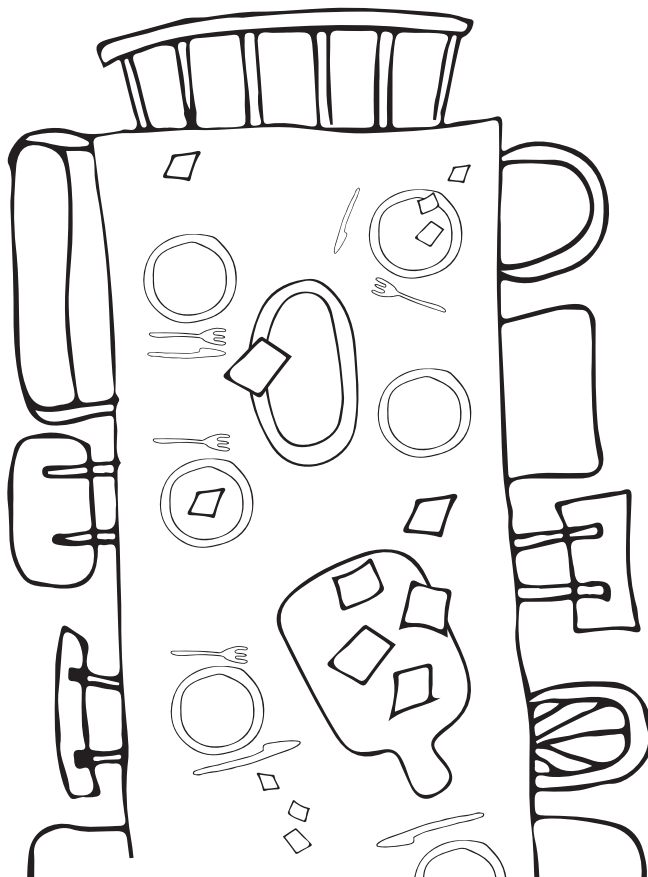


PARTICIPATIE AAN TAFEL

EEN PRAKTISCHE METHODE
VOOR SAMENWERKING TUSSEN
JONGEREN EN JONGERENWERKERS IN JONGERENHUBS



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

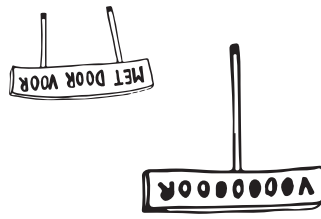
|| Healthy Start Convergence

INTRODUCTIE

In een jongerenhub gebeurt 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.

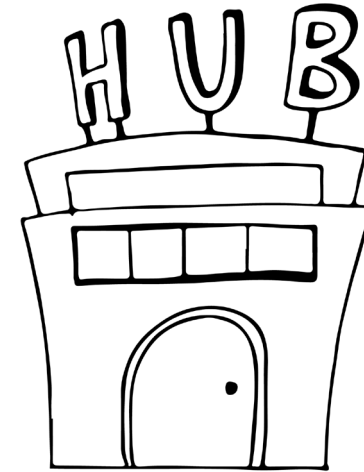
Steeds vaker wordt de waarde van het betrekken van en samenwerken met jongeren erkend. Ook in de wereld van jongerenhubs. De slogan 'door en voor jongeren' klinkt je waarschijnlijk bekend in de oren. Maar voor jongeren kan de stap naar volledige verantwoordelijkheid te groot zijn, en voor jongerenwerkers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





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.



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.

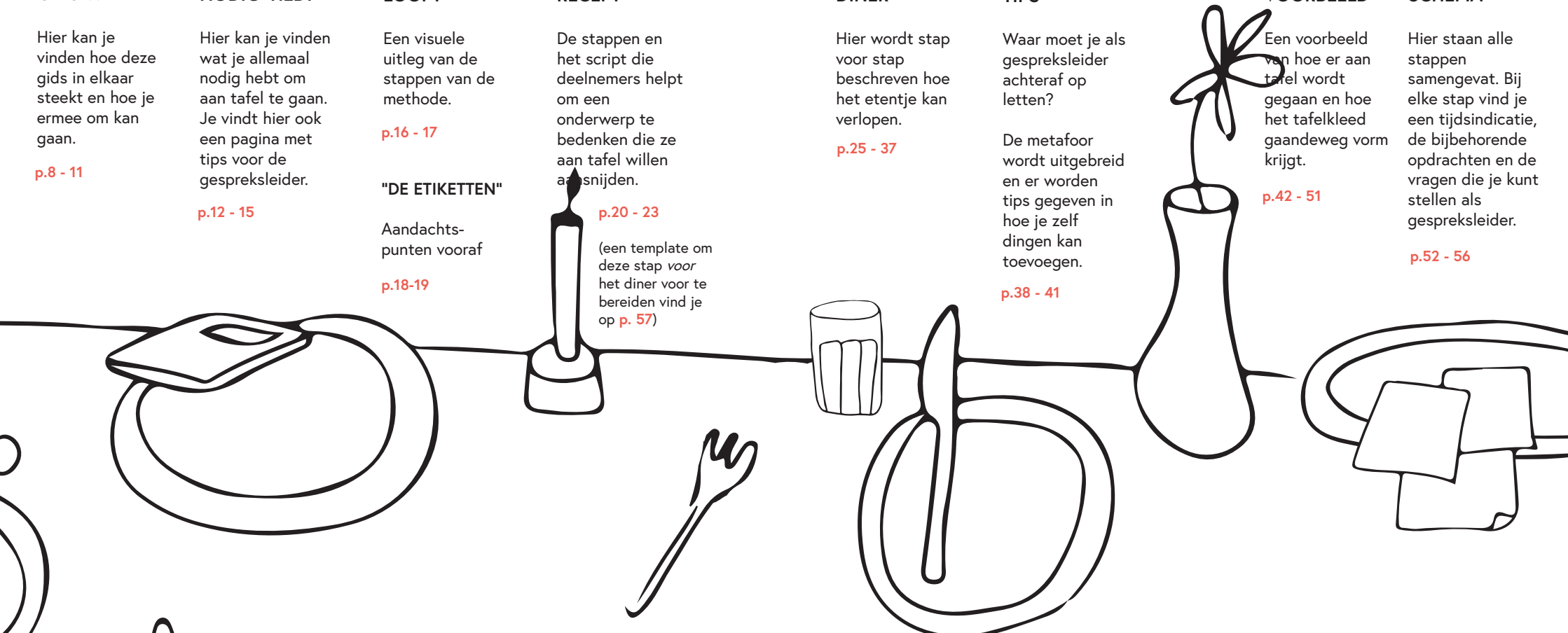
p.42 - 51

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



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 deze 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.



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.

Afhankelijk van de groepsgrootte en de onderwerpen die aan bod komen, duurt het diner ongeveer 1,5 uur. Dit kan variëren tussen 1 en 3 uur, maar probeer binnen de 2 uur te blijven vanwege de concentratie. Maak aan het begin een inschatting en spreek deze tijd af met de groep.



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.

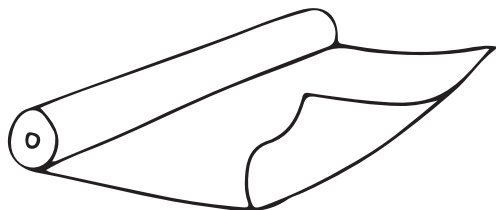
In het script zijn de vragen die de gespreksleider kan stellen schuingedrukt,

En de opdrachten die de gespreksleider geeft, zijn vetgedrukt.

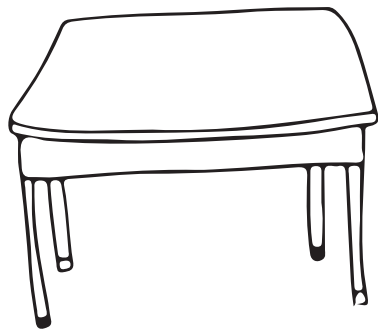
[[Staat iets tussen twee haakjes, dan is dat stukje tekst alleen bedoeld voor de gespreksleider en hoeft het niet te worden voorgelezen.]]

Extra informatie en tips

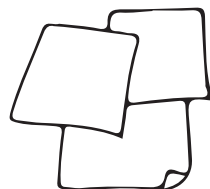
Pagina's in de **kleur rood** geven extra informatie en tips over de methode.



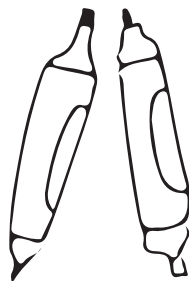
Damastrol
 Blokker €3.99
 voor vier sessies
 (papieren tafelkleed
 bij HEMA, Action of
 Blokker)



Tafel
 Die hebben de
 meesten wel in huis
 (hub)



Post-Its
 HEMA
 400 stuks
 €1.79



Twinmarkers
 Blokker 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.

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 aan wat er wordt getekend of geschreven

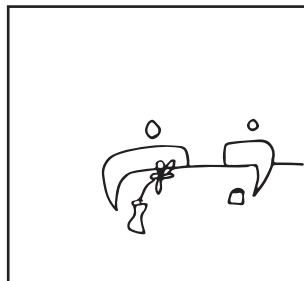
De methode maakt gebruik van het visualiseren en opschrijven van gedachten en ideeën op een papieren tafelkleed. Dit kleed kan dienen als een handige referentie om verdere vragen te bedenken. Het biedt de gespreksleider de mogelijkheid om door te vragen en geeft de tekenaar een creatieve manier om een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

3.1 HOE HET LOOPT

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

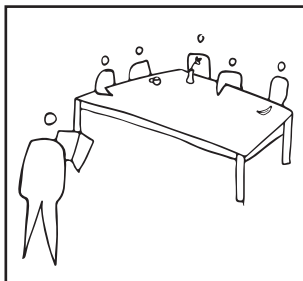
1 Plaatsnemen

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



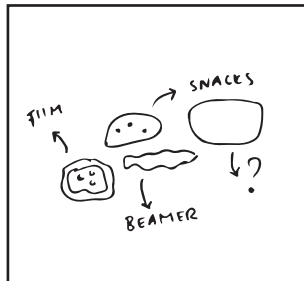
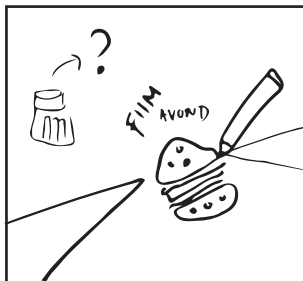
2 Introductie

De gespreksleider verwelkomt iedereen. Er wordt een korte introductie gegeven of voorgelezen, en de regels van 'het spel' worden uitgelegd.



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.



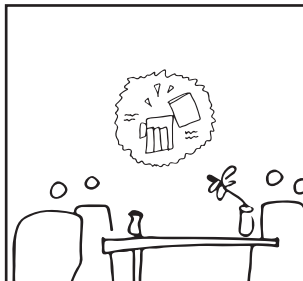
Er wordt ruimte gemaakt om de gerechten van anderen te bekijken en eventueel aan te vullen. Is er een ingrediënt dat ontbreekt?

4 Het missende ingrediënt



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.

5 De tafel dekken

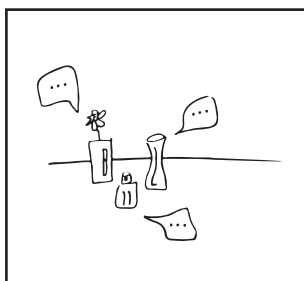
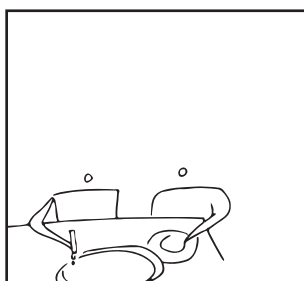


Er wordt geproost met de persoon tegenover je, waarbij de getekende en geschreven onderwerpen worden besproken.

6 Proosten

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.

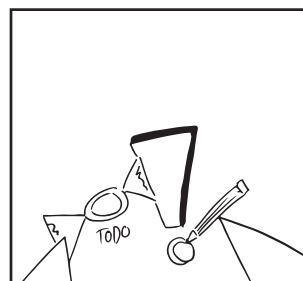


Als iemand wil reageren, wordt zijn/haar tafeloject naar het midden van de tafel verplaatst. Zo is duidelijk wie er nog niet aan het woord is geweest.

10 Reageren met tafelojecten

8 Een vraag op je bord

De kok 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.

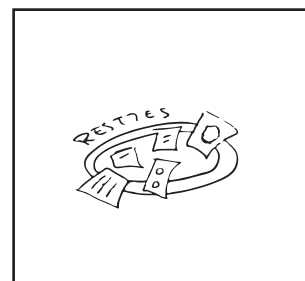
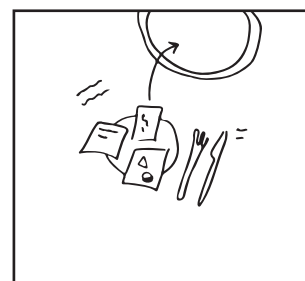


Nadat alle gerechten zijn besproken en 'verteerd', is het tijd om na te tafelen. De deelnemers lopen rond de tafel en voegen laatste ideeën of gedachten toe.

11 Natafelen

9 Een antwoord delen

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



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

12 Voor de volgende keer

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 tafelobjecten 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 tafelobjecten naar het midden van de tafel worden geschoven. Dit geeft een overzicht van wie er nog wel of niet aan de beurt is geweest.

± 5 min



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.

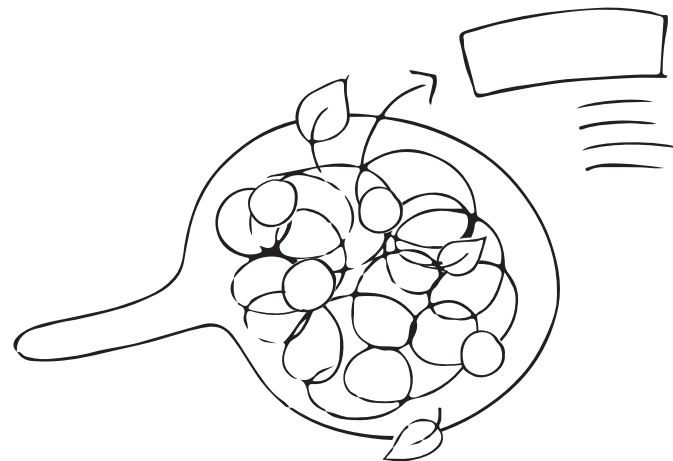
Voordat we kunnen eten, moeten de gerechten eerst 'bereid' worden. Iedereen die mee-eet, brengt iets aan tafel.

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.

± 1 min

± 1 min



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?

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.

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.



± 1 min

± 2 min

± 1 min

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.**

± 2 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.**

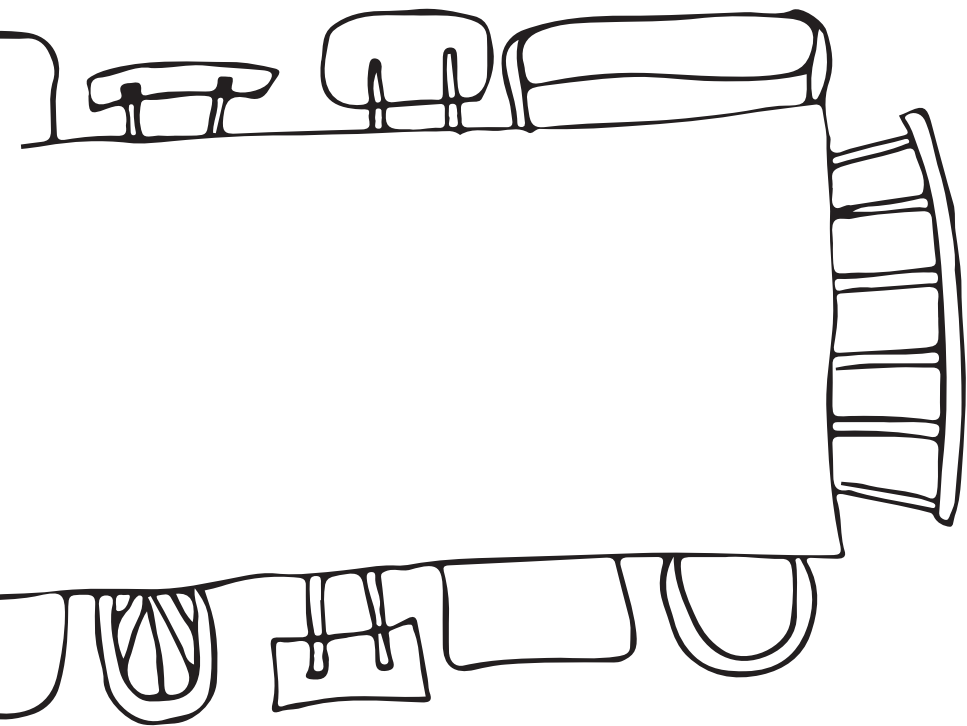
± 2 min

Schuif een plek naar links en bekijk het gerecht van je buurvrouw. *Kun 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](#).



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.



TAFELDEKKEN

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

Welkomstdrankje

Je begint met het welkomstdrankje. 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 welkomstdrankje.

± 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?*

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.

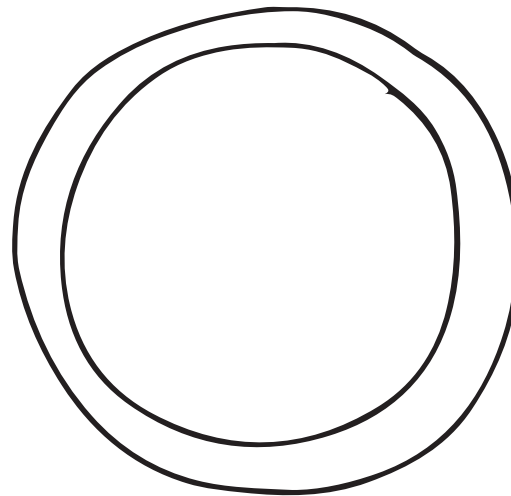
± 1 min

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.



Bestek

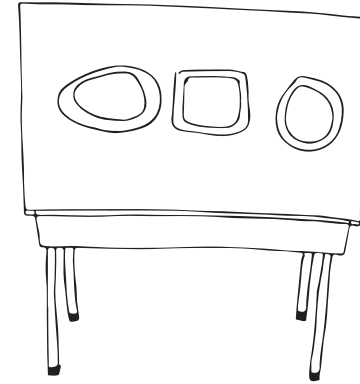
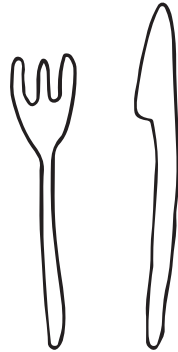
Je bestek zijn je tools, je gereedschap. Je gebruikt je bestek om een onderwerp aan te snijden of om dingen op je bord bij elkaar te rapen en natuurlijk ook om iets uiteindelijk te proeven. *Welke tools heb jij nodig om ideeën te bedenken en een gesprek te voeren?*

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



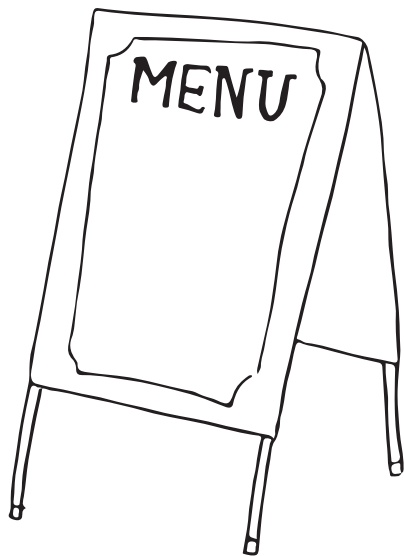
Deelschalen

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.

± 1 min



[[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

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

± 5 min

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 opgeschreven, 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.

± 1 min

[[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: [...]

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 tafelobject 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.]]

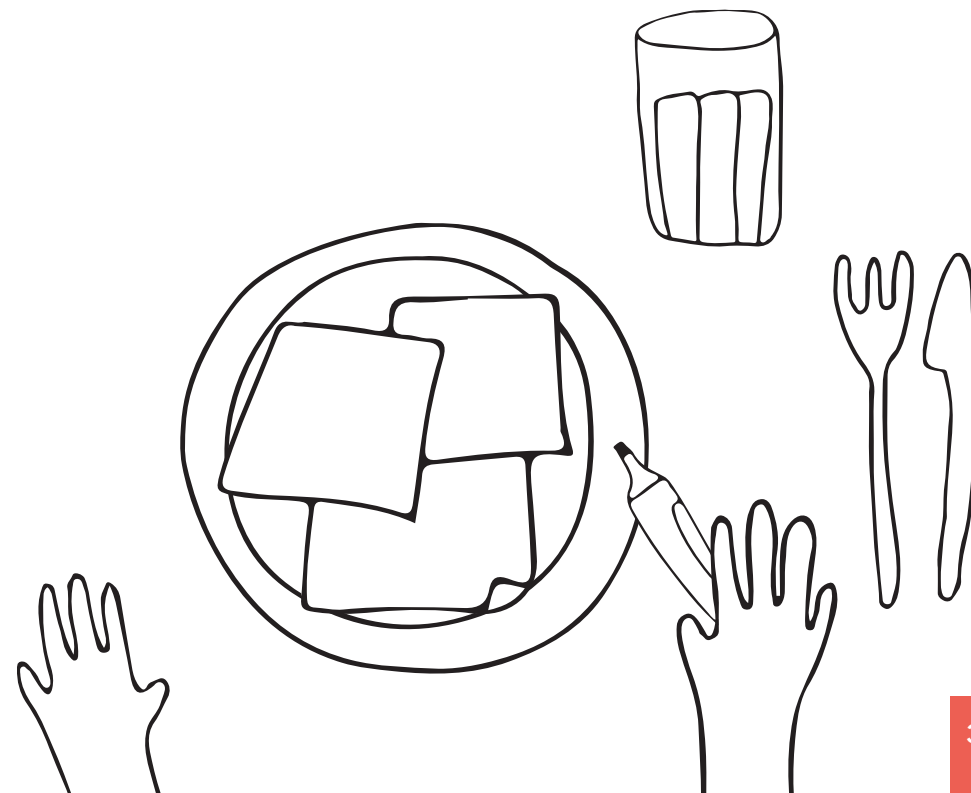


± 3 min

± 3 min

± 3 min

± 5 min





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]]**

± 5 min

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.**

± 3 min

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



± 2 min

Als laatst 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.**

± 5 min

[[De gespreksleider tekent een groot menu in het midden van de tafel.]]
Één 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]]**

± 5 min

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.

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.

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 kunnen 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 borrelplanken 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.



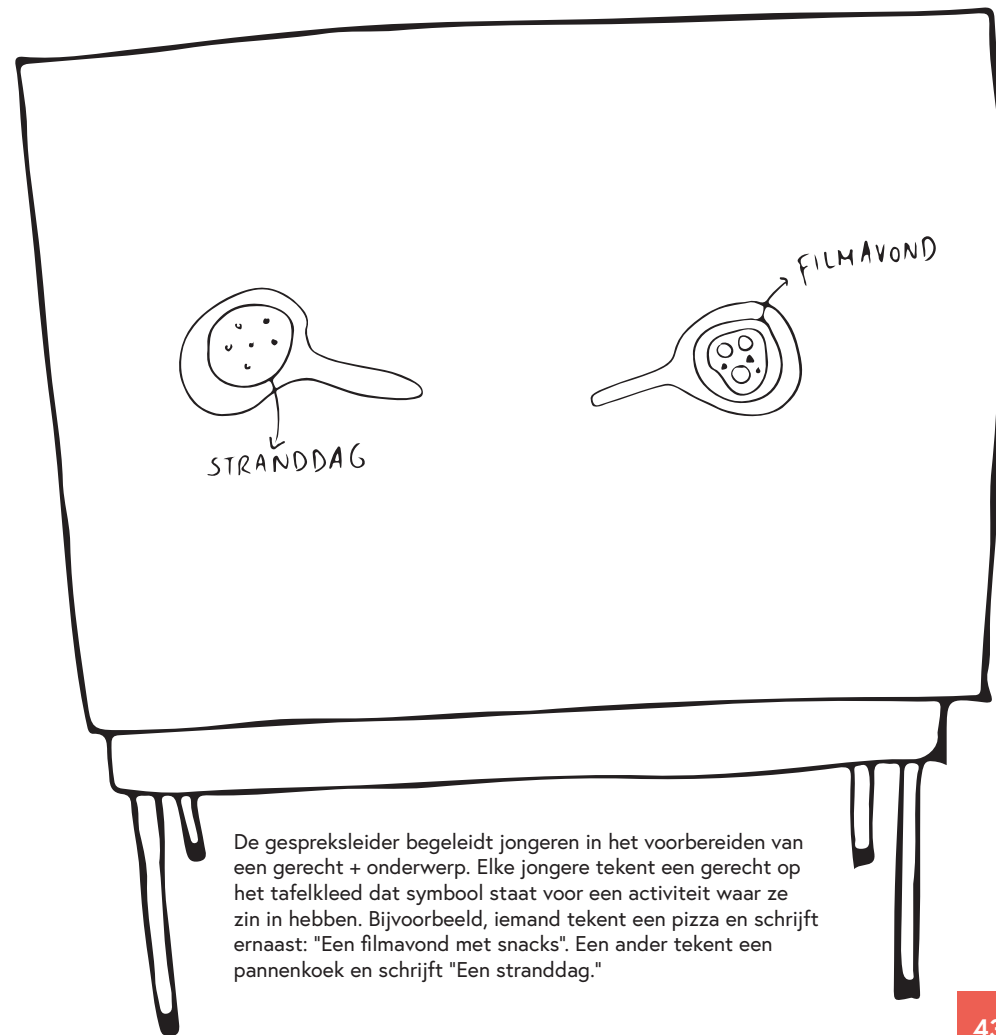
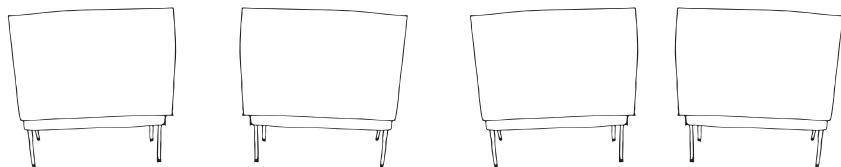
De 'hosts'

Laat een aantal jongeren het gehele diner organiseren inclusief menu (onderwerpen die op tafel komen), i.p.v. dat iedereen een gerecht voorbereid.

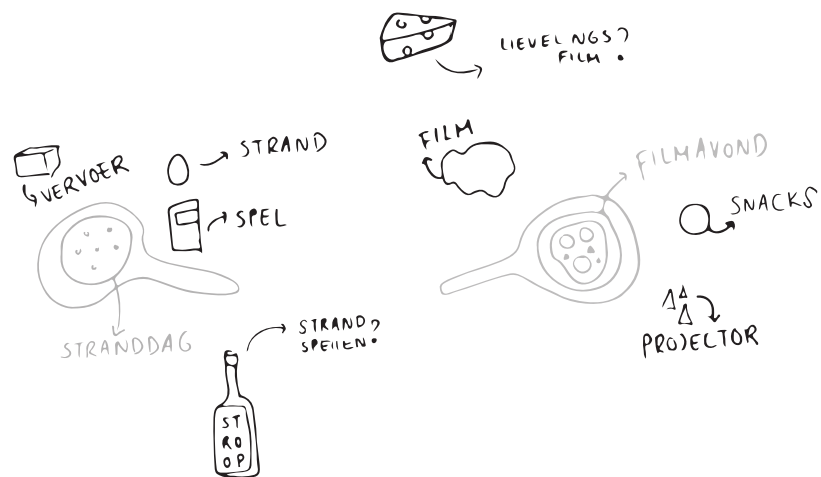
7. EEN VOORBEELD

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.



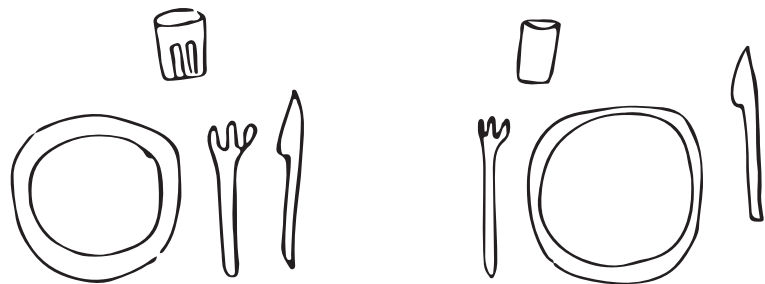
De gespreksleider begeleidt jongeren in het voorbereiden van een gerecht + onderwerp. Elke jongere tekent een gerecht op het tafelkleed dat symbool staat voor een activiteit waar ze zin in hebben. Bijvoorbeeld, iemand tekent een pizza en schrijft ernaast: "Een filmavond met snacks". Een ander tekent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



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.



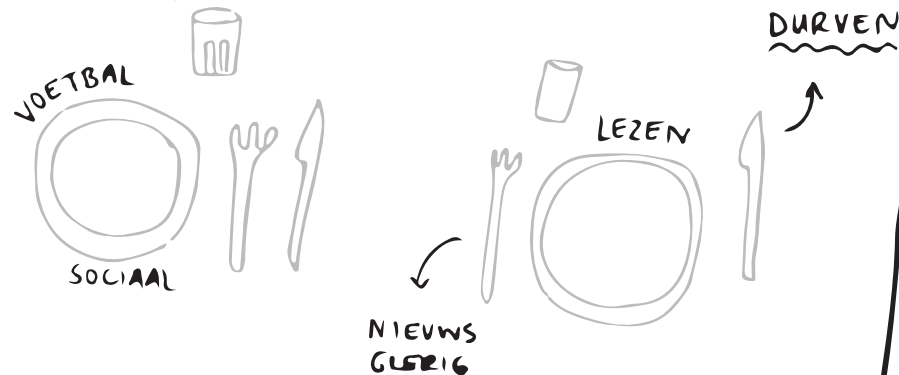
Nadat iedereen zijn gerecht heeft getekend, wisselen de jongeren van plaats om de gerechten van hun buurman/vrouw te bekijken en ideeën toe te voegen. Ze bedenken een missend ingrediënt. Bijvoorbeeld, iemand kan bij de filmavond toevoegen: "Waarom geen openluchtbioscoop in de zomer?". Of bij het strand: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



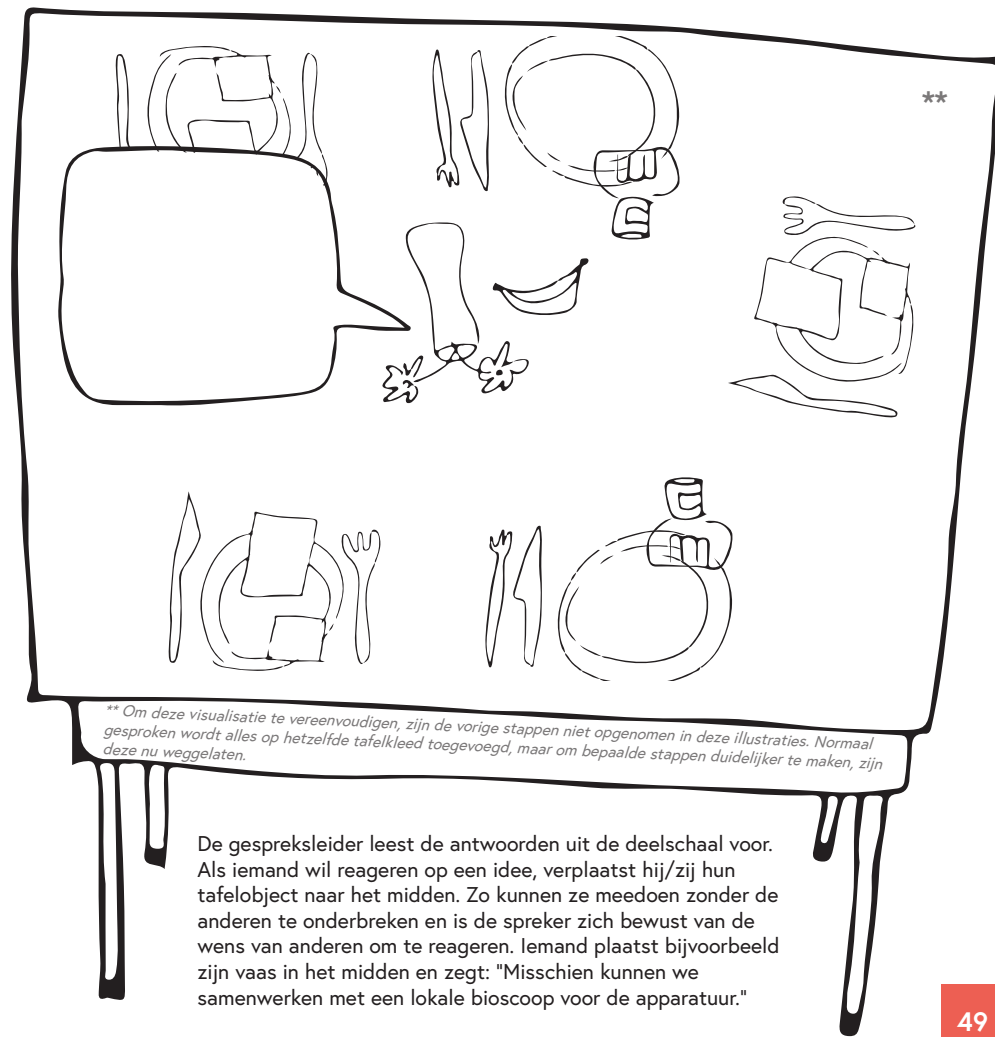
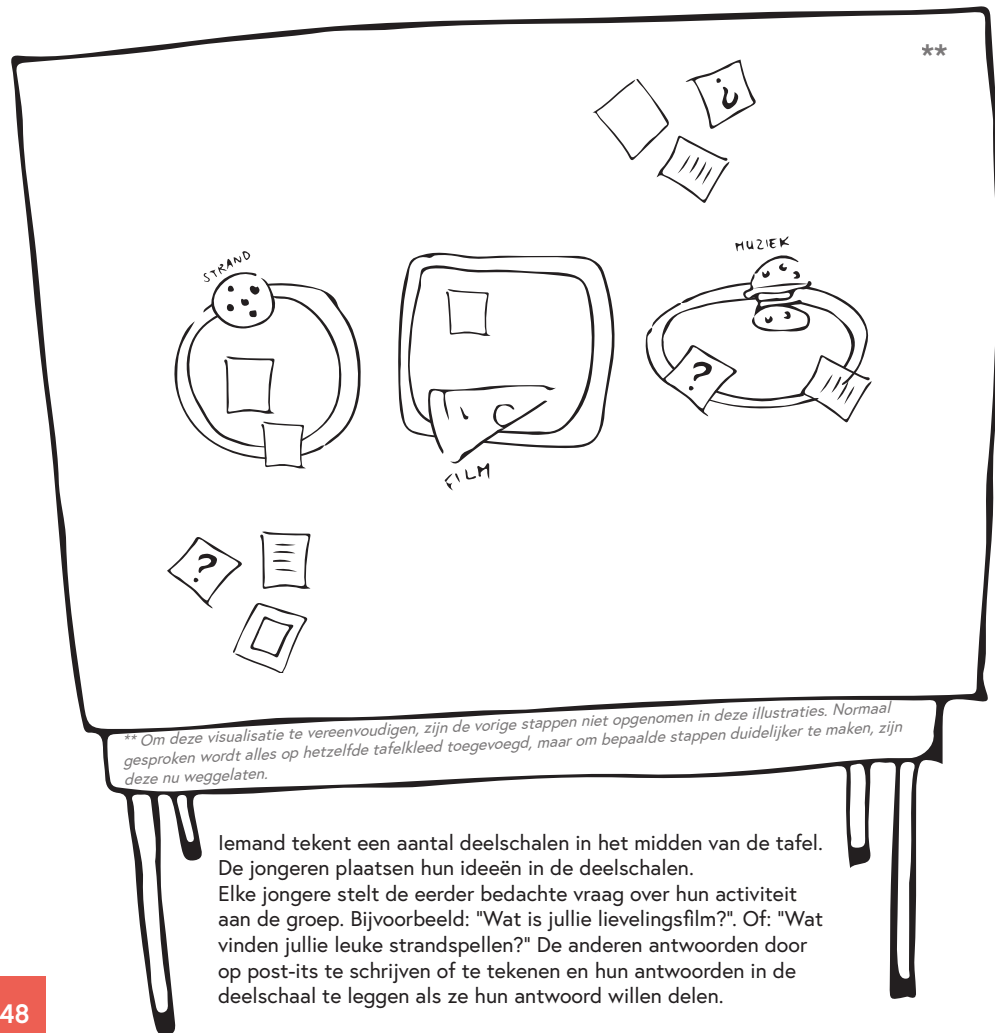
** Om deze visualisatie te vereenvoudigen, zijn de vorige stappen niet opgenomen in deze illustraties. Normaal gesproken wordt alles op hetzelfde tafelkleed toegevoegd, maar om bepaalde stappen duidelijker te maken, zijn deze nu weggelaten.

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.

REGEN
ZIN IN HERFST
TENTAMEN



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.



8. EEN DOORLOOP SCHEMA

De volgende pagina's bevatten een schema dat je naast of in plaats van het script kunt 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 wilt 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.	<i>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?</i>
	Ingrediënten tekenen, onderwerp opdelen	Teken drie belangrijkste ingrediënten van je gerecht. Welke ingrediënten heb je nodig voor je idee?	<i>Waar moet je allemaal aan denken bij je onderwerp of idee? Waar bestaat het uit? Wat moet je regelen? Wat is er belangrijk?</i>
	Missende ingrediënten bedenken.	Schuif een plek opzij. Mist er een ingrediënt? Schrijf of teken het erbij. Terug naar eigen plek.	<i>Kan je iets ontdekken waar je buurman nog niet aan heeft gedacht? Waar moet je zelf aan denken bij dit onderwerp?</i>
	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.	<i>Hoe kan de groep jou helpen met jouw idee? Welke vraag kun je stellen aan de groep zodat je verder kan?</i>

vervolg op volgende pagina

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	Schuif 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 dichtsbij staat.</i>

0.35 - 0.50	Gerechten deel 1. Kok stelt vraag	Kok van gerecht gaat langs met post-its en deelt gerecht uit door voorbereide vraag te stellen.	
	Antwoorden en delen	Vragen worden beantwoord door te tekenen of schrijven op post-it en de deelnemer mag kiezen om te delen of niet door op schaal te leggen.	<i>Hoe kan jij antwoord geven op deze vraag? Kan je het tekenen of in een paar woorden samenvatten? Wil je hier iets over delen met de groep?</i>
	Uitleggen	Post-its worden voorgelezen door gespreksleider. Deelnemer legt antwoord uit.	<i>Wat bedoel je met [...], wil je daar iets meer over zeggen?</i>
	Reageren	Reageren wordt aangegeven door tafelobject naar midden van tafel te verplaatsen.	
0.50 - 1.00	Pauze		
1.00 - 1.15	Gerechten deel 2	Zie gerechten deel 1.	

vervolg op volgende pagina

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>
	Laatste toevoegingen of ideeën		
	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 beurt 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.

1. Teken een gerecht. Waar heb je zin in? Wat heb je gister gegeten? Waar kan iemand je voor wakker maken?

2. Bedenk een onderwerp waar je met de groep over wil praten. Heb je een idee voor de hub? Wil je iets organiseren?

Teken de drie belangrijkste ingrediënten van dat gerecht.

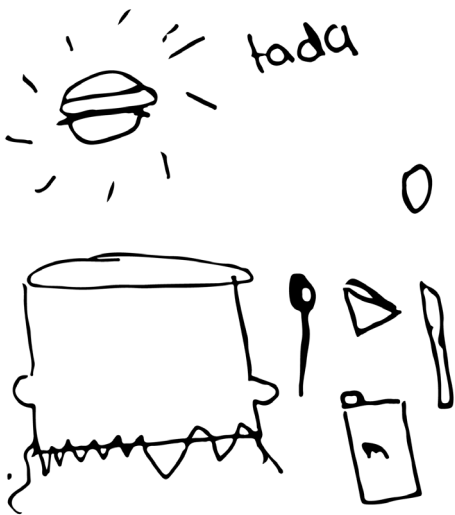
3.

4. Bedenk en beschrijf de drie belangrijkste onderdelen van jouw idee of onderwerp. Waar bestaat jouw idee uit? Wat moet je regelen? Wat komt er allemaal bij kijken?

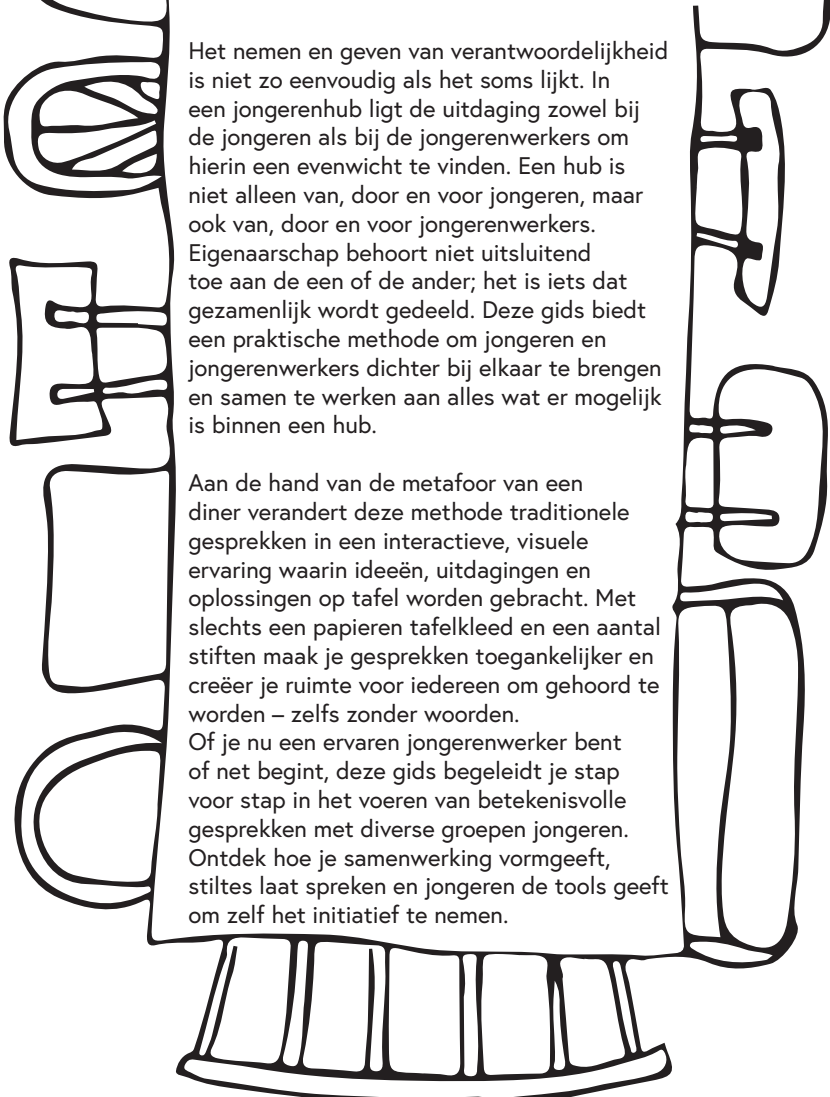
5.

6. Teken een toevoeging van jouw gerecht. Hoe krijgt je gerecht nog meer smaak? Door zout, peper, of een sausje misschien? Bedenk hoe de groep iets kan toevoegen aan jouw idee of onderwerp? Welke vraag of vragen kan jij aan de groep stellen om verder te kunnen met jouw idee of plan? Hoe kunnen zij je helpen?

7.



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



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 dichterbij 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, stiltes laat spreken en jongeren de tools geeft om zelf het initiatief te nemen.