

Een dorp van weleer



INSTAPNIVEAU

COGNITIEF
normaalSOCIAAL
middelmatigCONCENTRATIE
middelmatigLICHAMELIJKE INSPANNING
weinig

1.69 Een dorp van weleer

Doelgroep?

De doelgroep kan bestaan uit een groep deelnemers of een individu, die het leuk vindt om over het leven in een dorp van vroeger te praten. Door de vragen in de vorm van een bordspel te gieten, worden er spelenderwijs op een leuke manier herinneringen opgehaald. Omdat je hier samen over praat, wordt de groepsdynamiek versterkt. Deze activiteit is uitermate geschikt voor ouderen en ouderen met (lichte) dementie, maar ook voor mensen met een verstandelijke beperking die het leuk vinden om iets te vertellen.

Wat is het doel?

- Het doel is om door middel van een spel de deelnemers actief een gesprek te laten voeren over vroeger. Hierbij worden herinneringen opgehaald, waardoor het geheugen wordt getraind.
- Het gevoel van eigenwaarde wordt versterkt.
- De sociale contacten worden bevorderd.
- Als je ervoor kiest het spel samen met de deelnemers te maken, wordt ook de fijne motoriek getraind bij het knippen van de kaarten en de afbeeldingen.

Wat ga je doen?

Je gaat samen een bordspel spelen om herinneringen van vroeger op te halen. Er worden kaarten gemaakt met daarop vragen over de winkels en gebouwen die in een dorp aanwezig waren. Waar stond de kerk? Was er iedere dag een mis? Was er een bakker? Kun je de geur van het versgebakken brood nog herinneren?

Wat heb je nodig?

- een groot stuk karton, waaruit je een aantal winkels en gebouwen kunt knippen;
- een dobbelsteen;
- verf;
- papier om op de dobbelsteen te plakken;
- stevig papier (zes verschillende kleuren: rood, geel, blauw, wit, paars en groen);
- een pen;
- een schaar;
- lijm/plakband;
- tijdschriften, reclamefolders;
- als je geen geschikte plaatjes kunt vinden, dan heb je een computer en printer nodig om ze van internet te halen.

Hoe pak je het aan?

Als je het spel nog moet maken, kun je eerst met de deelnemers een gesprek beginnen over wat er

vroeger allemaal aan winkels en gebouwen aanwezig was in een dorp. Aan de hand van dat gesprek kun je de gebouwen en winkels gaan maken. Zo wordt het een persoonlijk spel, waarin iedere deelnemer zijn of haar herinneringen kwijt kan. In het voorbeeld is gekozen voor de volgende winkels en gebouwen:

- groenteman;
- slager;
- bakker;
- school;
- kerk;
- bankgebouw.

Teken op een stuk karton drie winkels en een school, een kerk en een bankgebouw. Knip deze vervolgens uit. De grootte van de gebouwen is belangrijk: zorg ervoor dat de winkels kleiner zijn dan de school en het bankgebouw, en dat de kerk een spitse punt heeft. Je hoeft het niet tot in detail uit te werken.

Schilder ieder gebouw in een andere kleur, zodat je het verschil nog duidelijker ziet. Laat de deelnemers vervolgens uit tijdschriften of reclamefolders afbeeldingen zoeken die horen bij het desbetreffende gebouw. Knip groenten en fruit uit voor de groenteman, vlees voor de slager, brood voor de bakker, geld voor de bank, boeken

en potloden voor de school (of, meer gericht op vroeger, een veer, inkt en leesplank). En voor de kerk een bijbel, biechtstoel, bidprentjes enzovoort. Als je in de tijdschriften geen geschikte plaatjes kunt vinden, kun je ze natuurlijk ook op internet zoeken en afbeeldingen uitprinten. Beplak de dobbelsteen met dezelfde kleuren als de kaarten.

Knip per kleur tien kaarten uit het dikke papier. Op de kaarten schrijf je vragen over de desbetreffende winkel of gebouw. Dus: op de groene kaarten schrijf je vragen over de slager, op de rode kaarten schrijf je vragen over de kerk enzovoort.

Vragen die horen bij de groene kaarten (slager):

- 1 Hoe zag de winkel van de slager eruit?
- 2 Wat kregen kinderen vroeger weleens van de slager bij een bestelling?
- 3 Wat voor soorten vlees had de slager?
- 4 Hoe vaak ging u naar de slager?
- 5 Wat vond u het lekkerste vlees?
- 6 Werd er op alle dagen vlees gegeten?
- 7 Kreeg iedereen een stuk vlees bij de warme maaltijd?
- 8 Was er op zondag een speciaal stuk vlees?
- 9 Kocht u het vlees altijd bij de slager?
- 10 Was er ook altijd vlees voor op de boterham?

Vragen die horen bij de rode kaarten (kerk):

- 1 Stond de kerk midden in het dorp?
- 2 Wat voor geloof had u?
- 3 Werd er iedere dag gebeden?
- 4 Was er een bijbel in huis?
- 5 Heeft u communie en/of vormsel gedaan?
- 6 Waren er misdienaars? Ben u zelf ooit misdienaar geweest?
- 7 Wanneer ging u naar de kerk?
- 8 Bent u ooit gaan biechten?
- 9 Heeft u goede herinneringen aan de kerk?
- 10 Was het een mooi gebouw?

Vragen die horen bij de blauwe kaarten (bakker):

- 1 Hoe zag de winkel eruit?
- 2 Waren er veel soorten brood aanwezig?
- 3 Had de bakker ook taart en gebak?
- 4 Was het brood vooraf in plakken gesneden?
- 5 Bracht de bakker het brood ook rond?
- 6 Heeft u zelf wel eens brood gebakken?
- 7 Herinnert u zich de geur van versgebakken brood nog?
- 8 Hadden ze ook broodjes?
- 9 Werd er op feestdagen iets extra's bij de bakker gekocht?
- 10 Hoeveel broden werden er per week gekocht?

Vragen die horen bij de gele kaarten (school):

- 1 Van wie kreeg u les?
- 2 Werd er met een vulpen geschreven of met een potlood?
- 3 Was het een grote school?
- 4 Kregen de jongens en de meisjes apart les?
- 5 Hoe lang waren de schooldagen?
- 6 Had u ook weekends en vakanties vrij?
- 7 Vond u het leuk op school?
- 8 Wat is uw leukste herinnering aan de schooltijd?
- 9 Stond de school in het dorp?
- 10 Had u een leesplank?

Vragen die horen bij de paarse kaarten (bank):

- 1 Was de bank een groot gebouw?
- 2 Kon je vroeger ook al pinnen? Kunt u zich nog herinneren wanneer u dat voor het eerst deed?
- 3 Kreeg u vroeger zakgeld?
- 4 Had u een spaarpot?
- 5 Had u een eigen spaarrekening?
- 6 Hoe werd het geld gestort?
- 7 Hoe moest je geld opnemen?
- 8 Kon je ook geld overmaken?
- 9 Herinnert u zich uw eerste salaris nog?
- 10 Hoe zag het geld van vroeger eruit?

1.69 Een dorp van weleer

Vragen die horen bij de witte kaarten (groenteman):

- 1 Had de groenteman alleen groenten en fruit?
- 2 Wat voor soort fruit verkocht hij?
- 3 Wat voor soort groenten verkocht hij?
- 4 Verkocht hij ook kant-en-klare salades?
- 5 Welk fruit vindt u het lekkerst?
- 6 Waar stond de groentewinkel in uw dorp?
Midden in het dorp?
- 7 Kocht u ook weleens groenten bij de boeren?
- 8 Verkocht de groenteman ook eieren?
- 9 Wat kostte een appel vroeger?
- 10 At u iedere dag groenten en fruit?

Tips

- Geef iedere winkel en gebouw een cijfer in plaats van een kleur. Dan kun je een gewone dobbelsteen gebruiken en zet je een cijfer op de kaarten.
- Als je geen tijd hebt om kaarten te maken, maak je een lijst met daarop de vragen. Zet de vragen in categorieën, bijvoorbeeld bij 1, vragen over de bakker, bij 2, vragen over de slager enzovoort.
- Breid het dorp uit met verschillende soorten huizen (rijtjeshuis, villa, boerderij) of andere winkels (snoepwinkel, tabakswinkel). Let er hierbij wel op dat een dobbelsteen maar zes vlakken heeft, en je dus niet meer kleuren kunt

gebruiken. Kies er dan voor om af te wisselen met de winkels en gebouwen.

- Gebruik oude voorwerpen waar de deelnemers iets over kunnen vertellen.
- Vraag door op het antwoord dat de deelnemer geeft. Zo krijg je de leukste gesprekken en vaak vinden mensen het prettig om iets over hun vroegere jaren te vertellen.
- Betrek ook de rest van de deelnemers bij de vragen. Zo krijg je een mooie groepsdynamiek en raken deelnemers in gesprek met elkaar.
- Laat deelnemers voorwerpen van vroeger bij het juiste gebouw of de juiste winkel zetten.
- Draai muziek van vroeger op de achtergrond, bijvoorbeeld 'Het dorp' van Wim Sonneveld.
- Vraag de deelnemers foto's van vroeger mee te nemen.
- Laat deelnemers meedenken over vragen die je voor de volgende keer kunt toevoegen aan het spel.
- Voor een duurzamere variant van het spel kun je de kaarten plastificeren en het dorp van hout maken.

Evaluatie

- Hebben de deelnemers plezier beleefd aan de activiteit?
- Wat zou je de volgende keer anders doen?
- Konden de deelnemers veel vertellen?
- Zat er veel variatie in de verhalen en herinneringen van de deelnemers?
- Deed iedereen goed mee met de activiteit?