plaats je iets in de grote deelschalen in het midden.

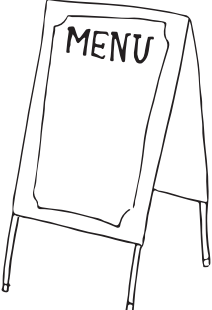
[[Laat iemand een aantal deel schalen in het midden van de tafel tekenen. Iedereen moet erbij kunnen dus misschien zijn het er wel 3 of 4.]]



± 1 min

30

31





± 1 min

± 5 min

± 1 min

Nu de tafel is gedekt, is het tijd om te gaan eten! En komen de gerechten die zijn bereid op tafel.

Wil je je gerecht delen, dan schrijf of teken je je gerecht in een van de deelschalen in het midden van de tafel.
[[Rond de tafel]]. *Wat heeft iedereen op geschreven, welke gerechten zijn er bereid? Met welke ingrediënten?*

De gerechten zijn op tafel gezet, missende ingrediënten zijn toegevoegd. De tafel is gedekt, we kunnen bijna gaan eten. Het enige wat er nog moet gebeuren is een overzicht maken van wat er besproken gaat worden.

[[De gespreksleider loopt nu de gerechten af en maakt een menu. Dat zijn dus de onderwerpen waarover gesproken gaat worden.]]
Vandaag is het menu als volgt. We gaan het hebben over: [...]

32

33

Tijd voor het eten, eindelijk! De gerechten worden één voor één aangesneden. De kok van het gerecht dient de Post-Its op en stelt de vraag die diegene heeft voorbereid. **Kok van het eerste gerecht [...], stel je vraag en dien je gerecht op.**

Geef antwoord op de vraag door te tekenen of schrijven op de Post-It.

Wil je een (deel) van je antwoord delen, dan leg je je Post-Its in de deelschaal. [[De facilitator pakt dingen uit de schaal, leest ze voor en vraagt de schrijver verder te vertellen.]]

Wil je reageren op wat iemand heeft gezegd?
Plaats dan je tafeloject naar het midden van de tafel.

[[Zo ga je te werk bij elk gerecht. Probeer ongeveer 5 minuten aan te houden voor elk gerecht. Je kan een kookwekker neerzetten en als het gesprek begint de timer laten lopen.]]

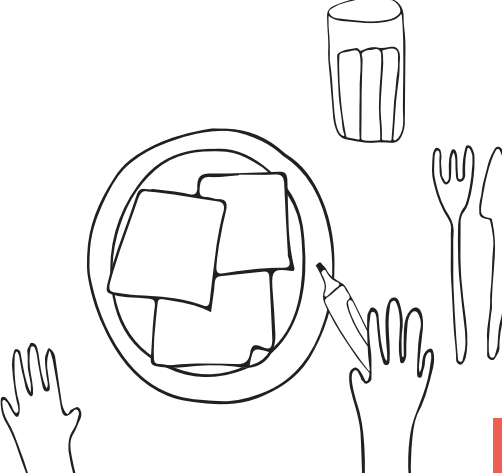


± 3 min

± 3 min

± 3 min

± 5 min



34

35



Een mooi moment om van gespreksleider te wisselen.
Geef het script door aan de volgende.

Als de buiken vol zitten, kunnen jullie besluiten nog even na te tafelen. *Hoe was het eten, zou je de volgende keer hetzelfde nemen of misschien toch iets anders voorbereiden?* [[Ga rond de tafel]]

Zijn er nog laatste dingen die in je opkomen die je even wil bespreken? Hoe vond je het gaan? Wat zou je de volgende keer anders willen aanpakken? Teken een kopje thee of een pepermuntje en schrijf het op.

Wil je er iets over delen, schuif je object weer naar het midden van de tafel.



± 2 min

± 5 min

± 3 min

± 5 min



Als laatste wil je natuurlijk even bedenken wat je uit dit diner hebt gehaald. Loop rond de tafel en kijk of je nog dingen wil opschrijven of tekenen.

[[De gespreksleider tekent een groot menu in het midden van de tafel.]]
Eén voor één kunnen de deelnemers zeggen wat ze uit het gesprek hebben gehaald en wat voor acties er uit volgen. [[De gespreksleider schrijft ze op het menu.]] *Wat gaat er volgende week gebeuren, wie neemt daarin de verantwoordelijkheid?* [[Rond de tafel]]

Teken een laatste schaal in het midden van de tafel. (Of waar er nog plek is). Wat is er niet aan bod gekomen? Schrijf het op een post-it en plaats deze in de schaal. [[Er wordt een foto gemaakt van de restjes.]]
Deze worden volgende keer als eerste aangesneden op tafel.

36

37

APPENDIX

APPENDIX H: THE GUIDE

6.1 INSPIRATIE EN TIPS

Aandachtspunten voor de gespreksleider

Als gespreksleider is het soms lastig om iedereen evenveel aan het woord te laten. Er is altijd wel iemand die graag praat of juist helemaal niets zegt. Hoewel de methode een manier biedt om ook de stillere deelnemers te laten bijdragen zonder te praten, is het belangrijk om alert te blijven en niemand buiten te sluiten. Niemand wil immers altijd op de restjesstapel belanden. Daarnaast is het einde van het etentje misschien wel het belangrijkste. Het verwerken van wat er besproken is en hoe dat kan leiden tot actie of een nieuw diner, kan als jongerenwerker het vertrouwen van de groep vergroten of juist verminderen.



Rond de tafel

Ga, nadat iedereen weg is, nog eens rond de tafel met een stift en markeer de dingen die je zijn opgevallen. Noteer ook de zaken die je zijn ontgaan en bedenk hoe je hier de volgende keer op kunt terugkomen.



Wissel van rol

Neem af en toe afstand van je rol als gespreksleider en geef de jongeren het script. Besef echter dat deze nieuwe rolverdeling wennen kan zijn, dus blijf alert en aanwezig om de jongeren te ondersteunen of aan te moedigen.



Doe mee

Doe mee met het diner als deelnemer. Maak aantekeningen en doe actief mee met de opdrachten, of deze nu door jou als gespreksleider of door iemand anders worden gegeven. Laat zien dat je niet buiten het proces staat of boven de jongeren, maar deel ervan bent.



Terugkoppeling

Zorg voor een vorm van bewijs dat je de ideeën en gedachten van de deelnemers serieus hebt genomen. Idealiter doe je dit door fysiek bewijs te leveren, zoals het uitvoeren van een activiteit, het verplaatsen van een meubelstuk, of het gezamenlijk organiseren van een evenement. Als dat niet mogelijk is, koppel dan tijdens het volgende diner terug waarom dit (nog) niet gelukt is.

38

39

6.2 INSPIRATIE EN TIPS

Het uitbreiden van de metafoor

De metafoor van eten wordt in deze methode gebruikt omdat eten iets is wat iedereen kent. Het werken met metaforen helpt het geheugen en stimuleert het bedenken van nieuwe ideeën. Door nieuwe associaties te leggen tussen eerder nog niet verbonden onderwerpen (zoals een pannenkoek en een idee voor de jongerenhub), ontstaan er meer en interessantere ideeën. In gesprekken met jongeren en jongerenwerkers over deze manier van samenwerken kwamen steeds nieuwe ideeën naar voren, zoals: "misschien moet er meer focus komen op het koken i.p.v. het eten," "misschien moet je aan het eind betalen en krijgt iemand de rekening, en daarmee de verantwoordelijkheid," en "je zou ook een keer alleen 'vies' kunnen eten en zo reflecteren op dingen die nog niet goed gaan."

De gids biedt enkele suggesties, maar het concept en de metafoor kan nog verder worden uitgebreid en samen met de jongeren vormgegeven. Op de volgende pagina vind je een aantal ideeën die tijdens gesprekken naar voren kwamen—voel je vrij om hierop voort te bouwen!



Rollenspel

Bedenk hoe de rollen van chef, kok, ober, gastontvanger vervuld kunnen worden tijdens het eten



Het linken van lagen

Gebruik gerechten die laagjes bevatten om te brainstormen: elke laag van de lasagne/taart/hamburger/etc. staat voor een andere vraag of thema



Delen

Gebruik bordelplanken in plaats van deelschalen om iets te delen met je buurman/vrouw i.p.v. met de hele groep



Wie betaalt wat?

Maak bonnetjes met beschrijvingen van wie wat gaat organiseren



Appeltje-eitje

Ga los met metaforen, symbolen en gezegdes die iets met eten te maken. Pittig = moeilijk, eitje = makkelijk, etc.

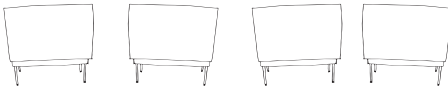
40

41

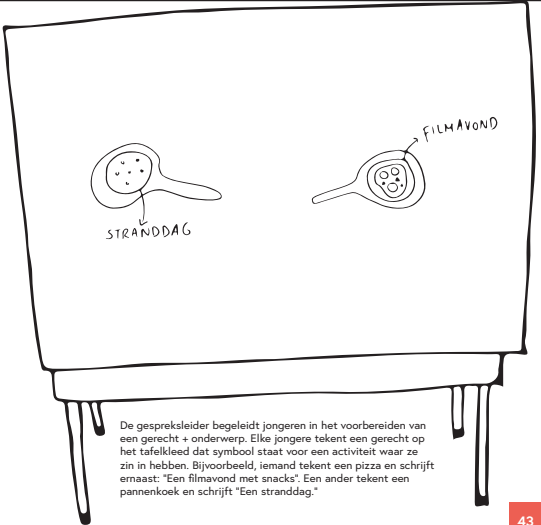
7. EEN VOORBEELD

De volgende pagina's beschrijven en illustreren hoe de methode kan uitpakken in een concrete situatie**. Het voorbeeld gaat uit van de volgende context: jongeren brainstormen over nieuwe activiteiten voor de hub. Een jongerenhub organiseert een Ideediner om samen met de jongeren te brainstormen over activiteiten die ze graag willen organiseren in de komende maanden.

**Dit voorbeeld is een vereenvoudigde weergave van de realiteit en toont het resultaat van 2-3 fictieve deelnemers. In een echte situatie zullen de deelnemers op verschillende manieren tekenen en schrijven, en zullen er waarschijnlijk meer deelnemers zijn, waardoor de uitkomst er anders uit zal zien.

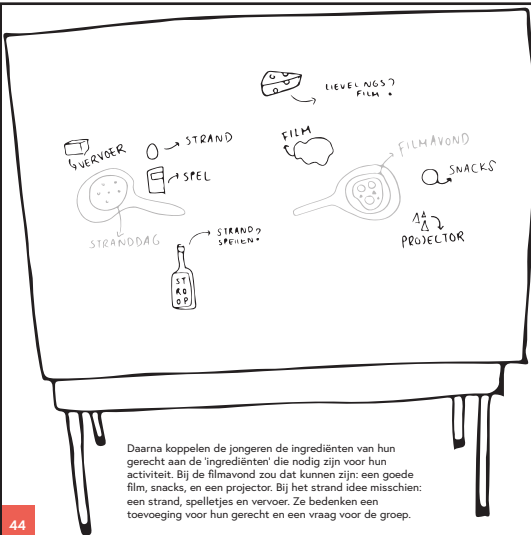


42



De gespreksleider begeleidt jongeren in het voorbereiden van een gerecht + onderwerp. Elke jongere tekent een gerecht op het tafelkleed dat symbool staat voor een activiteit waar ze zin in hebben. Bijvoorbeeld, iemand tekent een pizza en schrijft ernaast: "Een filmavond met snacks". Een ander tekent een pannenkoek en schrijft "Een stranddag."

43



Daarna koppelen de jongeren de ingrediënten van hun gerecht aan de 'ingrediënten' die nodig zijn voor hun activiteit. Bij de filmavond zou dat kunnen zijn: een goede film, snacks, en een projector. Bij het strand idee misschien: een strand, spelletjes en vervoer. Ze bedenken een toevoeging voor hun gerecht en een vraag voor de groep.

44



Nadat iedereen zijn gerecht heeft getekend, wisselen de jongeren van plaats om de gerechten van hun buurman/vrouw te bekijken en ideeën toe te voegen. Ze bedenken een missend ingrediënt. Bijvoorbeeld, iemand kan bij de filmavond toevoegen: "Waarom geen openluchtbioscoop in de zomer?". Of bij het strand: "Misschien moeten we ook nadenken over het weer?"

45

APPENDIX

APPENDIX H: THE GUIDE

Zodra de gerechten zijn voorbereid, de missende ingrediënten zijn toegevoegd en het menu is bedacht, is het tijd om de tafel te dekken. Stap voor stap tekenen jongeren hun glas, bord en bestek waarbij de gespreksleider inleidende vragen stelt om iedereen voor te bereiden maar ook te introduceren.

46

Bij het tekenen van het welkomstdrankje wordt bijvoorbeeld gevraagd drie woorden op te schrijven over hun dag. Bij het bord schrijven de deelnemers drie woorden op die henzelf beschrijven zoals: ik hou van voetbal, ik ben heel sociaal en ik hou van lezen. Bij het bestek schrijft iedereen op welke skills ze nodig hebben om goede ideeën te verzinnen, zoals: nieuwsgierigheid, durven en samenwerken.

47

Wanneer de gerechten zijn besproken, lopen de jongeren rond de tafel om na te denken over wat er is gezegd. Ze kunnen extra ideeën of actiepunten toevoegen op het tafelkleed. De gespreksleider vraagt aan het einde van de sessie: "Welke actie gaan we nu ondernemen?" en noteert actiepunten in een "menu" van dingen die gedaan moeten worden.

50

Aan het einde van de avond wordt besproken wie wat gaat oppakken (bijv. "Jan regelt een projector", "Sophie zoekt films uit"). Ideeën die nog niet volledig zijn besproken, worden bewaard als "restjes" voor de volgende bijeenkomst. Bijvoorbeeld: "We moeten nog een datum prikken voor de openluchtbioscoop."

51

Iemand tekent een aantal deelschalen in het midden van de tafel. De jongeren plaatsen hun ideeën in de deelschalen. Elke jongere stelt de eerder bedachte vraag over hun activiteit aan de groep. Bijvoorbeeld: "Wat is jullie lievelingsfilm?". Of: "Wat vinden jullie leuke strandspellen?" De anderen antwoorden door op post-its te schrijven of te tekenen en hun antwoorden in de deelschaal te leggen als ze hun antwoord willen delen.

48

De gespreksleider leest de antwoorden uit de deelschaal voor. Als iemand wil reageren op een idee, verplaatst hij/zij hun tafelobject naar het midden. Zo kunnen ze meedoen zonder de anderen te onderbreken en is de spreker zich bewust van de wens van anderen om te reageren. Iemand plaatst bijvoorbeeld zijn vaas in het midden en zegt: "Misschien kunnen we samenwerken met een lokale bioscoop voor de apparatuur."

49

8. EEN DOORLOOP SCHEMA

De volgende pagina's bevatten een schema dat je naast of in plaats van het script kan gebruiken om een diner te organiseren. Je kan de pagina's erbij houden of zelf printen om eventueel aandachtspunten of vragen te noteren of te onderstrepen. De tijd loopt van 0.00 minuten tot 1 uur en 35 minuten. Dit kan variëren afhankelijk van de groepsgrootte. Heb je meer of minder tijd, dan kan je zelf kijken waar je meer of minder tijd voor wil vrij maken. Van links naar rechts vind je in het schema: de tijd, het diner onderdeel, de stappen en de vragen die je als gespreksleider kan vragen bij elke stap.

Tijd	Onderdeel	Stappen	Vragen
0.00 - 0.10	Inloop, plaatsnemen	Tafelkleed staat klaar met aan elke plek een tafelobject. Deelnemers kiezen een plek en object dat hen aanspreekt. Welkom! Ga zitten bij een tafelobject dat je aanspreekt.	Hoezo past dit bij je?
0.10 - 0.15	Regels uitleggen	Script op pagina x.	Is dit duidelijk? Zijn hier nog vragen over? Wil iemand iets toevoegen?

0.15 - 0.25	Gerecht tekenen, onderwerp bedenken	Teken een gerecht waar je zin in hebt. Schrijf een activiteit/ idee/onderwerp op waar je over wil praten.	Wat vind je lekker? Wat heb je gisteren gegeten? Waar kan iemand je wakker voor maken? Heb je een idee voor een activiteit? Wat wil je veranderen aan (de inrichting) van de hub?
	Ingrediënten tekenen, onderwerp opdelen	Teken drie belangrijkste ingrediënten van je gerecht. Welke ingrediënten heb je nodig voor je idee?	Waar moet je allemaal aan denken bij je onderwerp of idee? Waar bestaat het uit? Wat moet je regelen? Wat is er belangrijk?
	Missende ingrediënten bedenken.	Schuif een plek opzij. Mist er een ingrediënt? Schrijf of teken het erbij.	Kan je iets ontdekken waar je buurman nog niet aan heeft gedacht? Waar moet je zelf aan denken bij dit onderwerp?
	Toevoeging tekenen. Vraag bedenken voor groep.	Bedenk en teken hoe jouw gerecht meer smaak krijgt. Schrijf een vraag op die je aan de groep wil stellen.	Hoe kan de groep jou helpen met jouw idee? Welke vraag kun je stellen aan de groep zodat je verder kan?

vervolg op volgende pagina

52

53

APPENDIX

APPENDIX H: THE GUIDE

0.25 - 0.35	De tafel dekken	Teken een glas rechts voor je. (Houd ruimte over voor je bord en bestek). Schrijf de eerste drie dingen die in je opkomen over [...] naast je glas op.	<i>[...] Waar moet je aan denken bij een jongerenhub // een vergadering? Waar moet je aan denken bij samenwerking // ideeën verzinnen?</i>
	Proosten en bespreken	Proost met degene tegenover je.	<i>Wat heb je opgeschreven en waarom?</i>
	Bord tekenen, jezelf beschrijven	Teken een bord. Beschrijf jezelf (vandaag) in drie woorden aan de rand van je bord.	<i>Wie ben jij? Wat vind je leuk? Hoe voel je je? Wat wil je graag doen? Waar wil je beter in worden?</i>
	Bord versieren, de ander leren kennen	Schuil een plek opzij. Versier het bord van de ander.	<i>Wat zie je voor je bij het glas en het bord? Hoe kan je dat visueel maken?</i>
	Rond de tafel	Rond de tafel: wat zie je voor je?	<i>Wat heb je getekend? Stel de ander voor.</i>
	Bestek tekenen, skills beschrijven	Teken een vork en een mes naast je bord. Welke skills heb jij nodig vandaag? Schrijf ze op naast je bestek.	<i>Wat zorgt ervoor dat jij goede ideeën verzint? Wanneer heb jij een goed gesprek? Wat is jouw sterke kant in een groep?</i>
	Deelschalen tekenen	Deelschalen tekenen in midden van de tafel. Gerecht delen in schaal of niet.	<i>Wil je je gerecht delen en het bespreken met de groep? Teken je gerecht in de deelschaal die het dichtstbij staat.</i>

54

55



Een illustratie van een deelnemer van een eerste experiment met deze methode. Wat betekent participatie voor jou? Teken het.

55

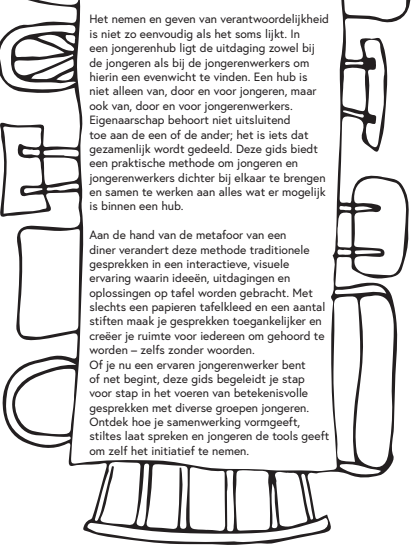
1.15 - 1.30	Natafelen	Teken een pepermuntje of kopje thee. Wat wil je als laatste nog kwijt?	<i>Als je terugblijkt op dit diner, wat viel je dan op, wat vond je verrassend? Wil je nog iets zeggen wat je nog niet hebt gedaan?</i>
	Reflecteren	Rond de tafel lopen en nog dingen opschrijven of tekenen.	<i>Wat vind je interessant? Waar wil je meer van weten? Wat vond je minder leuk?</i>
	Actie	Groot menu tekenen met actiepunten die volgen uit het diner.	<i>Wat is de volgende stap? Hoe vertalen we dit gesprek en dit diner naar een actie, wie gaat wat doen?</i>
1.30 - 1.35	Restjes	Wat is er niet ter sprake gekomen en wordt meegenomen naar volgende week?	<i>Is er iets vergeten? Wie is er niet aan de besuit gekomen? Wat willen we de volgende keer sowieso nog bespreken?</i>



Wil je de voorbereiding op p. 20 - 23 individueel door de deelnemers laten doen voordat het diner begint? Gebruik het template op de volgende pagina.

56

57



Het nemen en geven van verantwoordelijkheid is niet zo eenvoudig als het soms lijkt. In een jongerenhub ligt de uitdaging zowel bij de jongeren als bij de jongerenwerkers om hierin een evenwicht te vinden. Een hub is niet alleen van, door en voor jongeren, maar ook van, door en voor jongerenwerkers. Eigenaarschap behoort niet uitsluitend toe aan de een of de ander; het is iets dat gezamenlijk wordt gedeeld. Deze gids biedt een praktische methode om jongeren en jongerenwerkers dicht bij elkaar te brengen en samen te werken aan alles wat er mogelijk is binnen een hub.

Aan de hand van de metafoor van een diner verandert deze methode traditionele gesprekken in een interactieve, visuele ervaring waarin ideeën, uitdagingen en oplossingen op tafel worden gebracht. Met slechts een papieren tafelkleed en een aantal stiften maak je gesprekken toegankelijker en creëer je ruimte voor iedereen om gehoord te worden – zelfs zonder woorden.

Of je nu een ervaren jongerenwerker bent of net begint, deze gids begeleidt je stap voor stap in het voeren van betekenisvolle gesprekken met diverse groepen jongeren. Ontdek hoe je samenwerking vormgeeft, stiften laat spreken en jongeren de tools geeft om zelf het initiatief te nemen.

41