

## Verslag werkgroep verkiezingen

**12 maart 2024**

**Locatie: JES**

**AANWEZIGEN:** Cécile, Noluenn, Myra, Asher, Pieter-Jan

**VERONTSCHULDIGD:** Rihab

- Vorige meeting spel Ambrassade/Aanstokerij geëvalueerd
- Na testsessies met verschillende doelgroepen geeft de Ambrassade aan dat het spel wat hoogdrempelig kan zijn. Module 2 is meest geschikt. Nu alternatieve methodieken checken. die op de website van de Ambrassade gebundeld zijn.
- Wat is onze doelstelling en doelgroep? Jongeren (16+) => informeren en activeren om te gaan stemmen

### Feedback tools en spelletjes

Myra:

- Filmpje: interessant maar schools => krijgen jongeren dit op school te zien?
- Bad News: jongeren denken soms te weinig na over impact uitspraken
- ⇒ Kritisch nadenken over informatie en fake news
- ⇒ Realiteit ook tonen na het spel?
- ⇒ Hoogdrempelig qua taal
- Themakaarten: Stellingen geven => akkoord/niet-akkoord
- Stemtest spel: Na themakaarten
- Social media + simulator gebruiken: hoe ontstaat fake news?
- ⇒ Asher: doel om weerwoord te bieden tegen fake news en polariserende berichten

Asher:

Nummer 1: laagdrempelig en makkelijk om brug te maken naar: elke stem telt => maak je eigen partij => stemtestspel (=> kahoot quiz als inleiding)

- Social media/fake news: hierover informeren is belangrijk
- Mening en partijen vormen
- Stemgebeuren

Noluenn:

- dromen vs. reality check oefening (=> richting aanbevelingen gaan) combineren met vloer is lava => niveaus aankaarten kan interessant zijn
- bevraag elkaar => vorm wel sterke bijvragen

- Dromen oefening: kan ook visueel => collages (niet alleen talige projecten)
- Spel met post its => aangeven hoe bepaalde dingen in je wijk zijn (bevragen)
- Maak je eigen partij: kan wat hoogdrempelig zijn / alternatief: rollenspel om duidelijk te maken wat partijen doen en hoe ze functioneren
- Fuifspel: verwarrend om echte link te leggen
- Algemeen: actief elementen toevoegen (stellingen verstoppen in de zaal bv.)
- Stellingen => dilemma op dinsdag => absurde dilemma's => doelstelling is gesprek op gang brengen (kwam ook aan bod bij spel 't is aan u) => kan interessant als inleiding om mensen wat los te laten komen
- Advocaat van de duivel: bvb lage emissiezone => een groep voor en een andere groep tegen => op die manier leer je in de schoenen te staan van een ander en argumenteren

#### Cécile:

- vervolg van vier methodieken
- 1. Start met quiz => hoeft niet online te zijn
- ⇒ Belangrijkste feiten kort aanhalen (via memory bvb)
- 2. Themakaarten: de spelers moeten geld verdelen (// begroting & prioriteiten) => politiek is een systeem => alles wat je doet heeft iets te maken met politiek
- 3. Dan link maken met eigen partij maken
- 4. Dan soort van stemtest => waar positioneren de partijen zich op vlak van de jongeren hun mening => op voorhand ppt maken met stellingen en daarop visuals al zetten

#### Brainstorm

- Doelstelling: mening uitbrengen is belangrijk => politiek heeft impact op alle domeinen => jongeren hiervan bewust maken
- Bad News Simulator => niet het doel van deze toolkit maar kan ook later; is altijd nuttig
- Vloer is lava: voorkennis is nodig (hoogdrempelig) => afhankelijk van groep
- Brochure + website is in de maak (eens checken bij 't is aan u)
- Info fiche voor jeugdwerkers?
- Verschillende methodieken voorstellen per doelstelling (informereren, belang van stemmen, hoe weet ik op wie te stemmen)
- Kiesfestival Vlaams Parlement
- Proces van stemmen ook effectief naspelen op ludieke manier? (bv. met stempapier als ze binnen komen – stemmen voor cola/fanta/sprite – ze krijgen wat de meeste stemmen gekregen heeft)
- Quiz kan via mastermind?

**Algemene doelstellingen:**

- Informeren
- Elkaar bevragen/Discussiëren
- Belang van stemmen erkennen
- Mening aftoetsen bij de bestaande partijen

**Next steps**

Cécile checkt alle feedback en doet voorstel => WG geeft hierop feedback