

Handleiding spelmethodiek SDG's

Discussiemethodiek om te reflecteren over SDG's bij verschillende actoren binnen de steden en gemeenten

Inhoud

1 Praktisch	1
1.1 Voor wie?	1
1.2 Benodigheden	1
1.3 Spelduur	2
2 Doel van het spel	2
3 Spelverloop	2
3.1 Algemene inleiding tot de SDGs	2
3.2 Het spel zelf	2
3.3 Beleid (mee)maken (zie 'leidraad')	4
4 De spelbegeleider	4

1 Praktisch

1.1 Voor wie?

Dit spel kan worden gespeeld met alle relevante en/of 'betrokken' ambtenaren binnen de gemeente; politici/schepenen/burgemeester; GROS/stakeholders e.a.

Grote groepen worden best in kleine groepjes opgesplitst tot maximaal 5 à 8 personen.

1.2 Benodigheden

- Spelbord (op vraag digitaal te verkrijgen bij VVSG). Afdrukken op A3 voor kleine groepen, A1 of A0 voor grotere groepen.



- Post-its (verschillende kleurtjes: geel/rood/groen)
- Aantal A3-papieren of flip chart (minstens 1 per groep) voor brainstormsessie

- Stiften/pennen
- Overzicht met logo's SDG's en 5Ps (van duurzame ontwikkeling) waar de SDG's geclusterd zijn. Zeker 1 overzicht per groepje.



- Per SDG één blad met de subdoelstellingen/targets (eventueel op basis van brochure VVSG)
- Evaluatieformulier
- Powerpointpresentatie SDG's

1.3 Spelduur

1,5 à 2 uur

2 Doel van het spel

- ⇒ Deze methodiek is een inhoudelijke 'smaakmaker' en een manier om na te denken over de SDG's en hoe deze kunnen worden toegepast in het beleid van de gemeente.
- ⇒ Deelnemers worden uitgenodigd om te reflecteren over enerzijds de bestaande initiatieven of thema's die reeds leven binnen de gemeenten (sensibilisering, stedenband, aankoopbeleid, burgemeestersconvenant, TTIP...), maar vooral over hoe het toekomstige beleid er idealiter kan uitzien.

3 Spelverloop

3.1 Algemene inleiding tot de SDGs

Via een powerpoint geeft de spelbegeleider een algemene inleiding tot de SDG's, waarbij hij de nadruk legt op het gemeenschappelijk belang van organisaties, overheden, burgers, scholen... in het globale Zuiden en Noorden, om aan de realisatie van de SDG's bij te dragen. De spelbegeleider kan er ook voor kiezen deze powerpoint tussen de verschillende rondes en modules door te geven.

3.2 Het spel zelf

Het spel gebeurt in 2 aparte modules en rondes:

Module nr 1: introductie tot de SDG's

Doel

Kennismaken met de SDG-thema's, sommige subdoelstellingen en de onderlinge verbanden tussen SDG's.

Focus

Deze module richt zich tot de persoonlijke sfeer van de deelnemer, los van zijn rol in de gemeente of het gemeentebestuur.

Werkwijze

Deelnemers staan per 4 aan een tafel (grotere groepen worden voor deze module in 2 opgesplitst).

- **1°ronde (20 min). Individuele brainstorm** over maatschappelijk **thema's die jij persoonlijk belangrijk vindt** (schrijf deze op post-its).
 - o Iedereen stelt zijn thema voor.
 - o Maak als groep een **top 5** van die thema's (in functie van belangrijkheid).
 - o Schrijf er **één of meerdere SDG's naast** (en vertel mekaar waarom) = alles op één A3-formulier zetten dat kan worden opgehangen aan de muur.
 - o Spelbegeleider geeft tussendoor korte feedback naar de rest van de groep: 'wat hebben jullie gekozen en waarom?'. Vraag: hebben alle maatschappelijk thema's een link met de SDG's? (welke thema's zijn uit de SDG-boot gevallen? Bv. Vluchtelingen, religie, overbevolking...)
- **2°ronde (5 min).** Het doel van deze rond is dat de deelnemers beseffen dat de verschillende SDG's met elkaar gelinkt zijn. Aan de hand van het SDG-cirkelblad (of een overzichtsblad met de SDG's) een bepaald (als groepje gemeenschappelijk) SDG-thema kiezen. Dit kan een thema zijn dat uit het prioriteitenlijstje van de groep komt. **Verbanden leggen tussen dit SDG-thema met andere SDGs** (minstens één per 'P'¹). Bv. armoede linken aan vrede & partnerschap, infrastructuur en klimaat.
- **3°ronde (10 min).** Kies één SDG uit (als groepje gemeenschappelijk) en probeer een concrete **prioritaire subdoelstelling** ('target') te formuleren (lokaal of internationaal) én bovendien een concrete actie. Nadien krijgen de deelnemers een lijst met de subdoelstellingen van deze SDG en kunnen ze nagaan of deze erbij zat of niet en welke targets er nog zijn.

Aan het einde van deze ronde komen de twee opgesplitste groepjes terug naar de grote tafel. Ze wisselen allebei uit over hun voorbije ronden en het resultaat (aan de hand van hun A3-papier).

Module nr 2: een aanzet tot beleid maken

Doel:

Een eerste analyse maken van bestaande projecten binnen de gemeentebesturen (lokaal/internationaal) en het verband met de SDG's nagaan.

NB: Naargelang het profiel van de deelnemers kan je dieper gaan. Zijn het deelnemers van één gemeente dan kan de oefening grondig gebeuren. Indien het deelnemers van verschillende gemeenten zijn, dan kan je met reële voorbeelden werken maar de oefening zal eerder in een fictieve gemeentelijke context verder opgebouwd worden.

Focus

Deze module richt zich tot de (professionele) omgeving van de deelnemer (het gemeentebestuur).

Werkwijze

Aan de hand van spelbord formaat A1 of A0 (groepen van 6 à 8 personen en tafels, de opgesplitste groepen uit module 1 komen dus samen rond de tafel).

¹ People, Planet, Prosperity, Peace + Partnership.

1. **Analyse van de huidige situatie (20 min).** Individuele brainstorm: verzamel (zoveel mogelijk) **voorbeelden** (met post-its) van projecten/beleidsmaatregelen die nu reeds gebeuren in jouw gemeente(n) en die aansluiten bij de SDG-thema's. Leg de (gele) post-its op het spelbord bij de betrokken SDG (bij lokaal, nationaal of internationaal). Deze voorbeelden worden daarna kort aan elkaar voorgesteld.

Vb-en: Infrastructuurwerken, voedselteams, burgemeestersconvenant, compostering, OCMW-diensten, welzijnsschakels, stedenband, bedrijfsterreinen...etc.

NB: Beschikken de deelnemers over voldoende informatie of moet deze vraag op voorhand gesteld worden, zodat de deelnemers zich kunnen voorbereiden?

De begeleider kan concluderend deze vragen stellen: Welke SDG's bereiken we? Zijn de andere SDG's ook bereikt?

2. **Analyse van de ideaalsituatie (30 min)** (of tenminste verbeterde situatie) van een fictieve gemeente. De spelbegeleider doet dit aan de hand van een aantal ambitievragen/uitdagingen. Zo wordt de **groep** aangestuurd om via een **brainstorm** een droomscenario uit te werken. Nieuwe ideeën worden op rode post-its geschreven en op het spelbord bij de betrokken SDG geplakt.

De begeleider kan deze hulpvragen stellen aan de groep:

- a. **Wat kan je gemeente nog (beter) doen** om SDG X, Y mee te behalen? Wat kan een gemeente meer op **bovenlokaal niveau** doen om bij te dragen aan de SDG's?
- b. **Wie** van de personen/burgers/stakeholders/(sub)doelgroepen in je gemeente **bereik je nu al? Wie (nog) niet?** (*cfr Leave no one behind*). Wat kan je meer doen om deze groepen te bereiken?
- c. **Hoeveel?** Hoeveel mensen bereik je? Hoe bereik je er meer?
- d. Tot welke van de 5P's van DO kan dit een bijdrage zijn? Wat zijn de **onderlinge verbanden**? Welke bereik je nog niet en hoe doen we dit?
- e. **Met wie** werk je samen? Met wie nog niet? Hoe transversaal ben je aan het werken?

(NB: internationale dimensie van de SDG's niet uit het oog verliezen, niet enkel beperken tot de 'zelfplukboerderijen' maar ook de impact van ons gedrag mbt consumptie/productie/handel of een stedenbandverhaal)

3.3 Beleid (mee)maken (zie 'leidraad')

Hoe **veranker** je dit alles? Hierbij ook vermelden dat er een volgende fase volgt, namelijk aan de hand van de SDG's het mondiaal beleid in de gemeente voorbereiden en realiseren (zie 'leidraad')

4 De spelbegeleider

De spelbegeleider leidt het spel in goede banen, maar hoe doet hij dat precies?

➔ Op voorhand:

- Doornemen van de presentatie rond de SDG's.
- Doornemen van deze handleiding.
- Deelnemers uitnodigen. Van de deelnemers wordt geen specifieke voorbereiding verwacht.

➔ Tijdens het spel:

- Tijdens de verschillende ronden: structuur in het gesprek brengen, het 'out of the box'-denken stimuleren, maar tegelijk ook goed afbakenen, bijkomende vragen stellen.
 - Timing in het oog houden.
- ➔ Na afloop van het spel:
- Bundeling van de voorbeelden/thema's die naar voren kwamen en dit op papier zetten.
 - Deelnemers stimuleren en ondersteunen verder te werken met de 'leidraad'.