

ALS "TUSSENDOORTJE" OF ENERGIZER (6 EN 7)

SPELVORM 6:

Day-starter of lunchgesprekken

Spreek met elkaar af dat je het spel Ken je Collega gedurende een bepaalde periode (bijv. 4 weken) gaat spelen op de volgende manier: Iedere dag op een vast moment trekken jullie een kaart van de stapel met daarop een vraag of opdracht. Nadat de kaart is behandeld gaat iedereen weer over tot de orde van de dag. Je kunt dit doen bij aanvang van de dag, of bijvoorbeeld tijdens de lunch.

SPELVORM 7:

Energizer tijdens vergaderingen

Vergaderingen zijn vaak nogal inhoudelijk en soms ook wat energie-wegtrekkend. Voeg daarom het spel Ken je Collega toe als terugkerend agendapunt. Iedere keer als er een regulier overleg is kies je één of twee kaarten. Juist doordat je niet van te voren weet wat er op de kaart staat zet het iedereen even weer op scherp. Heel geschikt om dus ergens in het midden van de agenda te zetten.

SPELEN PER CATEGORIE

(8 t/m 12)

SPELVORM 8:

Biografische Kennismaking

Voor bij mensen die elkaar nog niet zo goed kennen zijn de biografische/persoonlijke vragen het interessantst. Als je wat meer wilt zien van de "mens" achter de "collega". Speel dan vooral deze kaarten.

SPELVORM 9:

Voorwaarden en Energie

Bij projectteams of nieuw samengestelde teams is het goed om helder te maken wat iedereen belangrijk vindt om prettig te kunnen samenwerken. Selecteer hiervoor de kaarten met voorwaarde-vragen en de energie-kaarten. Het gesprek over randvoorwaarden in het werk komt hiermee snel op gang. Na het spelen van dit spel kun je doorspreken over de gedeelde randvoorwaarden. Wat vinden we allemaal belangrijk. Laat de teamleden hierover bijvoorbeeld een mindmap maken of een flipover vullen met de belangrijkste gedeelde randvoorwaarden. Ook kun je de verdieping opzoeken door het over de kernwaarden van het team te hebben (Als je dit wilt kun je hierna bijvoorbeeld ook het Jump Kernwaardenspel gebruiken).

SPELVORM 10:

Dilemma-kaarten met extra zelf gekozen dilemma's

De dilemma kaarten leiden vaak tot plezier en leuke discussies. Je kunt deze kaarten goed gebruiken als energizer. Wat ook kan is dat je eerst een paar dilemma kaarten met elkaar speelt en daarna aan alle teamleden vraagt om zelf een dilemma-vraag te formuleren. Vervolgens wissel je deze dilemma's met elkaar uit.

SPELVORM 11:

Dilemma-kaarten met competitie-element

Trek een dilemmakaart en lees dit dilemma voor. Vervolgens bepaalt iedereen zijn eigen antwoord maar houdt dit nog even voor zich. De volgende stap is dat we, van alle collega's gaan raden welke keuze hij of zij zal maken. Hierna delen de spelers hun antwoorden met elkaar. Degene die de meeste geraden keuzes goed had heeft gewonnen.

SPELVORM 12:

Opdracht-kaarten

Alle opdracht-kaarten zijn bedoeld om elkaar te leren kennen zonder dat hiervoor een traditioneel vergaderrondje hoeft te worden gehouden, waarin iedereen om de beurt het woord neemt. Hierdoor zijn deze kaarten vooral erg geschikt om letterlijk of figuurlijk uit de standaardpatronen te komen. Gebruik ze bijvoorbeeld als energizer binnen een vergadering of tijdens een teamdag.

JUMP SERIOUS GAMES

Jump Serious Games helpt mensen en teams in organisaties zich te ontwikkelen door middel diverse Spelvormen. Jump faciliteert trainers, coaches, leidinggevend en HRM-professionals om het rendement en plezier tijdens trainingen en werkconferenties te verhogen door gebruik te maken van actieve werkvormen en serious games.

Serious Games zijn "serieuze spelen" waarmee een beroep wordt gedaan op onze nieuwsgierigheid en onbevangenheid. Door het spelen van een goed gekozen Serious Game staan deelnemers snel open voor het ontwikkelen van nieuwe vaardigheden, doen ze op speelse wijze nieuwe inzichten op en vergaren ze makkelijk kennis die ze direct kunnen toepassen in de eigen praktijk.

Jump Serious Games gelooft dat "de ervaring" de beste leermeester is dat "spelen" de meest effectieve manier is om mensen open te stellen voor nieuwe mogelijkheden.

Voor meer informatie over Jump Serious Games:

www.jumpseriousgames.nl

Colofon

Copyright © 2019, Jump Serious Games

ISBN 978-90-830415-0-6

Grafisch ontwerp, Legra – Leroy Wanders



Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, door middel van druk, fotokopieën, geautomatiseerde gegevensbestanden, of op welke andere wijze ook openbaar worden gemaakt, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

KEN JE COLLEGA SPEL

Samenwerken met collega's in teams of binnen afdelingen doen we bijna dagelijks. De meeste mensen brengen overdag meer tijd door met hun collega's dan met hun geliefden. Maar hoe goed ken je de mensen om je heen eigenlijk?

Deze set coachkaarten voor teams is bedoeld als (inspirerend) hulpmiddel voor mensen die net als wij geloven dat samenwerken soepeler verloopt als je elkaar beter kent en dus ook beter begrijpt.

De vragen zijn tot stand gekomen na een zorgvuldige selectie. Stuk voor stuk zijn het vragen die er op gericht zijn stappen te zetten om de openheid, het werkplezier en het begrip voor elkaar te vergroten. Samenwerken in teams wordt makkelijker en leuker als je beter weet hoe iemand in elkaar steekt.

Het spel is voor zowel bestaande als nieuwe teams erg leuk en boeiend om te spelen. Binnen bestaande teams leer je elkaar veel meer als mens kennen dan alleen als collega. Voor nieuwe teams of projectteams is dit spel een hele krachtige tool om snel met elkaar op gang te komen en vanaf het eerste moment te investeren in de onderlinge verhoudingen.

Dit spel biedt veel mogelijkheden om in te zetten en kan bovendien op allerlei manieren worden gespeeld. Met deze handleiding willen we je helpen het spel zo goed mogelijk in te zetten en dragen we maar liefst 12 spelvarianten aan. Mogelijkheden genoeg dus, maar laat je er niet door afremmen. We nodigen iedereen van harte uit om ook zelf nieuwe spelvormen te bedenken. Veel plezier!



HANDLEIDING VOOR HET KEN JE COLLEGA SPEL

In het doosje bevinden zich 58 kaarten met daarop verschillende vragen of opdrachten. Er zijn vijf verschillende categorieën:

- **Persoonlijk:** Biografische -en/of persoonlijke vragen
- **Voorwaarden:** Vragen over Voorwaarden om prettig te kunnen samenwerken
- **Energie:** Vragen over het krijgen en behouden van energie tijdens je werk
- **Dilemma's:** Kaarten met dilemma's
- **Opdrachten:** Kaarten met opdrachten

Alle vragen doen een beroep op de deelnemers om iets over zichzelf te delen met anderen.

Twee niveaus

Binnen iedere categorie worden twee niveaus onderscheiden.

De vragen met niveau 1 (met de half geopende kastanje) zijn leuk, verrassend en/of ontwapenend. De vragen met Niveau 2 (met de geopende kastanje) zijn ook leuk en verrassend, maar zijn gelijktijdig soms wat confronterender. Dit onderscheid tussen de twee niveaus is niet heel strikt. Wat voor de ene persoon als "makkelijke" vraag kan worden gezien, kan voor een ander zo maar eens erg confronterend zijn en andersom.

Selectie van kaarten

Bepaal van te voren of je met alle kaarten wilt spelen of bijvoorbeeld alleen met kaarten van een bepaalde categorie of van één niveau. Je kunt, als je wilt natuurlijk ook van te voren zelf een selectie maken.

Met of zonder begeleider

De spelvormen hieronder kunnen zowel met als zonder begeleider worden gespeeld. Het voordeel van een begeleider is dat hij of zij ruimte heeft om te observeren en kan ingrijpen als er deelnemers zijn die zich ongemakkelijk voelen. Een spelleider kan er ook voor zorgen dat er zo nu en dan op de goede manier wordt doorgevraagd en kan als dat nodig zorg dragen voor een gevoel van veiligheid. Bijvoorbeeld, door te bewaken dat deelnemers zich niet veroordeeld voelen of onder druk worden gezet.

Basisregel

Het spel is bedoeld om te bouwen aan een beter samenwerkingsklimaat. Eén van de voorwaarden voor samenwerken in teams is dat de teamleden zich veilig voelen. Om te voorkomen dat mensen zich bewust of onbewust gepusht voelen om antwoord te geven is het belangrijk om bij aanvang gezamenlijk af te spreken dat er sprake is van volledige keuzevrijheid:

Iedere deelnemer moet zich vrij voelen om een vraag aan zich voorbij te laten gaan. Dit betekent dat als iemand zegt dat hij er voor kiest om (even) geen antwoord te geven, de overige spelers dit zonder meer dienen te accepteren.

Volledig spelen, als tussendoortje

of gedeeltelijk per categorie

Het spel kan in zijn geheel worden gespeeld tijdens een zogenaamde "kampvuursessie". Dit zijn sessies die volledig in het teken staan van het elkaar beter leren kennen middels goede gesprekken. Spelvorm 1 t/m 5 zijn hiervoor bedoeld.

Het spel kan ook worden ingezet als "tussendoortje". Als een team er voor kiest om meer aandacht te willen besteden aan de "mens" achter de collega, dan hoeft dit niet tijdens een uitgebreide sessie.

Er zijn mogelijkheden genoeg om het spel in kleine intermezzo's in te zetten. Spelvorm 6 en 7 zijn hiervan voorbeelden.

Zoals aangegeven bestaat het spel uit verschillende categorieën. Je kunt er dus ook voor kiezen om één categorie volledig uit te spelen en de rest even te laten liggen. Kies dan de categorie waarvan je denkt dat dit het beste zou kunnen werken. Spelvormen 8 t/m 12 zijn hiervan voorbeelden.

12 SPELVORMEN

Volledig spelen (1 t/m 5)

SPELVORM 1:

Volledig spelen

Schud de kaarten en leg ze als één stapel in het midden van de groep. Om de beurt pakt één van de spelers een kaart van de stapel en leest voor wat er op de kaart staat. Vervolgens krijgen de overige spelers de beurt om antwoord te geven (of bij bepaalde opdrachten; gaat de groep met de activiteit aan de slag). Bepaal van te voren hoeveel kaarten je wilt trekken of hoe lang je maximaal door wilt spelen, aangezien het aantal kaarten te groot is om alles in één keer met elkaar door te nemen.

SPELVORM 2:

Spelers kiezen de categorie

Verdeel de kaarten in categorieën zodat er vijf stapels naast elkaar op tafel komen te liggen. Om de beurt mag een speler kiezen van welke categorie hij of zij een kaart wil trekken. Vervolgens wordt van die stapel de bovenste kaart gekozen, waarna alle spelers de beurt krijgen om antwoord te geven. Bepaal van te voren hoeveel kaarten je wilt trekken of hoe lang je maximaal door wilt spelen.

SPELVORM 3:

Vooraf kaarten selecteren

Kies van te voren welke kaarten je wilt gebruiken. Bijvoorbeeld door alleen de kaarten van Niveau 1 of 2 te selecteren. (of een zelf samengestelde selectie). Vervolgens speel je het spel met deze kleinere stapel, zoals bij spelvorm 1.

SPELVORM 4:

Iedereen kiest een vraag voor zichzelf

Leg alle kaarten (behalve de opdracht-kaarten) verdeeld over de ruimte met de vragen naar boven. De spelers lopen rond en iedereen kiest een kaart uit met een vraag waar hij straks zelf antwoord op wil geven om iets van zichzelf te delen met de rest van de groep. Nadat iedereen heeft gekozen komen de spelers weer samen. Om de beurt lezen de spelers hun kaart voor, geven aan waarom ze deze kaart hebben gekozen en geven vervolgens hun persoonlijke antwoord op de betreffende vraag. De overige spelers luisteren aandachtig, vragen eventueel door en bedanken de deelnemer na afloop. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

SPELVORM 5:

Iedereen kiest een vraag voor de groep

Leg alle kaarten (of een selectie ervan) verdeeld over de ruimte met de tekst naar boven. De spelers lopen rond door de ruimte en iedereen kiest een kaart uit die hij graag zou willen spelen. Vervolgens neemt iedereen zijn gekozen kaart mee en kan het spel beginnen. Om de beurt komt een speler met zijn zelf gekozen kaart. Hij of zij leest de kaart voor en geeft eerst zelf antwoord op de vraag. Vervolgens komt de rest aan de beurt. Nadat iedereen is geweest mag degene die de kaart had gekozen nog kort toelichten waarom hij deze kaart heeft gekozen en hoe hij vond dat het ging.

Eveneens verschenen in de reeks Coachkaarten van Jump:

KERNWAARDEN-SPEL EN FOTO-ASSOCIATIE SPEL

Twee spellen voor de prijs van één; Foto associatiekaarten en Kaarten met Kernwaarden erop. Beide spellen worden veel gebruikt voor teams maar ook voor individuele coaching. Vooral het kernwaardenspel kan een mooie verdieping opleveren na het spelen van het Ken je Collega spel.

LIJFSPREUKEN EN LEVENSMOTTO'S COACHKAARTEN

Taal is een krachtig hulpmiddel. Deze mooie set met krachtige spreuken wordt dan ook veel gebruikt voor individuele coaching, maar ook voor teams. De spreuken zijn gekozen op basis van thema's als loslaten, je gevoel volgen, positieve mindset, buiten de kaders denken/doen, relativeren, positief zelfbeeld, liefdevol leven en pro-activiteit.

TEAMONTWIKKELING COACHKAARTEN VOOR TEAMS

Af en toe een time-out inlassen om te kijken hoe je er als team voor staat; waar je goed in bent en wat er (nog) beter zou kunnen. Met dit spel krijg je de tools in handen om de prestaties, de taakverdeling, ieders rol, het gezamenlijke leervermogen, de energie, de gezamenlijke doelen en meer haarscherp in beeld te krijgen met elkaar. Een spel voor teams die toe zijn aan de volgende stap.

Voor meer informatie over Jump Serious Games:

www.jumpseriousgames.nl