

*De volgende drie pagina's beschrijven mijn concept voor de Gemeenteraad Challenge. Het concept heeft als titel: **Baas voor een Uur**. Op de vierde pagina is mijn korte omgevingsverkenning bijgesloten. Deze verkenning is tot stand gekomen n.a.v. een interview met een (jong) gemeenteraadslid in Utrecht. Zoals verzocht in de Challenge wil ik hierbij direct aangeven dat ik zeer geïnteresseerd ben om dit concept uit te werken tot pilot, mocht dit concept worden uitgekozen door het ministerie. – Pim Meijer*

### **Inleiding: Baas voor een Uur**

Om twintigers en dertigers meer te betrekken bij de gemeentepolitiek is in mijn overtuiging een tussenstap nodig. Ik geloof er niet in dat deze doelgroep vanuit een staat van *niet betrokkenheid* zomaar ineens *betrokken* wordt. Ik ben zelf 31 jaar en baseer dit op een groot deel van de leeftijdgenoten in mijn eigen omgeving. Dit voorstel focust zich daarom op een tussenfase waarin we op creatieve wijze de bewustwording van het zijn van raadslid en het begrip voor de werkzaamheden, complexiteit en bijbehorende dilemma's invoelbaar maken. Twintigers en dertigers die deelnemen aan dit concept kunnen zich op unieke wijze in hun eigen gemeente *Baas voor een Uur* wanen.

### **Escape Room**

Het basisidee is simpel, maar in mijn ogen doeltreffend. De raadszaal van een gemeente fungeert een uur lang als een Escape Room. In groepjes van 4 of 5 deelnemers wordt de doelgroep (twintigers en dertigers) opgesloten in de raadszaal van een gemeente die deelneemt aan dit concept. Elke raadszaal in Nederland is groot genoeg en kan hiervoor worden benut, dit concept kan daarom worden uitgevoerd in elke Nederlandse gemeente.

Het spel duurt precies 60 minuten en de tijd wordt bijgehouden door een aftellende klok die aanwezig is in de raadszaal. Het groepje deelnemers is 60 minuten lang de baas van de eigen gemeente en dient door het uitvoeren van verschillende opdrachten over de eigen gemeente te ontsnappen uit de raadszaal. De opdrachten hebben betrekking op de belangrijkste maatschappelijke vraagstukken en domeinen waarmee raadsleden dagelijks te maken hebben, zoals bijvoorbeeld infrastructuur, zorg, veiligheid, vastgoed en recreatie. Bij deze opdrachten komen impliciet belangrijke aspecten en dilemma's binnen het werk van raadsleden boven tafel, zoals omgaan met bijvoorbeeld privacy, gelijkwaardigheid, participatie, invloed, vertrouwen en imago. Maar tegelijkertijd spelen uiteraard ook issues als partijpolitiek en verkiezingen. De deelnemers moeten slim en goed samenwerken aan oplossingen voor deze vraagstukken, waarmee ze ervaren hoe interessant maar complex het werk van raadsleden in de praktijk blijkt te zijn. Als ze een oplossing hebben voor een vraagstuk, spelen ze een volgend vraagstuk vrij op een ander gebied. Als het lukt om alle opdrachten binnen 60 minuten af te vinken, is de groep niet alleen ontsnapt, maar hebben ze de gemeente ook gered van een crisis.

### **Begeleiding & Instructie**

Ik voorzie de begeleiding van het spel door een raadslid van de deelnemende gemeente. Om te voorkomen dat dit telkens dezelfde raadsleden zijn, en zij dit mogelijk gebruiken als politiek of imagomiddel, voorzie ik een roulatieschema waarin alle gemeenteraadsleden opgenomen kunnen

worden. Hierdoor draagt steeds een ander raadslid zorg voor de begeleiding. Dit kost een raadslid in totaal zo'n 1,5 uur per keer (een kwartier inleiding, een uur spel en een kwartier afronding).

Om het spel in te leiden, nemen we ook een filmpje op van de burgemeester, waarin deze de deelnemers meeneemt in het verhaal en uitlegt dat de gemeente in een crisis verkeert. Aan het einde van het filmpje stelt de burgemeester een hulpvraag aan de deelnemers om de gemeente in 60 minuten uit deze crisis te helpen. Dan kan het spel beginnen! Binnen het spel mag dan nog eenmalig een hulplijn worden ingezet: de griffier.

## Doelen

Met het concept **Baas voor een Uur** voorzie ik het bereiken van de volgende doelen:

- Twintigers en dertigers in fysieke zin in aanraking brengen met de raadszaal en een raadslid (*want wanneer kom je nu eigenlijk echt in de raadszaal of in contact met een raadslid..?*)
- Inzicht genereren in de breedte van domeinen en vragen waarmee een raadslid te maken heeft
- Inzicht genereren in de complexiteit en dilemma's die hiermee gepaard gaan
- Spelenderwijs oefenen met dit complexe werk in een vorm die iedereen kent
- Begeleiding van en in gesprek met experts (raadslid als begeleiding, griffier als hulplijn)
- Vergroting van begrip en waardering voor en interesse in het werk van raadsleden

## Opdrachten

Een van de belangrijkste aspecten van dit voorstel is het pakket opdrachten dat de deelnemers gedurende het spel voor de kiezen krijgen. In gangbare Escape Rooms bestaat dit pakket uit een mix van puzzels, raadsels en zoekopdrachten. Hiermee moeten oplossingen worden gevonden, die vervolgens een nieuwe puzzel of raadsel vrijspelen. In dit voorstel verschilt de context van deze opdrachten: ze zijn volledig gericht op het werk van raadsleden. Ik voorzie wel gebruik van storytelling om de deelnemers het gevoel te geven dat ze aan de lat staan voor het oplossen van een crisis. De inleiding door de burgemeester, het spelen in de echte raadszaal en de begeleiding door een raadslid dragen allemaal bij aan deze beleving. Ook de opdrachten dienen zo 'echt' mogelijk aan te voelen. Hiermee wil ik de deelnemers echt het gevoel geven dat zij in de rol van raadslid zitten en aan de lat staan voor het aanpakken van de voorliggende vraagstukken. Elke opdracht speelt een volgende opdracht vrij en daarmee werken we toe naar het oplossen van de crisis (en daarmee het openen van de raadszaal). Net als in gangbare Escape Rooms wordt een klassement bijgehouden met de (snelste) tijden.

## Wat heb ik nog nodig en welke stappen wil ik hierna zetten?

- **DOMEINEN EN VRAAGSTUKKEN VASTSTELLEN**  
De domeinen en vraagstukken die centraal staan in de opdrachten wil ik in de volgende fase definitief vaststellen in overleg met een of meer raadsleden. Ik ken persoonlijk raadsleden in verschillende gemeenten (Utrecht, Amersfoort, Tilburg e.a.) die ik hiervoor kan benaderen.

- *SPECIFIEKE OPDRACHTEN EN PUZZELS MAKEN*  
De specifieke opdrachten, raadsels en puzzels die bij deze domeinen horen wil ik in de volgende fase uitwerken samen met mensen die ervaring hebben met het ontwikkelen van spellen en games – en met raadsleden, om te zorgen dat het dichtbij de werkelijke dilemma's en complexiteit blijft.
- *PILOTGEMEENTE VINDEN*  
Nadat ik deze twee stappen heb kunnen nemen, dient een pilotgemeente gevonden te worden, waar de gemeenteraad bereid is om dit concept te testen.
- *INTRODUCTIEFILMPJE OPNEMEN*  
In deze gemeente dienen we vervolgens lokaal een introductiefilmpje op te nemen met de burgemeester, als introductie van het spel. Het script voor dit filmpje moet in de volgende fase worden opgesteld.
- *INSTRUCTIES UITWERKEN*  
Qua begeleiding dien ik in de volgende fase een instructie voor de begeleidende raadsleden te maken en de griffier te instrueren over de rol als hulplijn.
- *COMMUNICATIE*  
Ten slotte moeten we effectief communiceren richting de doelgroep en dan: aan de slag!

### **Waarom gaat dit werken?**

#### *POPULAIRE WERKVORM*

Escaperooms hebben de afgelopen jaren explosief gewonnen aan populariteit. Het is een leuke en creatieve vorm die mensen kennen en in hun vrije tijd graag spelen met familie of vrienden. Vooral onder twintigers en dertigers is het op dit moment een zeer gangbare vorm van vrijetijdsbesteding.

#### *AUTHENTICITEIT*

Hoe exclusiever de locatie en het verhaal, hoe gewilder het spel wordt. In dit concept zijn de spelaspecten zo authentiek, dat mensen sneller geneigd zijn om mee te gaan in het verhaal (de locatie is immers de raadszaal van jouw eigen gemeente, de begeleider is een raadslid en de opdrachten hebben te maken met de dagelijkse complexiteit van het werk van raadsleden).

#### *BEREIK VERGROTEN*

De politiek trekt deze doelgroep op een nieuwe manier naar hun omgeving en werkzaamheden toe. Raken de twintigers en dertigers niet geïnteresseerd voor het werk van raadslid, dan vergroten we in ieder geval de kennis over het politieke werk en mogelijk de kans dat de doelgroep gaat stemmen (voor zover ze dat nog niet deden).

#### *IMAGOBOOST*

Het geeft de lokale politiek mogelijk een imago-boost, omdat men op deze manier een populaire werkvorm verbindt aan een wereld die voor een groot deel van de doelgroep ver weg is, een saai of mogelijk zelfs ongeloofwaardig imago heeft, maar wel over hun lokale omgeving gaat.

#### *LAAGDREMPELIGHEID*

De tijdsinvestering voor deelnemers en begeleiding is beperkt en het kan in elke gemeente in Nederland worden gespeeld.

*De positieve en aansprekende punten van raadswerk:*

- **Het is eervol.** De bewoners van jouw gemeente hebben jou gekozen om namens hen je stad of dorp te besturen. Je mag dagelijks gaan bouwen aan een sterke democratie! De raad is de baas, en controleert en stelt de kaders voor het college van B&W. Jij vertegenwoordigt niet alleen de mensen die op jou hebben gestemd, maar je vertegenwoordigt het algemeen belang van alle inwoners van jouw gemeente. Bijzonder eervol om dit vertrouwen te krijgen en het geeft je motivatie om alles te geven.
- **Het is zinvol.** Als raadslid mag én moet je écht ergens over beslissen. Het gaat om de toekomst van jouw gemeente en je kunt een verschil maken in het leven van bewoners. Dat doe je vanuit jouw politieke ideologie of uitgangspunten, maar altijd met het doel om jouw gemeente een beetje beter te maken.
- **Het is uitdagend.** Afhankelijk van jouw portefeuille word jij dé expert op het gebied van onderwijs, veiligheid of wonen. Het leuke is dat je dat niet in je eentje hoeft te doen: vaak heb of bouw je een breed netwerk op in jouw gemeente met mensen die je helpen en adviseren. Ook binnen de raad werk je met de woordvoerders van andere partijen vaak veel samen. Soms ben je het echt niet met elkaar eens, maar vaker ontstaan er mooie dingen.

*De negatieve en belemmerende punten van raadswerk:*

- **Het is tijdrovend.** Laten we eerlijk zijn: raadslidmaatschap is *serious business*. Je bent, helemaal in een iets grotere gemeente, zo 20 uur per week kwijt. Ja, stukken lezen, maar ook werkbezoeken, vergaderingen en inspraakavonden. Omdat het een verantwoordelijk ambt is, kun je het niet half doen. Een combi met een fulltimebaan of een partner die 's avonds (ook) veel weg moet, kan best pittig zijn.
- **Het is zoeken.** Helemaal als je net begint, is het best even zoeken. Je krijgt zo 50 e-mails per week, vele telefoontjes, voorstellen van het college en ook nog weleens vragen van de pers. Als je niet uitkijkt verdrink je in alle dingen die je wilt en moet doen. Je wordt best een beetje 'geleefd' en je moet zelf uitvinden waar jij het verschil wilt maken en daar naartoe werken.
- **Het is niet altijd leuk.** Met liefde en plezier, en naar eer en geweten, werk je met jouw fractie aan een mooiere gemeente. Je hoeft heus geen standbeeld en ook geen schouderklopjes. Maar hoe vaak je voor *graaier* of *nietsnut* wordt uitgemaakt, werkt niet altijd motiverend. En soms lijkt social media echt het alle slechtste in mensen naar boven te halen als ze jou of je collega's uitschelden of soms zelfs bedreigen wanneer ze het niet met jou eens zijn.

*De onbeantwoorde vragen van raadswerk:*

- Hoe moeilijk of makkelijk is het, wat moet je er nu eigenlijk goed voor kunnen?
- Hoe ver moet je je verdiepen in een onderwerp om een serieuze tegenmacht te zijn voor het college?
- In hoeverre moet je helemaal mee in alle facetten van een (lokale) politieke partij? Wat is de verhouding tussen jezelf en de fractie?
- Hoe wordt je voorbereid op alle randzaken die bij de functie van raadslid horen?

*De adviezen m.b.t. de informatievoorziening/communicatie:*

We hebben voorbeelden nodig! Van jonge mensen die de politiek zijn ingegaan op lokaal niveau en laten zien: **(1)** hoe leuk en uitdagend (en soms ook pittig) het is, **(2)** wat het precies inhoudt en wat het van je vraagt, **(3)** wat je dan als raadslid op een dossier kunt bereiken. Deze voorbeelden en verhalen moeten te volgen zijn via kanalen waar jongeren zich bevinden, en niet op de kanalen die de gevestigde orde kennen.