

BABBELDOOS SPELUITLEG



Doel: Maak lastig, grensoverschrijdend en agressief gedrag bespreekbaar en kom tot afspraken om er beter mee om te gaan. Geef zo een aanzet om beleid te ontwikkelen of bij te sturen.

Wanneer zet je de babbeldoos in?

Tijdens een overleg, na een incident, tijdens een vorming, themasessie of coaching, als interview...

Aantal deelnemers

Minimum 2 - Maximum 8. Speel in verschillende groepen als je met meer bent.

Spelvoorbereiding

Scan de QR code en download en print voor elke speler de eindopdracht en één keer de teamevaluatie.



Spelafspraken

- Duid aan wie de tijd bewaakt.
 - Vermijd een lange uitleg. Monologen zijn meestal vermoeiend.
 - Wat iedereen zegt, is vertrouwelijk. Respecteer dit.
 - Wees je eigen leider:
 - Spreek voor jezelf
 - Respecteer andere meningen
 - Speel op de bal, niet op de man
 - Grijp in als je vindt dat de groep zondigt tegen een afspraak.
-

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: Beantwoord korte weet vragen.
- Raad-kaart: Teken of leg een woord uit. Je medespelers raden het binnen de minuut.
- Situatie-kaart: Vertel hoe jij zou reageren op de situatie.
- Mening-kaart: Geef jouw mening.
- Doe-kaart: Voer de opdracht uit.
- On/eens-kaart: Zeg of je het al dan niet eens bent met de stelling.

Opmerking voor de maatwerkbedrijven: De kaarten met een * kan je inzetten als je het spel met doelgroepmedewerkers speelt.

BABELDOOS

SPELUITLEG



Spelverloop

1. Leg de witte kaarten voor iedereen zichtbaar op tafel. Schud de zwarte kaarten goed door elkaar en leg ze op een stapelin het midden van de tafel.
2. Lees de startopdracht voor. Ieder noteert voor zichzelf de antwoorden en bespreekt ze op het einde van het spel.



3. Trek om de beurt een kaart en beantwoord de vraag of voer de opdracht uit. Wil je nadien weten hoe iemand anders erover denkt? Geef de kaart dan door.
4. Begrijp je een bepaald woord of de vraag niet? Zoek onderstreepte woorden op in de verklarende woordenlijst. Of geef de kaart door aan een andere speler.



5. Elke speler mag maximum één keer de jokerkaart inzetten om een opdracht niet te moeten doen.
6. De speler met de hoogste anciënniteit noteert vragen, ideeën en discussiepunten die tijdens het spel naar boven komen en die jullie achteraf met het team willen uitdiepen.
7. Speel zolang er tijd is en de groep er zin in heeft.

Einde van het spel

8. Vul aan het einde samen de teamevaluatie in. Gebruik de cijfers van de startopdracht.



9. Elke deelnemer beantwoordt op papier de eindopdracht.
10. Bepaal samen wat jullie met de teamevaluatie, de eindopdracht en de notities bij het spel doen. Welke elementen neem je samen verder op en wat geef je door aan directie, preventieadviseur, CPBW...