



ICOBA - Het spel

Doel: Kom tot afspraken om lastig en agressief gedrag bespreekbaar te maken.
Geef een aanzet om een agressiebeleid te ontwikkelen of bij te sturen.

Wanneer speel je het spel?

Tijdens een teamvergadering, naar aanleiding van een incident, als methodiek tijdens een themadag...

Tips:

- Selecteer kaarten in functie van jouw sector en relevantie voor de werking van jouw organisatie.
- Voeg zelf kaarten toe.

Aantal deelnemers: Min. 4 – Max. 8
Ben je met meer? Maak groepjes!

Duur: +45 minuten

Materiaal

Materiaal in de doos:

- Dobbelsteen
- De startopdracht
- Speelkaarten in 6 kleuren
- De doorgeefkaart, de joker en het vergrootglas

Neem er ook nog bij:

- Notitieblok
- Persoonlijke evaluatie*
- Teamevaluatie*

Spelvoorbereiding

- Leg alle kaarten op het spelbord met de vragen naar beneden. Leg de joker, de doorgeefkaart en de kaart met het vergrootglas in het midden.
- Zoek de speler met het meeste aantal jaren anciënniteit. Hij noteert vragen of interessante discussiepunten die tijdens het spel naar boven komen en schrijft ideeën op die jullie achteraf met het team willen opnemen.

De kaarten

- **De joker:** Zet een joker in en voer één opdracht niet uit. Elke speler kan 1x per spel de joker inzetten.
- **Doorgeefkaart:** Elke speler kan zijn opdracht aan een andere speler doorgeven nadat hij de opdracht eerst zelf uitvoert.
- **Weet-kaart:** Geef het antwoord op een gesloten vraag.
- **Raad-kaart:** Teken of leg het woord uit. Je medespelers raden het binnen de minuut.
- **Situatie-kaart:** Vertel hoe jij zou reageren op de situatie.
- **Mening-kaart:** Antwoord op de vraag en geef jouw mening.
- **Doe-kaart:** Voer de opdracht uit.
- **On/eens-kaart:** Zeg of je het al dan niet eens bent met de stelling.

*Download de evaluaties via www.agressiespeeleropin.be



Spelverloop

1. Elke speler beantwoordt op papier de startopdracht. Bewaar je antwoorden en bespreek ze aan het einde.
2. De eerste speler gooit de dobbelsteen en neemt een kaart van de stapel overeenkomstig met het gedubbelde getal. Hij voert de opdracht uit. Elke speler kan 1x de joker inzetten. De doorgeefkaart is onbeperkt.
3. De groep bepaalt of het antwoord of de actie volstaat. De beurt gaat naar de volgende speler.
4. De eerste speler die het woord ICOBA! vormt, krijgt een daverend applaus!

! Steek de kaart met het vergrootglas in de lucht wanneer een antwoord of discussie de moeite waard is om op een teamvergadering verder te bespreken. Noteer het!

!! Raadpleeg het document **Info Uitleg Links** voor meer info over de thema's van het spel, uitleg bij gebruikte termen en weblinks naar meer info.

Einde van het spel

5. Speel zolang er tijd is en de groep er zin in heeft.
6. Vul aan het einde samen de teamevaluatie* in. Gebruik de cijfers van de startopdracht.
7. Elke deelnemer vult een persoonlijke evaluatie* in.
8. Bepaal samen wat jullie met de teamevaluatie, de persoonlijke evaluaties en de notities bij het spel willen doen. Welke elementen nemen jullie met het team op en welke zijn belangrijk voor leidinggevende, directie, preventie-adviseur, de werkgroep agressie, de sleutelfiguur agressie...?

Spelafspraken

- Duid een timekeeper aan om de tijd te bewaken.
- Monologen zijn vermoeiend, liever niet.
- Discussieer niet, maar argumenteer.
- Wees je eigen leider:
 - Spreek voor jezelf
 - Reageer niet te snel
 - Respecteer andere meningen
 - Speel op de bal, niet op de man
- Grijp in als je vindt dat de groep zondigt aan een afspraak.