

imago

RUIMTE MAKEN



SPEEL OM TE
VERBEELDEN



16

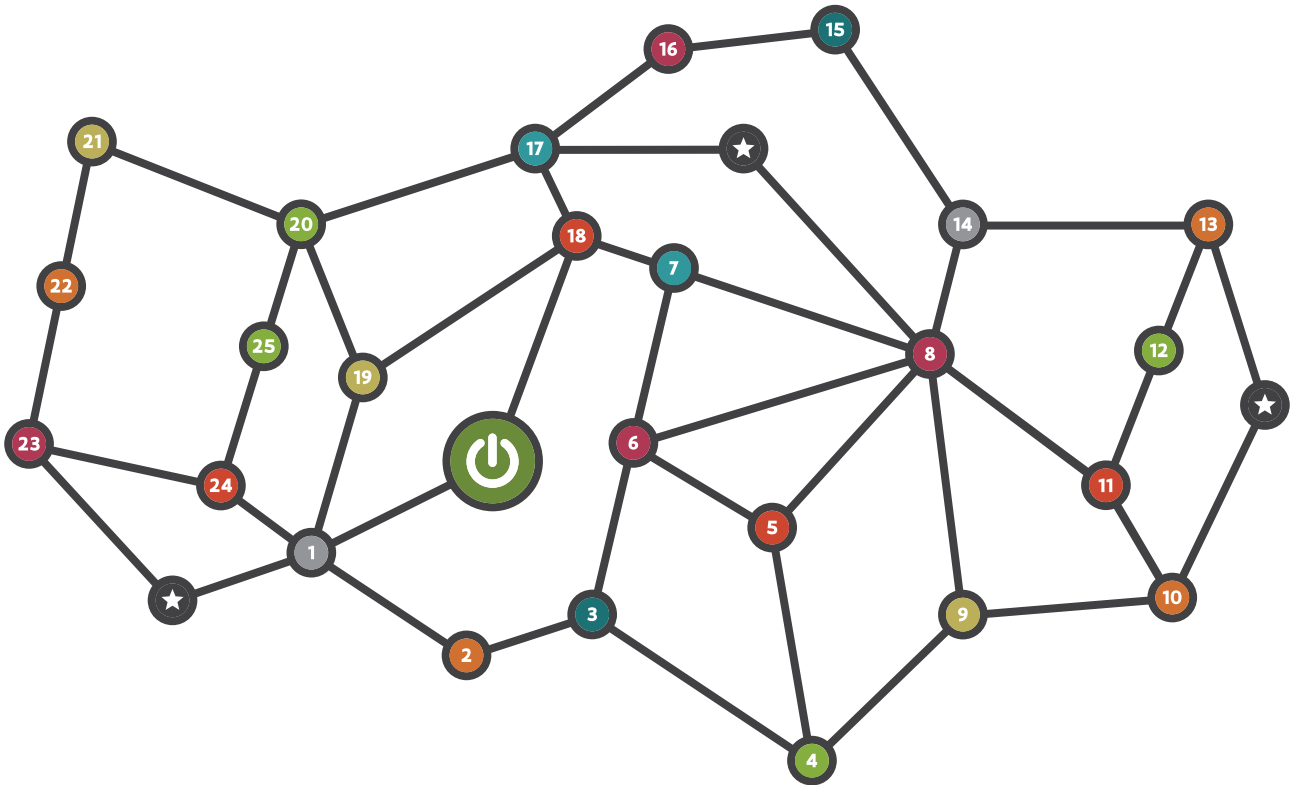
INHOUD

1 LEESWIJZER	3
2 VISIONARY VOOR JOUW GEBIED	4
3 PRAKTISCHE TIPS	6
4 SPELREGELS	7
5 RICHTLIJNEN VOOR HET SPELMOMENT	8
6 VERWERKING	9
BIJLAGE 1: VRAGEN CATEGORIEËN OVERZICHT	10
BIJLAGE 2: KANSKAARTEN	11
BIJLAGE 3: INVULFICHE	12
BIJLAGE 4: SCHEMA TER ONDERSTEUNING VAN DE GEDETAILLEERDE VERWERKING	13
BIJLAGE 5: SYNTHESE BOUWBLOKKEN	14
BIJLAGE 6: EVALUATIE GEBRUIK VISIONARY	15

Contact: info@imagotoolbox.be

Dit is een product van het IMAGO-project, een onderzoek uitgevoerd door ILVO en UGent en gefinancierd door de Vlaamse Landmaatschappij in het kader van de onderzoeksagenda platteland.

1 | LEESWIJZER



Visionary is een methode om op een interactieve manier de kansen en bedreigingen in een streek te bespreken. Het is gebaseerd op een 'serious game', dit is een spel met een breder doel dan enkel plezier. Zo kan een 'serious game' onder andere ingezet worden als leermiddel, als communicatiemiddel of bij het zoeken naar inzichten.

Deze versie van Visionary leent zich perfect voor het opstarten van een dialoog over de ontwikkeling van een gebied (bijvoorbeeld bij de opmaak van een ambitiedocument, een charter, een structuurplan, etc.). Anderzijds kan het spel ook een nieuwe dynamiek brengen in bestaande processen.

Je kan Visionary gebruiken bij een brede, diverse groep mensen die actief zijn in een gebied: personen (en hun organisaties) die betrokken zijn bij ontwikkeling van de streek, of een belangrijke stem (moeten) hebben in het gebied. In een heterogene groep waarin de verschillende achtergronden en meningen aanwezig zijn, zullen de verschillende opportuniteiten en valkuilen voor processen in het gebied het best tot uiting komen.

Dit document bevat een aantal praktische tips en alle nodige bijlages om zelf met Visionary aan de slag te gaan op maat van je gebied.

¹ Participoloy, Birmingham City University. ESRC-project code ES/M006522/1. Maximising the impact of games as effective participative tools; the rufopoly resource kit.

2 | VISIONARY VOOR JOUW GEBIED

Als je Visionary wil opmaken voor je eigen streek of werkingsgebied, kan je best de gebiedsvragen en het spelbord aanpassen op maat van je gebied. Hiervoor is een grondige gebiedskennis vereist. Het is belangrijk om voldoende zicht te hebben op:

- de actoren in het gebied
- lopende en geplande ontwikkelingen in het gebied
- kansen en bedreigingen voor (de open ruimte in) het gebied

Hoe groter je affiniteit met het gebied, hoe vlotter het zal gaan om Visionary op te maken. Als je voldoende vertrouwd bent met het gebied en de ruimtelijke cases, kan je snel starten met het opstellen van de vragen en het spelbord.

Als je toch nog extra gebiedskennis nodig hebt, kan je best de hulp inroepen van een aantal mensen met veel ervaring in en kennis van de streek. Aan de hand van een luchtfoto van je gebied kan je met die gebiedskenners een gesprek aangaan over lopende en geplande ontwikkelingen en de belangrijke actoren in het gebied. Probeer te zorgen dat deze mensen een verschillende achtergrond hebben zodat je een voldoende divers beeld krijgt. Bij de **VERKEN-tool** vind je nog meer informatie over het gebruik van een luchtfoto om informatie over een gebied te verzamelen.

GEBIEDSVRAGEN

Op basis van de verzamelde inzichten in actoren, ontwikkelingen, kansen en bedreigingen kan je de gebiedsvragen

voor je eigen streek opstellen. De gebiedsvragen behandelen enerzijds relevante maatschappelijke thema's die ook in het gebied impact hebben, zoals samenwerkingen tussen bedrijven of het samengaan van landbouw en natuur. Anderzijds gaan specifieke vragen dieper in op concrete, gebiedseigen situaties, bijvoorbeeld de functie van een bepaald stuk natuurgebied of de bestemming van een leegstaand kasteel. Deze vragen verwijzen dan ook naar een specifieke plaats op de luchtfoto, die de onderlegger is van het spelbord.

Databank vragen

In kader van het IMAGO-project hebben we een **databank met vragen** ontwikkeld, die we hebben gebruikt in het landschapspark Bulskampveld en bij de gemeenten Nijlen, Berlaar en Heist op den Berg. Deze kunnen je inspiratie bieden om zelf vragen op te stellen of je kan ze aanpassen om in je eigen streek te gebruiken. Bijkomende Engelstalige voorbeelden van vragen kan je vinden op de website van Participology (<http://www.participology.com/questions.php>).

Tips voor goeie gebiedsvragen

Zorg ervoor dat de vragen duidelijk geformuleerd zijn, zodat ze na éénmaal hardop lezen duidelijk zijn en éénduidig geïnterpreteerd kunnen worden. Gebruik hiervoor eenvoudige woorden en maak de vragen niet te lang. Geef ook voldoende achtergrondinformatie mee bij elke vraag. Je kan ervoor kiezen om open vragen te stellen, waardoor de spelers de discussie zelf vormgeven, maar je kan ook meerkeuzevragen opstellen. De

uiteindelijke vragenlijst bevat 20 tot 25 gebiedsvragen.

Categorieën

Indien je dat wenst, kan je de gebiedsvragen indelen in verschillende categorieën. In bijlage 1 vind je de categorieën die wij hiervoor hebben gebruikt. Afhankelijk van de doelstelling, doelgroep en thema's die leven binnen je gebied, kan je zelf kiezen welke categorieën je wil gebruiken. Ook kan je ze verder aanvullen met andere categorieën.

Start- en eindvraag

Behalve de gebiedsvragen zijn er ook nog een start- en eindvraag, algemene vragen die polsen naar een overkoepelende visie over het gebied.

STARTVRAAG

Het spel begint telkens met de startvraag. Deze polst bij de deelnemers naar hun algemene visie op het gebied:

Je streek biedt mogelijkheden voor heel veel verschillende ontwikkelingen. Wat zijn jouw verwachtingen en wensen voor dit gebied? Wat zijn de ankerpunten en sterktes die in de komende jaren uitgebouwd kunnen worden? Wat zijn de gevaren?

EINDVRAAG

De eindvraag is een algemene reflectie op de beginvisie en polst ook naar de opgedane kennis en inzichten die het spel heeft opgeleverd:

Wat heb je opgestoken van de besprekingen tijdens het spel? Wat ga je onthouden van deze debatten? Wat vond je het interessantste idee van de andere gesprekspartners?

SPELBORD

Luchtfoto van je gebied

De basis voor het spelbord is een luchtfoto van je gebied. Je kan een luchtfoto van je gebied gratis downloaden via het Agentschap Informatie Vlaanderen (www.agiv.be). Op deze website kan je bij "Beelden, basiskaarten, grondgebruik" doorklikken naar Orthofotomateriaal en via "Downloaden" de meest recente foto voor jouw gebied opladen.

Selecteer hiervoor de map OPEN DATA en daarna de map RGB. Deze map bevat 43 zip-bestanden, waarvan de twee laatste cijfers verwijzen naar een specifiek kaartblad van het grondgebied Vlaanderen. Om te weten op welk kaartblad jouw gebied ligt, kan je het nummer hiervan opzoeken via https://download.agiv.be/Producten/Detail/40

Vragenparcours

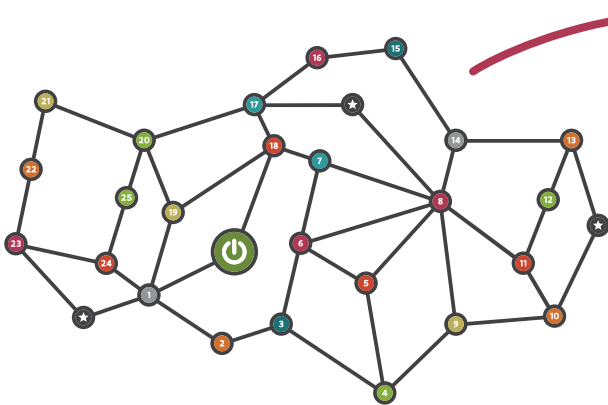
Op deze luchtfoto kan je een parcours tekenen dat de verschillende vragen verbindt. Dit kan je doen met verschillende softwarepakketten zoals Adobe Illustrator, GIMP of andere tekenprogramma's. Voor het tekenen van het vragenparcours heb je twee opties:

1 | Je kan gebruik maken van het sjabloon in aparte bijlage, dat je centraal op de luchtfoto plaats. Daarna koppel je de gebiedsvragen aan de genummerde cirkels van het vragenparcours. Voor de gebiedsvragen die verwijzen naar een specifieke case in de streek ga je best op zoek naar een cirkel die zo dicht mogelijk bij die locatie ligt.

2 | Je tekent zelf een vragenparcours met behulp van een tekenprogramma. Duid eerst de verschillende vragen aan op de luchtfoto. De vragen die over een specifieke case in het gebied gaan, duid je best aan op de bijhorende plaats op de luchtfoto. Vragen die niet verwijzen naar een bepaalde plaats in het gebied, het startpunt, alsook de kanskaarten kan je willekeurig op het spelbord plaatsen. Indien je werkt met categorieën, kan je de cirkels voor alle vragen van één categorie dezelfde kleur geven. Eens alle vragen hun plek hebben gekregen op de luchtfoto, teken je een parcours dat de vragen verbindt.

VRAGENBUNDEL

Als je alle vragen hebt opgesteld, gecategoriseerd en gekoppeld met een plaats op het spelbord, maak je een document waarin je alle vragen bundelt. Begin met de startvraag en zet daarna je vragen in de juiste volgorde. Vergeet niet om per vraag de categorie te vernoemen als je ervoor hebt gekozen om met categorieën te werken. De eindvraag sluit de vragenbundel af.



3 | PRAKTISCHE TIPS

VOORBEREIDING INTERACTIEF MOMENT

Leg een datum en locatie vast voor het interactief moment. Zorg voor een voldoende grote en aangename zaal. Nodig vervolgens de mensen die je wil laten deelnemen uit. Nodig tijdig uit en geef hen reeds voldoende informatie over Visionary mee. Hiervoor kan je je baseren op de tekst uit de leeswijzer.

Neem ter voorbereiding van het spelmoment de spelregels van Visionary grondig door zodat je er vertrouwd mee bent en ze vlot zelf kan vertellen. Spreek ook op voorhand af wie het gesprek zal leiden. Voorzie per spelbord maximum vijf deelnemers om de kwaliteit van de discussies te garanderen. Indien je een grotere groep deelnemers verwacht, kan je best ook voldoende mensen aanspreken om gespreksleider te zijn bij elk spelbord.

ROL VAN DE GESPREKSLEIDER

Om een vlot spelverloop te garanderen, werk je best met een gespreksleider. Je kan dit zelf doen, of je kan ervoor kiezen om een externe moderator in te schakelen. De moderator zorgt dat de spelregels nageleefd worden, en bewaakt de tijd van elke spelbeurt en van het totale spel. Eventueel kan de moderator ook de vragen voorlezen. Verder kan de moderator verschillende posities innemen tijdens het spel. Afhankelijk van de doelstelling en het doelpubliek kan je kiezen voor volgende rollen als moderator.

NEUTRAAL BLIJVEN

De moderator blijft tijdens het volledig spel neutraal. Hierdoor worden de vragen volledig vrij geïnterpreteerd

door de deelnemers en worden (vastlopende) discussies niet gestuurd. De moderator zorgt er enkel voor dat het spel op een correcte wijze wordt gespeeld.

BIJKOMENDE DUIDING GEVEN

De moderator geeft bijkomende duiding bij de thema's. Hierdoor stuurt de moderator de discussies in een bepaalde richting.

ACTIEF VORMGEVEN DISCUSSIE

De moderator discussieert zelf actief mee en stelt (eventueel controversiële) vragen. Hierdoor worden de discussies meer levendig, of kan er dieper nagedacht worden over de juiste (tegen)argumenten. De moderator kan bijvoorbeeld provocerende meningen die in werkelijkheid ook voorkomen, mee in de discussie brengen.

BENODIGDHEDEN

Materiaal

De lijst hieronder geeft het nodige materiaal weer voor één spelbord. Indien met meer dan 5 deelnemers zal worden gespeeld, voorzie je best meerdere spelborden, en verzamel je onderstaand materiaal per spelbord:

- Pion
- Dobbelsteen
- Pennen
- Zandloper of timer
- Dictafoon (indien je achteraf nog iets wil doen met de ideeën en meningen die tijdens het spelmoment werden besproken)

Print | spelbord

Per 5 deelnemers druk je één spelbord af op A0-formaat zodat het voldoende

groot is om tijdens de discussies ook op de luchtfoto op zoek te gaan naar locaties.

Indien je zelf niet op A0-formaat kan printen, kan je hiervoor terecht bij een copycenter. Daar kan men je eventueel ook helpen om het sjabloon voor het vragenparcours op je luchtfoto te plaatsen.

Print | categorieën vragen

Per spelbord druk je één exemplaar van de toelichting over de categorieën af.

Print | vragen

Per spelbord druk je je vragenbundel 1 keer af.

Print | kanskaarten

Deze kaarten hebben niet rechtstreeks te maken met het gebied in kwestie, maar zorgen voor een extra spelelement. Per spelbord druk je de kanskaarten 1 keer af, waarna je ze op maat snijdt.

Print | invulbladen

De deelnemers kunnen tijdens of na de discussies kernwoorden neerschrijven op een invulblad. Per spelbord druk je 5 invulbladen af.

Print | spelregels

Per spelbord druk je 1 exemplaar van de spelregels af.

Print | richtlijnen spelmoment

Per spelbord druk je 1 exemplaar van de richtlijnen voor het spelmoment af.

4 | SPELREGELS

DOEL VAN HET SPEL

Aan de hand van het spel wordt een discussie over het gebied opgestart en krijgen de deelnemers inzicht in de visie van anderen op hun streek. De deelnemers leggen een parcours af op een luchtfoto van een gebied en beantwoorden bij elke stop een vraag over het gebied. Kanskaarten bieden verrassingselementen. Al spelend wordt gediscussieerd over de mogelijkheden voor de toekomstige ontwikkeling van de streek en kunnen bouwstenen voor een visie aangereikt worden. De spelers proberen samen zoveel mogelijk verschillende vragen te bespreken.

SETTING VAN HET SPEL

Het spelbord wordt in het midden van een tafel gelegd. Rond elk spelbord zitten 3 tot 5 deelnemers. Bij elke tafel is eveneens een moderator of gespreksleider aanwezig.

START VAN HET SPEL

Het spel begint met de **startvraag**. Een persoon naar keuze neemt deze vraag en leest ze voor. Iedereen krijgt ongeveer vijf minuten om de vraag individueel te beantwoorden. Hierbij kunnen enkele kernwoorden neergeschreven worden op de voorziene plaats op het invulblad.

SPELVERLOOP

Een spelbeurt bestaat uit volgende stappen:

1 | Een speler gooit met de dobbelsteen. Deze persoon verplaatst het aantal ogen dat gegooid werd in een zelfgekozen richting. De pion komt terecht op een vak met een bepaalde kleur en cijfer.

2 | De vraag met bijhorend cijfer wordt voorgelezen door de persoon die gegooid heeft en deze persoon geeft als eerste zijn reflectie op de vraag. De andere deelnemers kunnen hierop inpikken en hun mening geven in een open discussie. De moderator zorgt ervoor dat er per vraag maximum acht minuten gediscussieerd wordt. Indien de pion op een ster terechtkomt, wordt een kanskaart genomen. Afhankelijk van het type kanskaart, wordt deze meteen behandeld of wordt deze meegenomen gedurende het verdere verloop van het spel.

3 | Na elke ronde neem je even de tijd (ongeveer 1 minuut) om enkele kernwoorden uit de discussies neer te schrijven op het invulblad.

Hierna start een nieuwe spelbeurt met een andere speler die gooit. Iedereen gooit om de beurt en mag telkens kiezen in welke richting de pion verplaatst wordt. Elke vraag mag slechts één keer behandeld worden. De beschikbare tijd bepaalt hoeveel spelbeurten gespeeld zullen worden. Het is de bedoeling om zoveel mogelijk verschillende categorieën van vragen te behandelen.

EINDE SPEL

10 minuten voor het einde van het spelmoment wordt overgegaan naar de **eindvraag**. Nadat deze eindvraag voorgelezen is, krijgt iedereen 5 minuten om individueel te reflecteren over deze vraag. Vervolgens wordt deze eindvraag in groep besproken.

OPTIONEEL

Indien gespeeld wordt met meerdere tafels, kan een extra spelelement ingevoerd worden. Per tafel kan het aantal behandelde categorieën geteld worden. De groep met de meeste categorieën heeft gewonnen.



5 | RICHTLIJNEN VOOR HET SPELMOMENT

Een Visionary spelmoment duurt gemiddeld twee uur en bestaat uit de volgende stappen:

1

VOORSTELLING VISIONARY

Toelichting over Visionary en de spel-doelstellingen: gedurende een tiental minuten wordt de reden waarom de aanwezige groep werd uitgenodigd verduidelijkt. De gespreksleider communiceert bij de start van het spel duidelijk over de doelstellingen en mogelijkheden van het spel, zodat iedereen goed weet waarom het spel wordt gespeeld en wat er met hun discussies en bijdrages gebeurt. Op die manier vermijd je dat er valse illusies worden gecreëerd. Daarnaast worden het spelverloop en de spelregels zorgvuldig uitgelegd.

2

SPELEN VISIONARY

Om het spel zelf te spelen wordt op ongeveer anderhalf uur gerekend. Er wordt 5 minuten voorzien om individueel na te denken over de startvraag. Vervolgens kunnen gemiddeld 10 vragen bediscussieerd worden. Eén discussieronde duurt maximum 8 minuten. Tot slot wordt 5 minuten individueel nagedacht over de eindvraag, waarna deze nog kort in groep wordt besproken.

3

EVALUATIE VISIONARY

Na het spelen van het spel bespreken de deelnemers en de moderator samen (met alle tafels) het spel en de verkregen inzichten.

Gedurende een tiental minuten geven de deelnemers hun ervaring met het spel weer. Ook de gespreksleider deelt de geobserveerde standpunten.

6 | VERWERKING

Eén of meerdere spelmomenten kunnen veel ideeën en voorstellen voor ontwikkelingsrichtingen voor je gebied opleveren. Deze informatie verwerken tot bouwblokken voor de toekomstvisie kan in verschillende stappen:

1

GEDETAILEERDE VERWERKING

In een eerste stap verzamel je alle informatie uit de discussies en verwerk je deze in een schema. Bij elke vraag ga je na welke knelpunten/conflicten en mogelijkheden/initiatieven werden benoemd tijdens de discussies en zet je deze in onderstaand schema. Als je dit voor alle vragen en spelmomenten hebt gedaan, is dit schema een duidelijk en uitgebreid overzicht over wat er per vraag bediscussieerd werd.

BIJLAGE 4

2

SYNTHESE BOUWBLOKKEN

Op basis van de gedetailleerde verwerking maak je vervolgens een synthese. Schema's in bijlage 5 kunnen een hulpmiddel zijn.

BIJLAGE 5

3

EVALUATIE GEBRUIK VISIONARY

Verzamel tot slot ook de reacties van de deelnemers op de methodiek, alsook de mogelijkheden die zij aangaven voor een eventueel vervolgtraject.

BIJLAGE 6



VRAGEN CATEGORIEËN OVERZICHT



RUIMTE VOOR BELEVING EN RECREATIE

Welke recreatiemogelijkheden zijn er in de streek? Hoe kunnen we kwaliteitsvolle landschappen behouden en versterken?



RUIMTE VOOR VOEDSEL

Hoe kunnen we inspelen op een (groeiende) voedselvraag? Waar is er plaats voor landbouw en welke vorm van landbouw is er nodig?



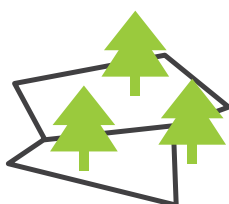
BUDGET VOOR RUIMTE

Welke investeringen zijn gewenst voor behoud en ontwikkeling van ruimte? Welke investeringsmodellen zijn nodig?



RUIMTE VOOR DUURZAME ENERGIE

Hoe kunnen we omgaan met de uitputting van fossiele energiebronnen? Waar is er ruimte voor hernieuwbare energie?



RUIMTE VOOR NATUURLIJKE PROCESSEN

Hoe kunnen we de opwarming van de aarde, overstromingen en een dalende biodiversiteit beperken?



SAMENWERKEN VOOR RUIMTE

Hoe kunnen verschillende doelstellingen en actoren samengebracht worden? Hoe kunnen zoveel mogelijk collectieve winsten gemaakt worden?



RUIMTE VOOR ONDERNEMEN

Hoe moeten we omgaan met economische activiteiten in de streek? Waar kunnen we deze best inplannen?



RUIMTE VOOR (EEN GROEIENDE) BEVOLKING

Hoe kunnen we ruimte maken voor de toenemende bevolking? Hoe kunnen we komen tot een kwaliteitsvolle huisvesting?



KANSKAART

Deze kaarten hebben niet rechtstreeks te maken met het gebied in kwestie, maar zorgen voor een extra spelelement.



STILTE



Een virale infectie heeft je stembanden aangetast. Schrijf bij de volgende vraag je antwoorden in stilte op en laat deze aan de andere groepsleden zien. Reflecteer op het einde van de ronde hoe het voelt om niet te kunnen deelnemen aan de discussie.

GELIJKHEID



Je hebt een ongeval gehad en je kan je tijdelijk enkel verplaatsen met hulp van anderen of via een rolstoel. Door dit voorval werden de noden van mensen met een mobiele beperking duidelijk. Hou hiermee rekening bij al je toekomstige beslissingen.

GELIJKHEID



De Commissie van de Gelijkheid van de Stem oordeelt dat elke speler éénzelfde hoeveelheid tijd krijgt om zijn antwoord bij de volgende discussie te verdedigen. Jij mag beslissen hoe lang dit zal zijn.

LOTERIJ



Je hebt de loterij gewonnen (25 000 euro). Spendeer je winst aan 'iets' dat voor een blijvende positieve invulling zorgt in het gebied. Wat zou dit moeten zijn? Licht dit kort toe bij de volgende ronde.

SHUFFLE



Kies de plek op het spelbord die jou het meest aantrekt. Beantwoord de dichtstbijzijnde vraag.

FINANCIERINGS OPROEP



Je bent uitgenodigd voor een diner bij de eerste minister om je projectvoorstellen te bespreken. Het was een succesvol gesprek en je krijgt geld om één project volledig te financieren. Welk project zou het zijn en waarom?

GEZONDHEIDS- CAMPAGNE



Er werd net een nationale campagne rond beweging en gezonde voeding opgestart. Zorg dat je beslissingen in de volgende rondes volledig passen binnen deze campagne.

GELIJKHEID











Een nieuwe beslissing van de regering impliceert dat meer rekening moet gehouden worden met de levenskwaliteit van ouderen. Hou hiermee rekening bij de volgende discussies.

BIJLAGE 3: INVULFICHE

STARTVRAAG	
CATEGORIE	KERNWOORDEN
EINDVRAAG	

BIJLAGE 4: SCHEMA TER ONDERSTEUNING VAN DE GEDETAILLEERDE VERWERKING

CATEGORIEËN	KNELPUNTEN CONFLICTEN	MOGELIJKHEDEN INITIATIEVEN
 <p>RUIMTE VOOR BELEVING EN RECREATIE</p>		
 <p>RUIMTE VOOR VOEDSEL</p>		
 <p>BUDGET VOOR RUIMTE</p>		
 <p>RUIMTE VOOR DUURZAME ENERGIE</p>		
 <p>RUIMTE VOOR NATUURLIJKE PROCESSEN</p>		
 <p>SAMENWERKEN VOOR RUIMTE</p>		
 <p>RUIMTE VOOR ONDERNEMEN</p>		
 <p>RUIMTE VOOR (GROEIENDE) BEVOLKING</p>		

BIJLAGE 5: SYNTHESE BOUWBLOKKEN

VISIE	
INHOUDELIJK	MANIER VAN WERKEN

ACTIES	
OVER WELKE ZAKEN BESTAAT WEINIG DISCUSSIE?	
THEMA	AANDACHTSPUNTEN
WELKE ZAKEN ZIJN GEWENST MAAR STAAN RUIMTELIJK NOG TER DISCUSSIE?	
THEMA	AANDACHTSPUNTEN
OVER WELKE ZAKEN BESTAAT NOG VEEL DISCUSSIE?	
THEMA	AANDACHTSPUNTEN

PARTNERS	
WELKE GROEPEN VAN SAMENWERKINGSPARTNERS WERDEN AANGEHAALD?	
GROEP	AANDACHTSPUNTEN
WELKE CONCRETE SAMENWERKINGEN WERDEN AANGEHAALD?	
PARTNERS	SAMENWERKING ROND?
MET WELKE CONFLICTEN TUSSEN DOELGROEPEN MOET REKENING GEHOUDEN WORDEN?	
PARTNERS	SAMENWERKING ROND?

FINANCIERING
WELKE IDEEËN ROND FINANCIERING KOMEN NAAR BOVEN?

ANDERE VOORBEELDEN – INSPIRATIE
NAAR WELKE ANDERE VOORBEELDEN WERD VERWEZEN?

BIJLAGE 6: EVALUATIE GEBRUIK VISIONARY

REFLECTIE OP METHODIEK VISIONARY	
WELKE REACTIES KWAMEN ER OP DE METHODIEK?	
WELKE MOGELIJKHEDEN ZAGEN DE DEELNEMERS NOG VOOR VISIONARY?	