

# Kroniek Publiek

## Handleiding

Welkom in het speelveld van Kroniek Publiek.

De relatie tussen kunst, cultuur en publiek is voortdurend in beweging. Steeds meer makers en organisaties zoeken manieren om die relatie te verdiepen, open te breken en inclusiever te maken. Op basis van interviews en gesprekken ontwikkelde Kunstenpunt deze tool. Ze helpt kunstenaars, kunst- en cultuurwerkers, organisaties en beleidsmakers om die relatie opnieuw te bekijken.

Je werkt met vier soorten kaarten:

- **Principes**            wat vind je belangrijk?
- **Drempels**            waar zitten uitdagingen?
- **Bouwstenen**        wat kun je doen?
- **Cases**                praktijkvoorbeelden

Kroniek Publiek is geen stappenplan, maar een speelveld. Je kiest zelf je route, afhankelijk van je vraag, context en noden.

De tool is open source. Je kunt deze vrij gebruiken, aanpassen en aanvullen. We nodigen je uit om te experimenteren en hem mee vorm te geven vanuit je eigen praktijk.





Deze handleiding helpt je op weg. Je kunt alleen of in groep spelen, snel en energiek of trager en verdiepend. Je vindt hier zes spelvormen en enkele extra werkvormen voor wie een stapje verder wil gaan. Met de Quick Start kies je snel wat bij jouw situatie past.

Met ongeveer een uur voorbereiding kun je beginnen. Lees deze voorbereiding voor je start en doorloop vooraf de volgende stappen:

<b><u>1. Bepaal het aantal deelnemers</u></b>	02
<b><u>2. Kies een spelvorm (Quick Start)</u></b>	03
<b><u>3. Kies, print en vouw de kaarten</u></b>	04
<b><u>4. Voorzie ruimte en materiaal</u></b>	05
<b><u>5. Voorzie voldoende tijd</u></b>	05
<b><u>6. Bepaal het speelveld</u></b>	05
<b><u>7. Zorg voor een veilige sfeer</u></b>	05
<b><u>8. Start!</u></b>	05

## **1. Bepaal het aantal deelnemers**

Bepaal met hoeveel mensen je speelt. Dit bepaalt welke spelvorm past en hoeveel kaarten je nodig hebt.

-  Alleen
-  Kleine groep (2-8 personen)
-  Middelgrote groep (9-20 personen)
-  Grote groep (20+)

Werk je met een grote groep? Dan kun je ook opsplitsen in kleinere groepjes voor meer diepgang.

Gebruik altijd 1 set kaarten per groep.

## **Voorbeeld**

Je werkt met een groep van 18 personen en wilt met de volledige groep samen spelen.

- Kies een spelvorm voor middelgrote groepen
- Gebruik 1 set kaarten

Werk je liever in kleinere groepjes om meer de diepte in te gaan?

- Verdeel de groep van 18 personen in 3 groepjes van 6
- Kies een spelvorm voor kleine groepen
- Gebruik 1 set kaarten per groepje (dus 3 sets in dit voorbeeld)



## **Twijfel je nog?**

Gebruik de Quick Start hieronder om snel te zien wat bij jouw situatie past. Zo kun je kiezen of je als grote groep samen speelt of in kleinere groepjes.

**2. Kies een spelvorm (Quick Start)**

Kies een spelvorm die bij jouw situatie past:

Ben je ervaren met dit soort tools en wil je experimenteren of zelf een spelvorm ontwikkelen? Bekijk de extra inspiratie op p.15.

Wat wil je?	Spelvorm	
<hr/>		
 <b>Ik speel alleen</b>		
Ik wil snel frisse inzichten krijgen, zonder veel te lezen	Individuele verkenning	07
Er is een concrete uitdaging en ik wil verschillende manieren ontdekken om deze aan te pakken	Van drempel naar bouwsteen	09
Ik wil zien hoe anderen het doen en daar iets van opsteken	Achter de schermen	11
<hr/>		
 <b>Ik speel met een kleine groep</b>	<i>2-8 personen</i>	
We willen samen bepalen wat belangrijk is en welke richting we uitgaan	Kompas	08
Er is een concrete uitdaging en we willen verschillende manieren ontdekken om deze aan te pakken	Van drempel naar bouwsteen	09
We willen zien hoe anderen het doen en daar iets van opsteken	Achter de schermen	11
<hr/>		
 <b>Ik speel met een middelgrote groep</b>	<i>9-20 personen</i>	
Ik wil ideeën opdoen door met anderen te praten en echt naar elkaar te luisteren	Fishbowl	13
Ik wil met meerdere mensen tegelijk ideeën delen, zodat het levendig en energiek is	Roulette	14
<hr/>		
 <b>Ik speel met een grote groep</b>	<i>20+</i>	
Ik wil met meerdere mensen tegelijk ideeën delen, zodat het levendig en energiek is	Roulette	14

## 3. Kies, print en vouw de kaarten

Welke kaarten je nodig hebt (principes, drempels, bouwstenen of cases) hangt af van de spelvorm. Je hoeft dus niet alles te printen.

Gebruik altijd 1 set kaarten per groep.

Print het juiste aantal sets en vouw de kaarten zoals bedoeld. Dat kun je vooraf doen of samen met de deelnemers.

### Spelinhoud

- 57 x Bouwstenen
- 14 x Drempels
- 16 x Principes
- 43 x Cases
- 1 x handleiding

### Opbouw van de kaarten

Op elke kaart vind je:

- een code: B.01: Bouwsteen 01  
D.01: Drempel 01  
P.01: Principe 01  
C.01: Case 01
- een kleine titel
- een uitleg
- een grote titel

### Gebruik van de kaarten

Je print de speelkaarten zelf.

Je kunt ze op twee manieren gebruiken:

- Gevouwen (kleine titels)  
*handig alleen of in een kleine groep, op tafel*
- Ongevouwen (grote titels)  
*handig voor grotere groepen, op de grond*

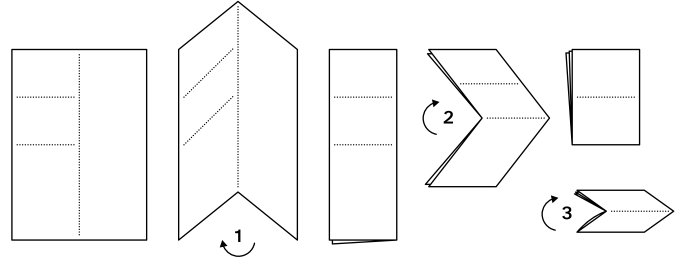
Bij elke spelvorm staat welke variant je gebruikt.

Speel je alleen? Dan kun je de kaarten ook digitaal gebruiken. Dit wordt uitgelegd bij de spelvormen.

## Vouw instructies

Op de achterzijde van elk blad staan lichte stippellijnen met een cijfer eronder.

Plooi langs elke stippellijn zo dat de lijn aan de buitenkant van de vouw komt te liggen.

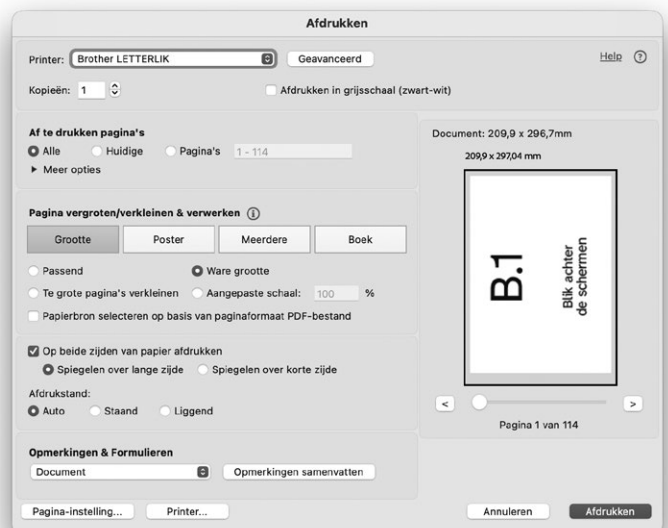


## Printinstructies

Open de PDF's in Adobe Acrobat.

Zorg dat deze instellingen aanstaan:

- Ware grootte (actual size)
- Op beide zijden van papier afdrukken (print on both sides)
- Spiegelen over lange zijde (flip on long edge)



## **4. Voorzie ruimte en materiaal**

Richt de ruimte in met tafels, stoelen of voldoende vloerruimte, afhankelijk van de spelvorm.

Zorg dat iedereen de kaarten goed kan zien.

Extra materiaal is optioneel en varieert per spelvorm, bijvoorbeeld:

- pen en papier
- post-its
- flipover

## **5. Voorzie voldoende tijd**

Kijk per spelvorm hoeveel tijd je nodig hebt. Bij elk spel staat een schatting.

Sommige spellen zijn inspirerend, kort en energiek en kan je al spelen vanaf 15 tot 30 minuten.

Andere spellen zijn verdiepend, en hebben een minimale speeltijd van 60 tot 120 minuten.

Voorzie eventueel extra tijd voor het vouwen van de kaarten met de groep.

## **6. Bepaal het speelveld**

Bepaal het vertrekpunt voor het gesprek.

- Dit kan een concrete vraag zijn, zoals: “We willen onze programmatie veranderen, maar lopen vast”
- of een open vraag, zoals: “Wat verbindt ons als team?”

Je kunt dit vooraf voorbereiden of laten ontstaan tijdens het spel.

Bij elke spelvorm vind je extra tips om dit te doen.

## **7. Zorg voor een veilige sfeer**

Maak samen met de groep afspraken over het creëren van een prettige sfeer.

Bijvoorbeeld:

- Laat elkaar uitspreken
- Luister zonder te onderbreken
- Er zijn geen foute antwoorden
- Iedereen mag vertrekken vanuit hun eigen ervaring

## **8. Start!**

Heb je deze stappen doorlopen?  
Dan kun je beginnen.

**Wat ga je doen?****Spelvorm**

Verken individueel een vraag of situatie en reflecteer met behulp van drie kaarten.

Individuele verkenning

07

Bepaal samen wat belangrijk is voor je team of project en werk aan een gedeelde richting of visie.

Kompas

08

Werk rond een concrete uitdaging en ontdek mogelijke acties om ermee aan de slag te gaan.

Van drempel naar bouwsteen

09

Leer van praktijkvoorbeelden en verbind principes, drempels en bouwstenen.

Achter de schermen

11

Voer een verdiepend gesprek in groep en luister actief naar elkaar in een open gespreksvorm.

Fishbowl

13

Ontdek snel veel perspectieven in groep. Energiek en laagdrempelig, ideaal als icebreaker.

Roulette

14

Wil je experimenteren of zelf een spelvorm ontwikkelen? Ga aan de slag met de extra inspiratie.

Extra

15

## Individuele verkenning

Spelers	 Alleen
Tijd	15-30 min
Kaartenset	Principes (gevouwen of digitaal) Drempels (gevouwen of digitaal) Bouwstenen (gevouwen of digitaal)
Materiaal	Pen en papier

### Wat is het?

Een spelvorm om individueel inspiratie op te doen en te reflecteren. Je bekijkt een concreet thema of uitdaging in je eigen praktijk en onderzoekt aan de hand van principes wat belangrijk is of waardevol; aan de hand van drempels wat mogelijk blokkeert of onder druk staat; en aan de hand van bouwstenen waar kansen of oplossingen liggen.

### Wanneer gebruiken?

- Om ideeën en nieuwe invalshoeken te verkennen, ook als je vastloopt
- Voor persoonlijke reflectie zonder groepsdruk
- Als voorbereiding op een groter project of teamoverleg

### Spelverloop

1. **Kaarten klaarleggen** (als je met kaarten werkt): Leg de drie sets kaarten (Principes, Drempels, Bouwstenen) met de titels verborgen.
2. **Aanleiding formuleren:** Kies een vraag of thema dat je wilt onderzoeken, bijvoorbeeld:
  - “Ik heb een idee voor een nieuw project...”
  - “Waarom loopt ons publiekswerk vast?”
  - “Waarom voelt deze samenwerking stroef?”
3. **Kaarten trekken:** Trek willekeurig één kaart uit elke set en leg ze van links naar rechts voor je. *Als je digitaal werkt: kies blind één kaart uit elke set en noteer*
4. **Reflectie:** Gebruik de volgende vragen om per kaart je inzicht te verdiepen:
  - **Principe:** Wat vind ik belangrijk? Wat herken ik in mijn context? Wat ontbreekt nog?
  - **Drempel:** Wat blokkeert mogelijk of staat onder druk? Waar zie ik dit concreet gebeuren? Voor wie vormt dit mogelijk een drempel?
  - **Bouwsteen:** Waar zit mogelijk ruimte of een oplossing? Wat kan dit betekenen in mijn praktijk? Welk gevoel roept het bij mij op (positief of negatief)?
5. **Verdieping** (optioneel): Raadpleeg de tekst achterop de kaart, of online, voor extra inspiratie.

### Tips

- Schrijf je inzichten kort op, zodat je er later op terug kunt kijken of ze kunt delen.
- Als een kaart niet direct resoneert, laat deze een paar dagen op een zichtbare plek liggen en keer er af en toe naar terug.
- Gebruik bij digitale kaarten een random number generator om een kaart te kiezen, stel de grenzen als volgt in:
  - Principes: 1 t/m 16
  - Drempels: 1 t/m 14
  - Bouwstenen: 1 t/m 57
- Als je zelf geen aanleiding hebt, kun je ook vertrekken vanuit een case om inspiratie op te doen en ervan te leren.

## Kompas

Spelers	 Kleine groep (2-8 personen)
Tijd	45-60 min.
Kaartenset	Principes (gevouwen)
Materiaal	Pen en papier <i>Optioneel: post-its, flipover, muur of digitaal bord</i>

### Wat is het?

Een werkvorm om samen een gezamenlijke visie of richting te bepalen door principes te identificeren en te delen. Met de principes verdiepen deelnemers hun gesprekken stap voor stap, vertrekkend vanuit eigen ervaring.

### Wanneer gebruiken?

- Om waarden of prioriteiten van een groep te verzamelen en verhelderen
- Om consensus te creëren binnen een kleine groep
- Om richting te geven aan beslissingen

### Spelverloop

1. **Context bepalen:** Bepaal vooraf als team wat, waarom en hoe jullie project of werkcontext is. Je kunt vertrekken vanuit een bestaande visietekst, of iedereen laten nadenken en kernwoorden samen verzamelen op een groot vel papier.
2. **Principes klaarleggen:** Leg alle principes zichtbaar op tafel.
3. **Kiezen:** Bekijk alle principes en kies individueel in stilte drie kaarten die jij belangrijk vindt voor jullie werk of project. Noteer deze kort.

4. **Bespreken:** Leg alle gekozen kaarten samen en bespreek overeenkomsten, verschillen en persoonlijke motivaties. Groepeer principes die op elkaar lijken of elkaar aanvullen.
5. **Prioriteren:** Zoek samen vijf kernprincipes die het meest relevant zijn. Vouw deze open met de grote titel naar boven. Kom tot consensus over de volgorde van belangrijkheid, zodat duidelijk wordt welke principes prioriteit hebben.
6. **Afronden:** Sluit af met een korte reflectie: voelen de principes als een goede basis voor samenwerking en beslissingen? Zijn er hiaten of open vragen?

### Tips

- **Focus en vertrekpunt:** Stimuleer deelnemers om te vertrekken vanuit eigen ervaring. Raadpleeg de uitleg van de kaarten alleen als het gesprek vastloopt; de kaarten dienen als extra perspectief.
- **Structuur:** Maak een eenvoudig draaiboekje, bijvoorbeeld: 2 tot 3 minuten individueel kiezen, 10 tot 15 minuten bespreken, enzovoort. Houd individuele momenten korter dan de groepsgesprekken om voldoende ruimte te geven voor dialoog en verdieping.
- **Stemronde:** Overweeg een stemronde bij het prioriteren: geef iedere deelnemer 1 tot 2 stemmen (bijvoorbeeld post-its) om de kaarten aan te duiden die voor hen het belangrijkste zijn. Dit maakt prioriteiten duidelijker.
- **Doorwerken:** Denk vooraf na hoe je de inzichten gaat bundelen en delen. Bijvoorbeeld door iedereen een take-away op een post-it te laten noteren of de gekozen kaarten op een zichtbare plek te verzamelen (flipover, muur of digitaal bord) zodat iedereen ze kan blijven raadplegen.
- **Verdiepen (optioneel):** Koppel elke kaart aan concrete acties of voorbeelden. Dit kan bijvoorbeeld als basis dienen voor een vervolgspeel zoals:

Van drempel naar bouwsteen

## Van drempel naar bouwsteen

Spelers	 Alleen  Kleine groep (2-8 personen)
Tijd	60-90 min.
Kaartenset	Drempels (gevouwen) Bouwstenen (gevouwen)
Materiaal	Pen en papier Optioneel: post-its, flipover, muur of digitaal bord

### Wat is het?

Een spelvorm om een concrete uitdaging te onderzoeken en om te zetten in acties. Deelnemers vertrekken vanuit een eigen ervaring, koppelen deze aan drempels en bouwen stap voor stap ideeën op met behulp van de bouwstenen. Zo ontstaat een overzicht van wat werkt, wat te verbeteren is en welke stappen mogelijk zijn.

### Wanneer gebruiken?

- Om uitdagingen te onderzoeken
- Om van individuele ervaringen tot gezamenlijke inzichten te komen
- Voor teams of individuen die praktisch aan de slag willen

### Spelverloop

1. **Uitdaging kiezen:** Kies samen de concrete uitdaging waar je aan wilt werken. Zorg dat iedereen goed begrijpt wat de uitdaging is door elkaar vragen te stellen.
2. **Drempels benoemen:**
  - **Kaarten klaarleggen:** Leg eerst alle drempels op tafel.
  - Als je **alleen** werkt ga je meteen naar prioriteren.
  - **Elk apart:** Bekijk alle drempels en kies in stilte drie kaarten die volgens jou een rol kunnen spelen bij de uitdaging. Schrijf ze op.

- **Groep:** Leg alle gekozen kaarten samen en bespreek overeenkomsten, verschillen en persoonlijke motivaties. Groepeer tijdens het gesprek drempels die op elkaar lijken of elkaar aanvullen.
- **Prioriteren:** Bepaal de drie drempels die het meest relevant zijn en vouw deze open met de grote titel naar boven.
- **Selecteren:** Kies één drempel om in de volgende ronde verder uit te werken.

### 3. Bouwstenen zoeken:

- **Kaarten klaarleggen:** Leg de overige principes aan de kant en leg de bouwstenen op tafel.
- Als je **alleen** werkt ga je meteen naar prioriteren.
- **Elk apart:** Bekijk alle bouwstenen en kies in stilte twee kaarten die volgens jou bij de geselecteerde drempel passen. Schrijf deze kort op.
- **Groep:** Leg alle gekozen kaarten samen rond de drempel. Groepeer bouwstenen die op elkaar lijken of elkaar aanvullen.
- **Prioriteren:** Zoek de drie bouwstenen die het meest relevant zijn en vouw deze open met de grote titel naar boven. Bepaal een stappenplan: met welke bouwsteen begin je en hoe bouw je daarop verder?

4. **Herhaal:** Herhaal stap 3 voor de andere twee drempels, als er tijd voor is.
5. **Afronden:** Sluit af met een korte reflectie: wat zijn de belangrijkste inzichten, en welke stappen neem je mee naar de praktijk?

**Tips**

- **Focus en vertrekpunt:** Stimuleer deelnemers om te vertrekken vanuit eigen ervaring. Raadpleeg de uitleg van de kaarten alleen als het gesprek vastloopt; de kaarten dienen als extra perspectief.
- **Structuur:** Maak een eenvoudig draaiboekje, bijvoorbeeld: 2 tot 3 minuten individueel kiezen, 10 tot 15 minuten bespreken, enzovoort. Houd individuele momenten korter dan de groepsgesprekken om voldoende ruimte te geven voor dialoog en verdieping.
- **Stemronde:** Overweeg een stemronde bij het prioriteren: geef iedere deelnemer 1 tot 2 stemmen (bijvoorbeeld post-its) om de kaarten aan te duiden die voor hen het belangrijkste zijn. Dit maakt prioriteiten duidelijker.
- **Actiegericht:** Stimuleer deelnemers om te denken in concrete acties of volgende stappen bij elke bouwsteen.
- **Doorwerken:** Denk vooraf na hoe je de inzichten gaat bundelen en delen. Bijvoorbeeld door iedereen een take-away op een post-it te laten noteren of de gekozen kaarten op een zichtbare plek te verzamelen (flipover, muur of digitaal bord) zodat iedereen ze kan blijven raadplegen.

## Achter de schermen

Spelers	<input type="radio"/> Alleen <input checked="" type="radio"/> Kleine groep (2-8 personen)
Tijd	90-120 min.
Kaartenset	Cases (online of geprint) Principes (gevouwen) Drempels (gevouwen) Bouwstenen (gevouwen)
Materiaal	Pen en papier Optioneel: post-its, flipover, muur of digitaal bord

### Wat is het?

Een spelvorm om te leren van bestaande praktijken. Je bestudeert een case en ontdekt welke principes, drempels en bouwstenen erin voorkomen. Zo krijg je inspiratie en concrete lessen die je kunt gebruiken in je eigen werk.

### Wanneer gebruiken?

- Om te leren van goede voorbeelden of uitdagingen uit de praktijk
- Om inzicht te krijgen in wat werkt en wat lastig kan zijn
- Voor individuen of kleine teams die tijd hebben om iets grondig te bestuderen

### Spelverloop

1. **Case selecteren:** Kies een case die je wilt bestuderen en lees deze door. Je kan dit vragen als voorbereiding, of doen tijdens het spel zelf.
2. **Principes ontdekken:**
  - **Kaarten klaarleggen:** Leg alle principes op tafel.
  - Als je **alleen** werkt ga je meteen naar prioriteren.
  - **Elk apart:** Bekijk alle principes en kies in stilte drie kaarten die jij herkent in de case. Schrijf je keuzes op.
  - **Groep:** Leg alle gekozen kaarten samen en bespreek overeenkomsten, verschillen en persoonlijke motivaties. Groepeer principes die op elkaar lijken of elkaar aanvullen.
  - **Prioriteren:** Bepaal de vijf kernprincipes die het meest relevant zijn voor de case. Bespreek waarom ze belangrijk zijn en hoe ze richting geven. Vouw deze open met de grote titel naar boven en haal de andere principes van tafel.
3. **Drempels ontdekken:**
  - **Kaarten klaarleggen:** Leg alle drempels op tafel.
  - Als je **alleen** werkt ga je meteen naar prioriteren.
  - **Elk apart:** Bekijk alle drempels en kies in stilte drie kaarten die in de case spelen of zouden kunnen spelen en schrijf ze op.
  - **Groep:** Leg alle kaarten samen en bespreek overeenkomsten, verschillen en motivaties. Groepeer drempels die op elkaar lijken of elkaar aanvullen.
  - **Prioriteren:** Bepaal de drie belangrijkste drempels en vouw deze open. Haal de andere drempels van tafel.
  - **Selecteren:** Kies één drempel om in de volgende ronde op te focussen.

#### 4. **Bouwstenen zoeken:**

- **Kaarten klaarleggen:** Leg alle bouwstenen op tafel.
  - Als je **alleen** werkt ga je meteen naar prioriteren.
  - **Elk apart:** Kies in stilte twee bouwstenen die volgens jou op de gekozen drempel in kunnen werken en schrijf ze op.
  - **Groep:** Leg de gekozen bouwstenen samen rond de drempel. Groepeer bouwstenen die op elkaar lijken of elkaar aanvullen.
  - **Prioriteren:** Bepaal de drie bouwstenen die het meest relevant zijn en vouw deze open met de grote titel naar boven. Kom samen tot een consensus over een stappenplan: met welke bouwsteen begin je en hoe bouw je daarop verder?
5. **Herhaal:** Herhaal stap 4 voor de andere twee drempels, als er tijd voor is.
6. **Afronden:** Sluit af met een korte reflectie: wat zijn de belangrijkste inzichten, en welke stappen neem je mee naar de praktijk?

#### Tips

- **Tijd en structuur:** Maak een eenvoudig draaiboekje. Bijvoorbeeld: 2–3 minuten per individueel kiezen, 10–15 minuten per groepsbespreking. Houd individuele momenten korter dan groeps gesprekken, zodat er voldoende ruimte is voor dialoog en verdieping.
- **Begeleiding:** Stimuleer deelnemers om te vertrekken vanuit hun eigen ervaring. Raadpleeg de uitleg van de kaarten alleen als het gesprek vastloopt; de kaarten dienen als extra perspectief.
- **Prioriteren:** Overweeg een stemronde bij het prioriteren. Geef iedere deelnemer bijvoorbeeld één of twee stemmen (bijvoorbeeld post-its) om de kaarten aan te duiden die voor hen het belangrijkste zijn. Dit maakt prioriteiten duidelijker.
- **Doorwerken:** Denk vooraf na hoe je de inzichten gaat bundelen en delen. Bijvoorbeeld door iedereen een take-away op een post-it te laten noteren of de gekozen kaarten op een zichtbare plek te verzamelen (flipover, muur of digitaal bord) zodat iedereen ze kan blijven raadplegen.

## Fishbowl

Spelers	 Middelgrote groep (9-20)
Tijd	30-90 min.
Kaartenset	Bouwstenen ( <i>groot</i> )
Materiaal	1 stoel per deelnemer + 4 extra stoelen

### Wat is het?

Een kleine groep deelnemers vormt een discussiepanel rond een concrete vraag of uitdaging. De buitenkring luistert en kan alleen meedoen door in de vrije stoel bij het panel te gaan zitten. Met behulp van de bouwstenen verdiepen deelnemers hun gesprekken stap voor stap, vertrekkend vanuit eigen ervaring. De dynamiek ontstaat doordat panelleden regelmatig wisselen en nieuwe bouwstenen kunnen introduceren.

### Wanneer gebruiken?

- Om diepgaande gesprekken te voeren
- Om verschillende visies te horen en te verbinden
- Om gedeelde taal en inzichten te ontwikkelen

### Spelverloop

1. **Stoelen plaatsen:** Zet vier lege stoelen naast elkaar voor het panel. Plaats de overige stoelen in een halve cirkel daaromheen voor de luisterende deelnemers.
2. **Bouwstenen klaarleggen:** Leg 15 tot 20 bouwstenen zichtbaar in het midden van de cirkel.
3. **Plenaire starten:** Begin met een concrete vraag of uitdaging, bijvoorbeeld: "Hoe bereiken we een nieuw publiek?" Elke gespreksronde duurt 30-45 minuten.
4. **Panel openen:** Een deelnemer die het panel wil openen, kiest een bouwsteen, legt deze zichtbaar neer en neemt plaats op een stoel in het panel.
5. **Start gesprek:** Het gesprek begint zodra drie mensen in het panel zitten; er blijft altijd één stoel vrij. Alleen panelleden spreken, de rest luistert.
6. **Wisselen van panel:** Panelleden wisselen regelmatig. Wil iemand uit de buitenkring deelnemen, dan neemt diegene de vrije stoel, waardoor een oud panelid teruggaat naar de buitenkring. Nieuwe panelleden kunnen nieuwe bouwstenen introduceren.
7. **Panel verlaten:** Als iemand uit het panel wil stoppen, staat diegene op en maakt plaats voor een ander. De vrije stoel moet zo snel mogelijk weer gevuld worden.
8. **Extra rondes:** Na 30-45 minuten rond je dit panelgesprek af. Introduceer een nieuwe vraag en eventueel een nieuwe selectie bouwstenen en herhaal het proces.

### Tips

- **Tijd en structuur:** Houd de speeltijd in de gaten en zorg dat panelwissels soepel verlopen.
- **Begeleiding:** Een facilitator kan het tempo bewaken, de dynamiek in goede banen leiden en spelregels toepassen, bijvoorbeeld: als het twintig seconden stil blijft of er geen drie mensen in het panel zitten, rinkelt er een belletje en wordt een nieuwe bouwsteen gekozen.
- **Vertrekpunt:** Moedig deelnemers aan om te vertrekken vanuit hun eigen ervaring.
- **Doorwerken:** Denk vooraf na hoe je de inzichten bundelt en deelt, bijvoorbeeld door iedereen een take-away op een post-it te laten schrijven en hier een foto van te maken, zodat de belangrijkste ideeën overzichtelijk blijven.
- **Alternatieve opstelling:** Je kunt het originele fishbowl-concept gebruiken: vier stoelen in een kleine binnenkring, bouwstenen daaromheen en daar weer omheen de buitenkring. Houd er rekening mee dat dan misschien niet alle bouwstenen voor iedereen even goed te lezen zijn.

## Roulette

Spelers	 Middelgrote groep (9-20)
	 Grote groep (20+)
Tijd	30-45 min
Kaartenset	Bouwstenen (ongevouwen)
Materiaal	Stoelen

### Wat is het?

Een spelvorm waarin deelnemers in kleine groepjes ideeën uitwisselen rond een concrete vraag of uitdaging, vertrekkend vanuit hun eigen ervaring. Met de bouwstenen verdiepen de gesprekken zich stap voor stap. Deelnemers bewegen vrij van groepje naar groepje, waardoor de uitwisseling dynamisch en energiek blijft.

### Wanneer gebruiken?

- Om veel verschillende ideeën en perspectieven te verzamelen
- Om deelnemers actief te betrekken
- Om energie in de groep te creëren

### Spelverloop

1. **Groepjes maken:** Vorm groepjes van 3 à 4 personen.
2. **Opstelling voorbereiden:** Zet per groepje een kring met stoelen klaar. Zorg dat er altijd één extra stoel vrij is.
3. **Starten:** Introduceer plenair een concrete vraag of uitdaging, bijvoorbeeld: "Hoe bereiken we een nieuw publiek?"
4. **Kaarten leggen:** Leg in elk groepje één bouwsteen op de grond. Deze kan je willekeurig kiezen, of vooraf selecteren.
5. **Gesprek voeren:** Bespreek per groepje hoe de bouwsteen kan bijdragen aan de vraag, vertrekkend vanuit eigen ervaring.
6. **Wisselen:** Deelnemers mogen op elk moment van groepje wisselen om nieuwe perspectieven op te doen of input te geven in een ander gesprek.
7. **Afronden:** Laat op het einde van het spel per groepje kort plenair samenvatten wat er is besproken, zodat inzichten worden gedeeld.

### Tips

- **Tijd en structuur:** Geef na ongeveer tien minuten een signaal om van groep te wisselen als dit niet vanzelf gebeurt. Gebruik eventueel een timer om de totale speeltijd in de gaten te houden.
- **Begeleiding:** Als er een facilitator is, kan deze het tempo bewaken en het proces ondersteunen.
- **Vertrekpunt:** Moedig deelnemers aan om steeds te vertrekken vanuit hun eigen ervaring.
- **Doorwerken:** Denk vooraf na over hoe je de inzichten bundelt en deelt, bijvoorbeeld door iedereen een take-away te laten opschrijven en deze achteraf met de groep te delen.

**Extra**

Ben je ervaren met het gebruik van dit soort tools, wil je een stapje verder gaan of zelf een spelvorm ontwikkelen, dan kan je vrij aan de slag met deze tool. Hiernaast hebben we een aantal suggesties verzameld die ter inspiratie kunnen dienen.

**Publiekslab**

Het Publiekslab is er voor wie de stap wil zetten van denken over publiek naar denken mét publiek. In deze open werkvorm gebruik je de kaarten als gespreksstarter met een gemengde groep, bijvoorbeeld deelnemers, bezoekers, buurtbewoners of partners. Het vertrekpunt is niet expertise, maar ervaring. Bijvoorbeeld: wat maakt dat iemand zich welkom voelt, of net niet?

Deze vorm vraagt wat meer voeling met groepsdynamiek en context. Daarom is ze vooral geschikt voor wie al vertrouwd is met het werken met de tool, en graag ruimte laat voor onvoorspelbare gesprekken en inzichten.

**Vrije compositie**

Vrije compositie is de meest open manier om met de kaarten te werken. Er zijn geen vaste regels of stappen: je gebruikt de kaarten als materiaal om te denken, te maken of te onderzoeken. Dat kan individueel of in groep, en in uiteenlopende contexten zoals artistiek onderzoek, ontwerp, of strategische reflectie. Je kan kaarten leggen, combineren, herschikken of er een visuele of conceptuele compositie mee maken. Het gesprek of de betekenis ontstaat gaandeweg.

Deze vorm is vooral interessant voor wie nood heeft aan ruimte, experiment en een niet-lineaire manier van denken.

**Rollen**

Overweeg om deelnemers een rol toe te wijzen (bv. luisteraar, notulist, ...) wanneer je wil werken aan de groepsdynamiek. Dit is vooral nuttig in groepen waar sommige mensen snel het voortouw nemen en anderen eerder op de achtergrond blijven. Door rollen te verdelen, creëer je meer evenwicht in de interactie en nodig je deelnemers uit om eens een andere positie in te nemen.

## *Auteurs*

Dirk De Wit  
Sofie Joye  
Emeraude Kabeya  
Jannis Van de Sande

## *Redactionele ondersteuning*

Sixtine Bérard

## *Redactie*

Sezen Atmaca

## *Coördinatie*

Tom Ruetten

## *Ontwerpend onderzoek*

Charlotte Lammens

## *Vormgeving*

Kilian Longueville, Letterlik  
Edouard Schneider, Letterlik

## *Met dank aan*

Lasso  
OP/TIL  
Publiq  
Simon  
Lara Staal  
Thomas Depaepe  
Simon Keulemans

## *Contact*

Kunstensteunpunt vzw

Ravensteingalerij 38  
1000 Brussel

[www.kunsten.be](http://www.kunsten.be)  
+32 (0)2 274 17 60  
[advies@kunsten.be](mailto:advies@kunsten.be)

© Kunstenpunt, 2026