

TERUGBLIK TRAJECT SPELLEN WERKZAAK

4 APRIL: KICKOFF, DOELGROEP, 1^E IDEEËN



25 APRIL: LEERDOELEN EN THEMA

GROEP FEEDBACK GEVEN

Leerdoelen:

1. Hoe helpt feedback op het werk.
2. Wat is fijne en niet fijne feedback.
3. Ezelsbruggetje / hulp (vanuit ik).

Preja vu:

- Laagdrempelig
- Vaker kunnen spelen!!
- Niet perse zittend (kan wel, want rolstoel en rollator)
- Lachen, luchtig
- We hebben iets bedacht waardoor het daarna nog leeft (herinnering, taal, voorwerp, metafoor)

GROEP COMPLIMENTEN

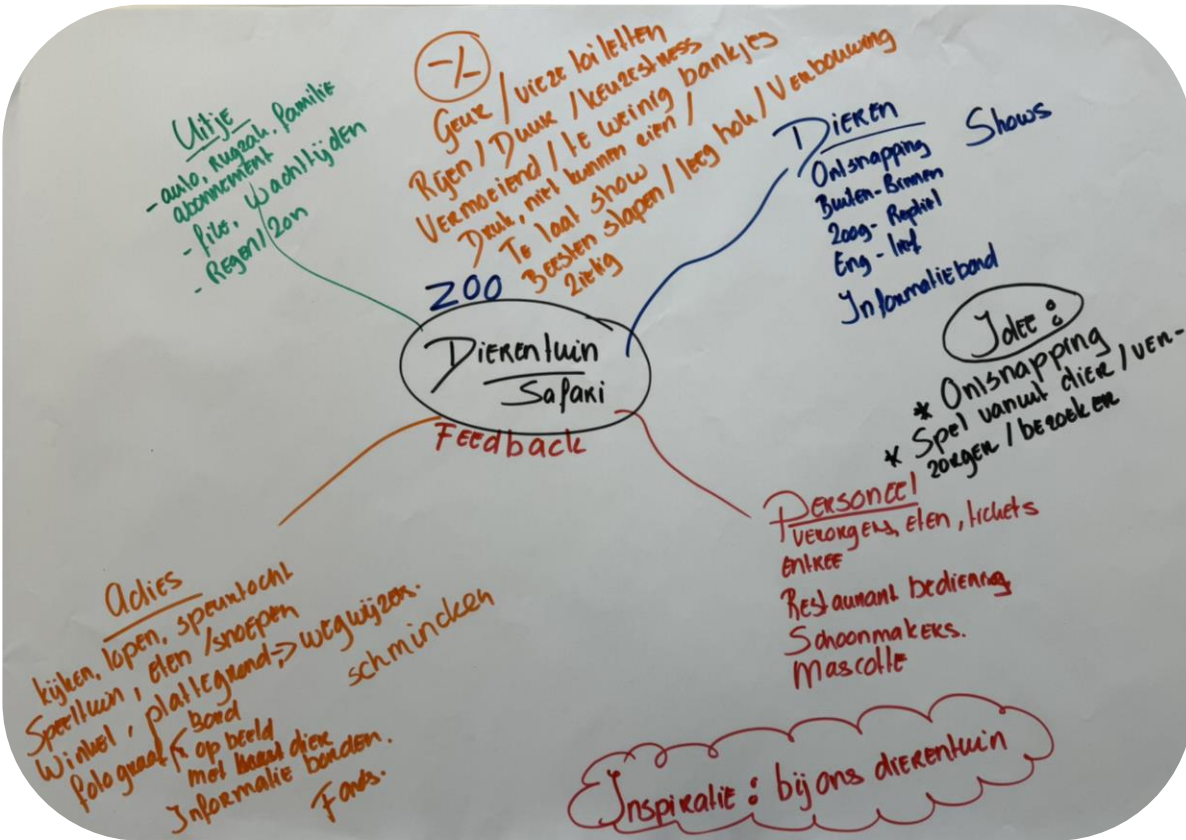
Leerdoelen:

1. Kennis over complimenten (waarom, hoe en soorten?)
2. Oefenen met complimenten geven (verbaal en non-verbaal)

Preja vu:

- Er wordt gespeeld, er is beweging.
- Misschien moet je wel met iets gooien (een bal oid)
- Er is een variant die je met meerdere groepen tegelijk kan doen (bijv door gezamenlijke start en afsluiting). Maar ook een variant die je gewoon met je eigen groepje van 5 kan spelen.

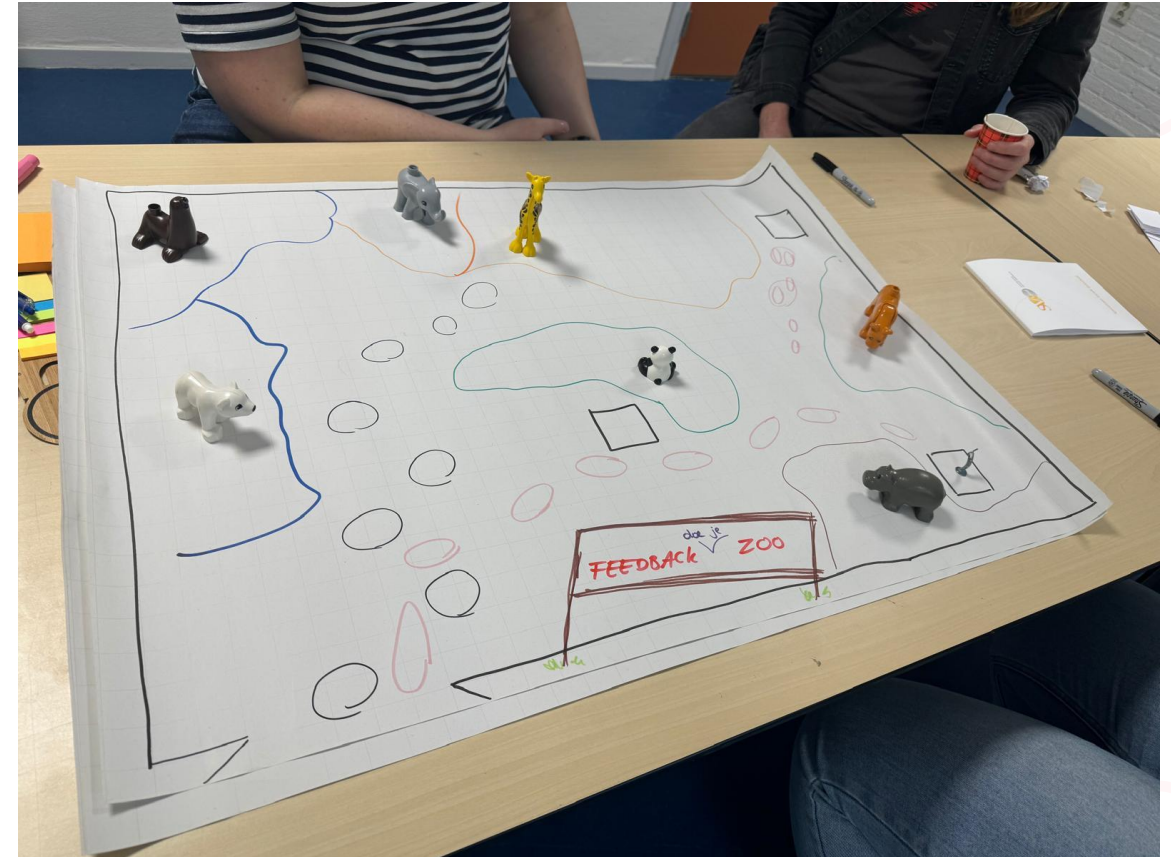
25 APRIL: LEERDOELEN EN THEMA



16 MEI: EERSTE SPELONTWERP



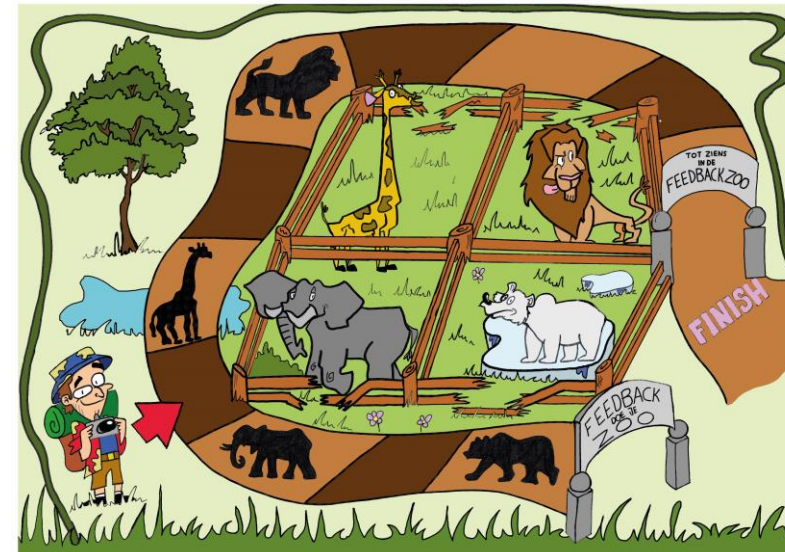
Bezoek expert om ons te helpen



6 JUNI: NAAR TESTVERSIE DOELGROEP



27 JUNI, 5 SEPT EN DAARTUSSEN: TESTEN!



WAT GELEERD?

- In no time heel veel stappen verder. Brainstorm kan ook soms als tijdverspilling voelen. Hier was het heel concreet en toepasbaar. Het was heel leuk.
- Het is superleuk om iets nieuws te bedenken. Los van je huidige werk. 'Blanco vel'
- Top dat we van verschillende afdelingen komen. Elkaar echt beter leren kennen.
- Inrichting (leren, tijd, aandacht en begeleiding) gaf structuur, cachet en body.
- Materialen geven net jeu.
- Zelf spelenderwijs gaan leren.
- Het 'vak' van spellen maken is naar de achtergrond geraakt, wel ervaren.
- Zorg voor een goed thema/verpakking.
- Je hebt een aanjager per clubje nodig.
- Het klinkt veel leuker om een medewerker mee te vragen: "Ga je mee het feedback spel spelen?"
- Kunnen we nog meer spellen ontwikkelen om leerdoelen leuker te maken? Ipv cursus of workshop.
- Doel stellen voor mezelf; 1 spel ontwikkelen volgend jaar.
- Spelen is een laagdrempelige manier van leren.
- Het is vrij moeilijk voor deze doelgroep wat bij iedereen past. De niveauverschillen zijn vrij groot.
- Testen kost veel meer tijd
- Je kan niet duidelijk genoeg zijn in de instructie
- Samen tegen vijand (coops) werkt goed
- Het creatieve proces, het bedenken en het pielen, is erg leuk!
- Niet te veel verhaallijnen door elkaar zodat het logisch blijft (dierentuin en feedback)
- Er moet een spelleider bij.

HOE PAS JE HET TOE?

- Bij trainingen en methodes werkt het goed.
- Het entertainment element ergens bij organiseren "dit is leuk" als een soort kadotje.
- Sommige processen zijn taai (methodisch werken), hoe kan dat je dat leuk maken?
- Even uit Werkzaak stappen!
- Het is niet perse lachen, luchtig. Maar dat maakt niet uit. Hoeft ook niet is het inzicht.
- Bij het testen kom je pas echter achter je doelgroep.
- Verbindingen worden gelegd door het spelen van het spel.
- Hoe gaan de spellen nou worden ingezet? Integreren in trainingen, kickoff moment, instructie coachen.
- De 'tone of voice' van iets is zo belangrijk, dus deze vorm/manier werkt ook. Leerdoelen thematiseren kan ook op kleinere schaal (metaforisch verhaal)
- Een spel kan heel klein zijn (raden welke plaat op 1 toen je 18 was)
- Visuele voortgang van iets (spel) werkt motiverend, dus kan ook bij serieuze doelen behalen (voorbeeld Zonnestroom Nederland)

TIPS EN TOPS

- Top: Ritmiek 3 wekelijkse sessies werkte heel goed, m.n. door tussenliggend uurtje
- Top: Enthousiaste mensen met de juiste voorwaartse energie en plezier
- Top: Zelf gestart met spel, trots op eindresultaat, testen met doelgroep was heel leuk, facilitator in leidende rol was heel fijn, goede bruis energie, expertise inschakelen.
- Tip: Wees duidelijk over welke tijd het vraagt van het team om te testen
- Tip: Gezamenlijk bord maken waar alle acties zijn (documentatie)
- Tip: Communicatie vooraf beter, planning duidelijker delen + verplichting van 80% aanwezigheid, hou rol van trainer vast.