



Furia
FEMINISTISCH
KRITISCH & SOLIDAIR

presenteert

inleefspel
alleenstaande
moeders

DIY- OUDER- SCHAP

HANDLEIDING





Furia vzw
Middaglijnstraat 10, 1210 Brussel
info@furiavzw.be
furiavzw.be

DIY OUDERSCHAP

Inleefspel alleenstaande moeders

In de aanloop naar de Vrouwendagen in Gent en Leuven in 2020 en 2021 bereidde een groep ervaringsdeskundigen dit inleefspel voor. De media focust al te vaak op het klassieke plaatje van het (middenklasse) kerngezin bestaande uit tweeverdieners met kinderen. Veel mensen denken automatisch aan 'mama, papa, kinderen, evt. een huisdier' bij het horen van het woord gezin. Het is een stereotiepe voorstelling van het gezin.

De werkelijkheid is anders. Er zijn nieuw samengestelde gezinnen, gezinnen variërend in samenstelling door co-ouderschap, éénoudergezinnen, ... Meer dan tachtig procent van de éénoudergezinnen bestaat uit een moeder met kinderen. Er gaat nauwelijks aandacht naar deze vrouwen die het allemaal in hun eentje moeten klaren.

Met dit inleefspel kruipen we in de huid van alleenstaande ouders en proberen we zicht te krijgen op de drempels, obstakels en onbegrip waar ze telkens weer op stoten en vooral de weerslag ervan op hun welbevinden.

Eén van de alleenstaande moeders die het spel mee voorbereidde koos ervoor om te werken met LEGO® in de vormgeving van dit spel.



Meer dan tachtig procent van de éénoudergezinnen bestaat uit een moeder met kinderen.

Het spel bestaat uit drie delen:

Deel 1 → Je leeft één maand als alleenstaande ouder. Je krijgt een profiel en wordt geconfronteerd met situaties.

Deel 2 → Nog even breder kijken naar momenten waar jij het moeilijk had. Waar twijfelde je? Zaten nog moeders met dezelfde problemen?

Deel 3 → We kijken samen kritisch. Welke problemen zijn gedeeld? Welke mogelijke collectieve oplossingen kunnen we formuleren?

Tijdens de nabespreking zoeken we welke structurele, economische, sociale en psychologische dimensies een rol spelen en delen we de indrukken en mogelijk confronterende gevoelens die het spel oproept. We gebruiken altijd de autonomie en zelfbeschikking van alleenstaande moeders als ons kompas.

DIY-
OUDE
SCHAP



SPELINHOUD:

- 12 profielkaarten
- 12 zakjes met eigen krachten (1 per profielkaart)
- 12 oplossingenrasters
- 11 gedeelde situatiekaarten
- 40 individuele gebeurteniskaarten
- 12 pionnen
- 1 spelbord
- 1 doosje met 20 kaarten externe krachten + voorbeelden

Te voorzien: per deelnemer een balpen



3 - 12 SPELERS



90 - 120 MIN*

Schets historiek + uitleg doel en spel 3'

Uitdelen profielkaarten en zakjes met blokken + lezen profiel 15'

Deel 1 spel 60'

Deel 2 spel 15'

Deel 3 20'

*timing varieert volgens aantal deelnemers

DOEL VAN HET SPEL →

De deelnemers proberen de gebeurtenissen zo goed mogelijk af te handelen en hun krachten zo goed mogelijk in te zetten.

Mogelijk wekt het frustratie of spanning op. Deel 2 geeft ruimte om erover uit te wisselen.

Deel 3 geeft hoop. Dan wordt samen gezocht naar mogelijke oplossingen die collectief voorzien kunnen worden.

Spelverloop

- **Iemand is spelleider.** Bij voorkeur neemt die niet deel aan het spel. Deze persoon zal de timing van het spel in de gaten houden, de situaties voorleggen en het afgeven of krijgen van de gekleurde blokjes beheren. **De spelleider leest op voorhand het verloop van het spel door.**
- Voor de aanvang van het spel **deelt de spelleider de profielkaarten uit aan de spelers.** Vanaf nu zijn de spelers het personage dat op hun kaartje staat. Ze proberen zich zo goed mogelijk in te leven en spelen het spel als die persoon.
- De spelleider legt het **overzicht van krachten (bouwblokken)** op de tafel. **Elke speler krijgt een profiel, een pion, een raster en een zakje met krachten:** sociaal netwerk, veerkracht en economische middelen. De deelnemers gaan rond het bord zitten en leggen het raster, zichtbaar voor anderen, voor zich.
- Het zakje bevat bouwblokken die krachten voorstellen die je kan inzetten. Dit is gebaseerd op systeemtheorie die telkens streeft naar een vorm van evenwicht in sociaal netwerk, voldoende financiële krachten eigen veerkracht.

 **SOCIAAL = rode blokjes** = netwerk, taalkennis,...

 **PSYCHOLOGISCH = gele blokjes** = mondigheid, karakter, veerkracht,...

 **FINANCIIEEL = blauwe blokjes** = inkomen, spaargeld, huiseigendom en huur.

Hoeveel en welke middelen je ontvangt, hangt af van jouw profiel en haar of zijn voorgeschiedenis. Deze profielen zijn gebaseerd op echte mensen, in werkelijkheid zijn ze natuurlijk complexer. Elke deelnemer leest zijn profiel en zet hun pion aan start op het spelbord.

- Als alles klaarligt, kan de spelleider het spel inleiden:

Beste ouders — Fijn dat jullie er zijn. Ik zal jullie begeleiden doorheen deze maand. Je zal keuzes moeten maken.

Deel 1: inleven

- De spelers gooien **om beurt met de dobbelsteen** en verzetten hun pion op het spelbord. Komen ze op een blauw of groen vakje te staan, dan trekken ze een **gebeurteniskaart**. Deze kaart telt **enkel voor de persoon** die op het vakje gaan staan is. Sommige van deze gebeurteniskaarten leveren de speler een extra blokje op, bij sommige gebeurtenissen verliezen ze een blokje. **Kan de speler geen blokje van de gevraagde kleur wegleggen, dan verliest die alsnog een blokje van een ander kleur.**
- Komt een speler op een vakje te staan met een **rood onderlijnd cijfer**, dan leest de spelleider een **situatiekaart** voor. Deze situatie geldt voor iedereen.
- **De spelleider legt een situatie voor**, de deelnemers kunnen die situatie aanpakken door een kracht (hun netwerk, financiën of veerkracht) in te zetten. **Je kiest een kracht uit je zakje en zet het op het oplossingenraster** bij het juiste profiel en de gebeurtenis. Je kan er ook voor kiezen om niets te doen, in dat geval leg je géén blokje neer. Hierbij mag je niet overleggen met elkaar.
- ! Bij elke gebeurtenis heb je kan er ook voor **kieszen om geen blokje in te zetten**. Dit heeft mogelijk consequenties. Deze kunnen zowel positief als negatief zijn (dit kan de spelleider aflezen van de situatiekaart).
- Na het leggen van de blokjes vraagt de spelleider aan een aantal spelers waar zij voor kozen.
- **Deel 1 is afgelopen** wanneer een speler het laatste vak op het bord heeft bereikt. **(De elfde gebeurtenis sparen voor na het spel)**

Het is belangrijk dat doorheen het spel **geen tijd gemaakt wordt voor overleg**. Iedereen beslist zelf. Het zijn alleenstaande ouders die, met de helft van de tijd waarover een koppel beslist, knopen moeten doorhakken. Even kijken wie wat inzette, kan als iedereen beslist heeft wat te doen.



Deel 2: nabespreking

De situaties zijn doorlopen, de maand is **bijna** om. We staan even stil hoe dit voor de deelnemers voelde en welke keuzes zij maakten / moesten maken.

Als er meer dan acht deelnemers zijn, deel je op in groepen van ongeveer **vier**. Stel even je profiel aan elkaar voor. Je toont wat je inzette en wat nog in je zakje zit.

Vraag: in Deel 1 heb je alle situaties aangepakt vanuit jouw eigen, interne krachten.

- Hoe voelde het om te spelen?
- Wanneer liep je vast?
- Wat vond je gemakkelijk, wat vond je moeilijk?
- Keek je soms naar wat andere spelers deden? Wat vond je daarvan? (Let hierbij op: redeneren we vanuit de idee van het kerngezin: mama, papa, kinderen, evt. een huisdier?)

Deel 3: kritische blik en hoop

Hadden andere, externe krachten jou kunnen helpen? Denk daarbij aan collectieve oplossingen of beleidslijnen. Voorbeelden vind je tussen de groene gebeurteniskaarten. Wat zou jouw personage kunnen helpen?

- **Elke deelnemer krijgt een post-it.** Eén post-it = één extern hulpmiddel.
- Elke deelnemer bedenkt op welke vraag ze deze inzet en **schrijft op de kaart** welke **externe hulp** haar in die situatie zou geholpen hebben.
- **In de hele groep:** rondje waarbij deelnemers hun idee voorstellen. Telkens stelt de spelleider de vraag voor wie het voorstel ook een hulp had geweest. **Welk voorstel helpt de meeste mensen?**
- Hierna **speel je de elfde situatie.** Helpt dit voorstel van hulpmiddel ook bij deze situatie?
- **Het spel eindigt na deze elfde situatie.**

Stop opnieuw de juiste blokjes in de zakjes voor de volgende spelers. De verdeling is als volgt:

PROFIEL	BLAUW	GEEL	ROOD	TOTAAL
SISKA	6	1	3	10
TIARA	1	4	2	7
ROXANNE	4	3	1	8
ELISABETH	0	4	5	9
GÜLSUN	3	0	4	7
JULIE	1	3	5	9
KARLIEN	4	3	3	10
ANOUSCHKA	3	2	3	8
TINE	0	4	3	7
AMELIE	0	3	4	7
BART	5	2	4	11
SEBASTIAN	10	2	3	15
TOTAAL	74	62	80	

**Vond je een tof idee?
Misschien ging je ermee aan de slag?
Laat het ons weten op info@furiavzw.be**

DIY-Ouderschap is een gezelschapsspel,
ontwikkeld door Furia vzw.

Furia vzw is een feministische organisatie
die zich inzet voor een solidaire, gelijke en
inclusieve samenleving.



info@furiavzw.be

furiavzw.be

furia
FEMINISTISCH
KRITISCH&SOLIDAIR

[@furiavzw](#)

