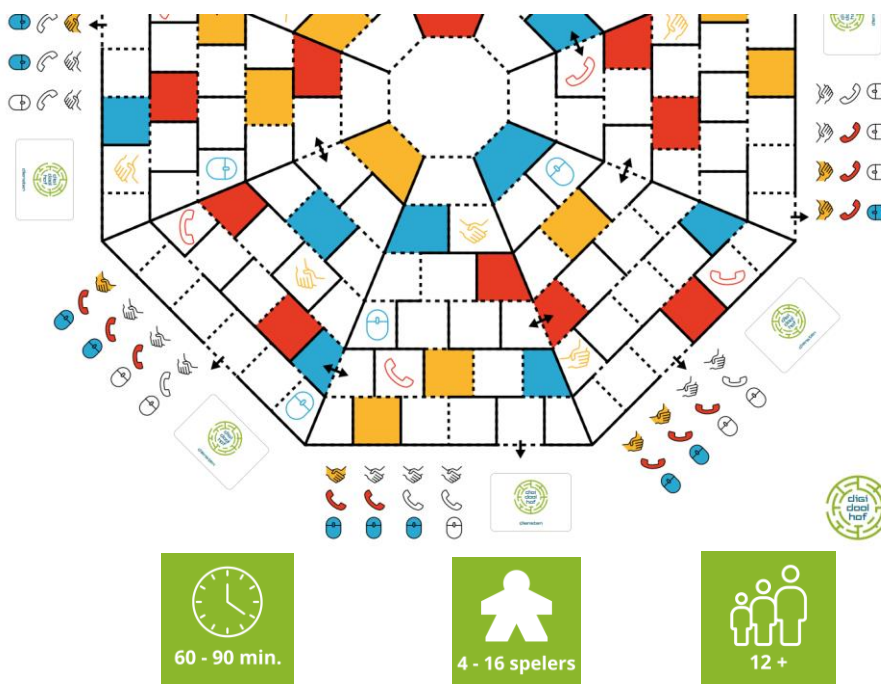


Digi Doolhof



+ 30' nabespreking

1. Doel van het spel

Dit spel is ontworpen om op een leuke, interactieve en laagdrempelige manier in gesprek te gaan over digitale uitsluiting. Spelers krijgen onderweg te maken met allerlei opdrachten, obstakels, voor- en nadelen die te maken hebben met reële digitale uitsluiting.

Door de verschillende profielkaarten, hindernissen en bestemmingen - gegrepen uit het echte leven - laten we spelers drempels ervaren. We maken deze drempels bespreekbaar, zoeken samen naar oplossingen en reiken tips aan om de digitale uitsluiting te verkleinen.

De winnaar is degene die zich als eerste een weg baant door het digitale doolhof en 3 bestemmingen bereikt!

Het spel is ontwikkeld door de opbouwwerkers van Open Armen vzw en SAAMO Vlaams-Brabant, samen met de vrijwilligers in het kader van hun werking rond e-inclusie in 2023 tot 2025. Deze werden ondersteund door De Aanstokerij vzw voor inhoud en vormgeving.

2. Voor wie?



Digi Doolhof is enerzijds bedoeld voor instanties die mogelijk digitale uitsluiting veroorzaken, vaak ongewild. Zo leren zij de eigen drempels kennen en diepgaand over dit thema nadenken. Dit spel levert hun spelenderwijs concrete tips op om digitale uitsluiting in de eigen organisatie aan te pakken.

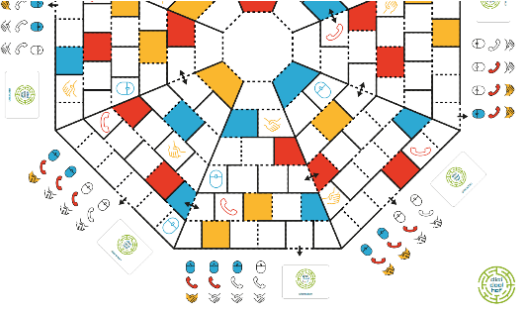



Anderzijds kan je dit spel spelen samen met mensen die zélf uitsluiting ervaren. Zo leren zij uitsluiting concreet te benoemen, praktische oplossingen te formuleren en krijgen ze ook enkele tips mee.

We raden aan om – waar mogelijk – dit spel met *beide* groepen samen te spelen zodat er boeiende interactie is tussen je organisatie en zij die uitsluiting ervaren op een informele, aangename manier.

Digi Doolhof kan gespeeld worden met maximaal 8 individuele deelnemers. Liever in grotere groep spelen? Vorm per 2 deelnemers één team, met een maximum van 16 spelers in 8 teams. Plaats evenveel pionnen als er deelnemers/teams zijn in het midden van het spelbord.

3. Spelmateriaal

Je speelt het spel op een grote tafel waar iedereen rond kan zitten. In het midden leg je het spelbord. Idealiter kan iedereen eraan.

<p>1 Speldoek 1m x 1m</p> 	<p>1 Dobbelsteen 1 – 1 – 2 –2 – 3 – 3</p> 
<p>1 map met 2x 10 Profielkaarten</p> 	<p>1 doos met 60 CCC-kaarten (20 Click-, 20 Call- en 20 Connect-kaarten)</p> 
<p>1 map met 18 Dienstkaarten</p>	<p>1 doos met 5x18 Bestemmingskaarten</p>

<p>TELECOMPROVIDER</p>	<p>Diensten</p>	<p>MUTUALITEIT</p>	<p>Bestemmingen</p>
<p>1 doos met 28 Weetjeskaarten</p> <p>Ongeveer 10% van de Vlaamse huishoudens heeft thuis geen internet. Dit komt voornamelijk door de kosten van internettoegang of door een gebrek aan digitale vaardigheden.</p>		<p>8 Pionnen</p>	

EXTRA BENODIGHEDEN die de spelleider zelf voorziet

- PC, projector en projectiescherm
- Indien gewenst: een blad + pen of een flap + stiften om tips te noteren

UITLEG VAN DE SYMBOLEN



CLICK: contact via PC, website, WhatsApp, ...



CALL: telefonisch contact



CONNECT: fysiek contact

4. Spelregels

De doos bevat uitgebreide en duidelijke spelregels. De spelleider neemt deze best op voorhand door.

5. Verloop

- **Vorbereiding** van een 15-tal minuten door de spelleider.
- Het **spel zelf** duurt minimum een uur tot 1,5 uur, of langer als de groep dat wenst.
- De **nabespreking** is een belangrijk onderdeel van het spel. De bedoeling van het spel is immers om spelers digitale uitsluiting te laten ervaren, om aan elkaar te vertellen over digitale uitsluiting én om aan diensten tips & advies te geven om de digitale kloof te verkleinen of om hier samen naar de zoeken. We geven in de spelregels heel wat voorbeeldvragen mee om te bespreken. Je laat de nabespreking zo lang duren als je wil, toch minimum een half uur, tot een uur. Je kan als spelleider een blad of flap erbij nemen om tips te noteren.

Als je met een hele dienst samen het spel speelt, zou je een soort charter kunnen opmaken als eindpunt.

6. Utlenen? Laten begeleiden door Open Armen?

1. Ontlenen

Je kan het spel ontlenen bij SAAMO Vlaams-Brabant in Kessel-Lo of bij Open Armen in Halle. Onze contactinfo vind je hieronder.

Kostprijs: € 25 - waarborg € 100 (het spel zelf kost € 280)

2. Laten begeleiden door Open Armen

Je kan vragen of Open Armen dit spel kan begeleiden. Zij brengen het spel dan mee. Het wordt begeleid door de opbouwwerker samen met een ervaringsdeskundige van Open Armen.

Kostprijs: tussen € 250 - € 350 voor een halve dag (non profit/school/profit/lokaal bestuur) – eventueel extra voor reiskosten.

3. Zelf aankopen

Voor de productie van het spel 'Digi-doolhof' door De Aanstokerij:

- indien 5 stuks: 295€/stuk
- voor 10 stuks: 210€/stuk
- voor 15 stuks: 180€/stuk
- voor 20 stuks: 150€/stuk

Het spel omvat: een Really Useful Box opbergdoos 4 liter met Sticker en alle bovenbeschreven materialen

In te tekenen bij liesbeth.smeyers@saamo.be voor 20 november – dan kunnen we de exacte prijs bepalen afhankelijk van het aantal intekeningen (zet er evt je maximumprijs bij)

Veel spelplezier!