

Handleiding

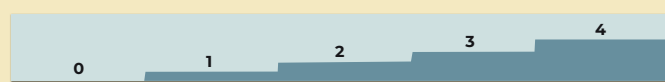
De-wat-wil-jij-verbeteren-race!

Actieplan
Zeggenschap



Voor je begint

1. Dit spel is voor **7 tot 20 spelers**, exclusief de spelleider. Dit spel duurt **minimaal 1 uur**, we raden aan om 1,5 uur de tijd te nemen.
2. Lees de handleiding een keer helemaal door voordat je gaat spelen.
3. Print alle materialen uit. In de tabel staat hoeveel gespreksposters en gewenste-situatiekaarten je nodig hebt.
4. Voor de stemfiches en stembus kun je bijvoorbeeld paperclips en koffiekopjes gebruiken.



De zeggenschapsmeter



De opslokker



De themakaarten



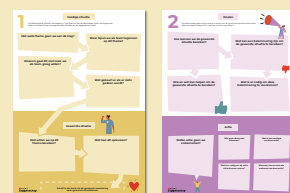
De gewenste-situatiekaarten



De stembus



De stemfiches



De gespreksposters

Materialen

Printen

- Handleiding
- Zeggenschapsmeter, met de getallen 0 t/m 4
- Opslokker, met de letters A t/m F
- Themakaarten
- Gewenste-situatiekaarten
- Gespreksposters
 - Gesprekposter 1: huidige en gewenste situatie
 - Gesprekposter 2: doelen en acties

Toevoegen

- Stemfiches (3 per speler)
- Stembus (6 bakjes met daarop A t/m F)
- Timer (telefoon)
- Stiften / penningen voor alle spelers

Aantal spelers	Gespreksposter 1 en Gewenste-situatiekaart	Gespreksposter 2
7	3x	2x
8 of 9	4x	3x
10 of 11	5x	3x
12 t/m 14	6x	3x
15 t/m 17	7x	4x
18 t/m 20	8x	5x

Zijn de posters of de gewenste-situatiekaarten op? Print ze hier:

www.zeggenschapindezorg.nl/teamspel

Of scan de QR-code:



Jouw rol als spelleider

In deze handleiding staan tips voor de spelleider. De spelleider heeft de taak om ervoor te zorgen dat het spel soepel verloopt. Lees deze handleiding daarom alvast een keer goed door voordat er gespeeld wordt. De spelleider zet het spel klaar, legt het uit, houdt het verloop van het spel in de gaten en leidt de nabespreking.

Als jij de leidinggevende bent van de spelers, dan is het extra belangrijk om tijdens het spel neutraal te blijven, zodat alle spelers zich veilig voelen om hun mening te geven. Tijdens het spel krijg je veel inzicht in wat je team belangrijk vindt. Kom hier in latere gesprekken op terug, zodat mensen zich gehoord voelen en goede ideeën niet verloren gaan.

Waarom dit spel

Meer zeggenschap is belangrijk om professionals te behouden. Als je meer zeggenschap hebt, wordt je werk leuker en verbetert de zorg voor je patiënt of cliënt. Maar hoe doe je dat, zeggenschap versterken?

Dit spel helpt jou en je team daarbij! Door het spel met je collega's te spelen ervaar je wat zeggenschap is en hoe je dit in de praktijk brengt. Samen bepaal je welke thema's voor jou en je team belangrijk zijn en kom je tot concrete acties en afspraken om direct verbetering in gang te zetten.

Doel van het spel

Het doel van dit spel is om met elkaar concrete verbeteracties te bedenken voor thema's die jij in je werk belangrijk vindt.

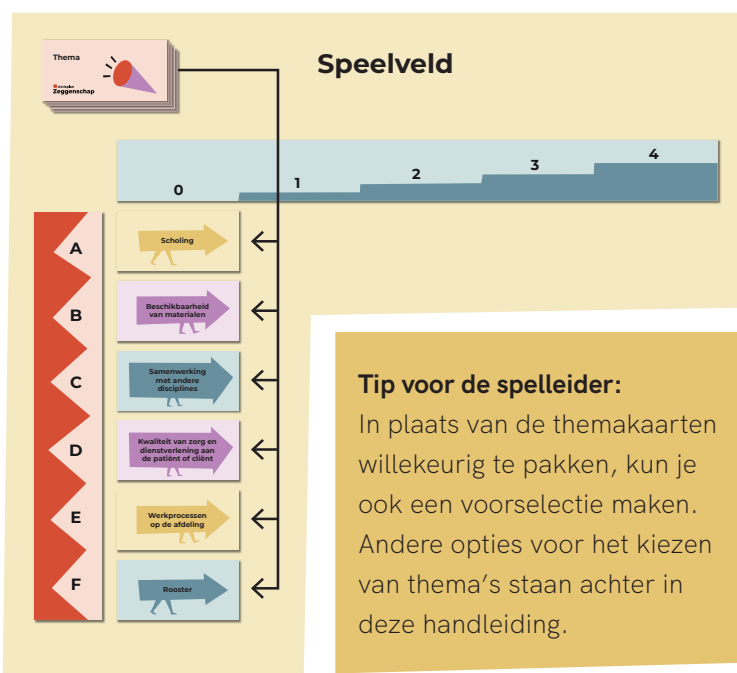
Tip voor de spelleider:

Leg spelers steeds de eerstvolgende stap van het spel uit, en laat ze dan spelen. Dus leg uit hoe het stemmen werkt en ga dan samen stemmen, voordat je meer uitleg geeft.

Klaarzetten

Leg het speelveld op een centrale plek die alle spelers goed kunnen zien, zoals op een tafel in het midden van de ruimte.

- Leg bovenaan het speelveld de **zeggenschapsmeter**.
- Leg links van het speelveld de **opslokker**.
- Schud de stapel met **themakaarten** en leg deze naast het speelveld.
- Leg nu de bovenste 6 themakaarten rechts van de opslokker, zodat elke rij (A t/m F) een kaart heeft.
- Geef elke speler **3 stemfiches**.
- Zet de **stembus** klaar.



Kort speloverzicht

Spelers stemmen op kaarten die ze belangrijk vinden in 3 beslisrondes. Kaarten met weinig stemmen vallen af, zodat alleen de belangrijkste kaarten overblijven.

Na elke beslisronde ga je dieper met elkaar in gesprek over wat er op de winnende kaarten staat. Zo werk je van van de huidige situatie bij de thema's, naar de gewenste situaties en uiteindelijk naar concrete acties.



Beslisronde 1

Wanneer het speelveld met de 6 thema's erin klaar ligt, leest de spelleider de 6 thema's één voor één voor en stelt de vraag: **'Op welk thema zie jij voor ons team verbeterkansen?'** Op basis van deze vraag mogen de spelers op de 6 thema's gaan stemmen. Je gaat meerdere stemrondes doen, todat er genoeg winnende thema's zijn.

Stap 1: Stemmen

Elke speler krijgt 3 stemfiches. Je bepaalt zelf hoe je die over de thema's verdeelt. Je mag dus alle 3 de fiches bij één thema in de stembus doen, of de fiches over 2 of 3 thema's verdelen. Alle spelers stoppen **anoniem** hun stemfiches in de stembus.

Stap 2: Stemmen tellen

Als iedereen heeft gestemd tel je per thema de stemmen. **3 fiches zijn 1 stap op de zeggenschapsmeter waard.** Zet elk thema steeds een stap vooruit (naar rechts) voor elke drie fiches die het thema heeft gekregen. Bij twee of minder stemmen blijft het thema liggen op het speelveld. **Haal na het tellen alle fiches uit de stembus,** zodat deze weer leeg is.

Stap 3: De opslokker

Na het tellen van de stemmen schuift de opslokker één stap naar rechts. Thema's waar de opslokker overheen schuift, haal je weg, deze doen niet meer mee in het spel. Deze thema's hebben niet voldoende stemmen gehad.

Stap 4: Winnen

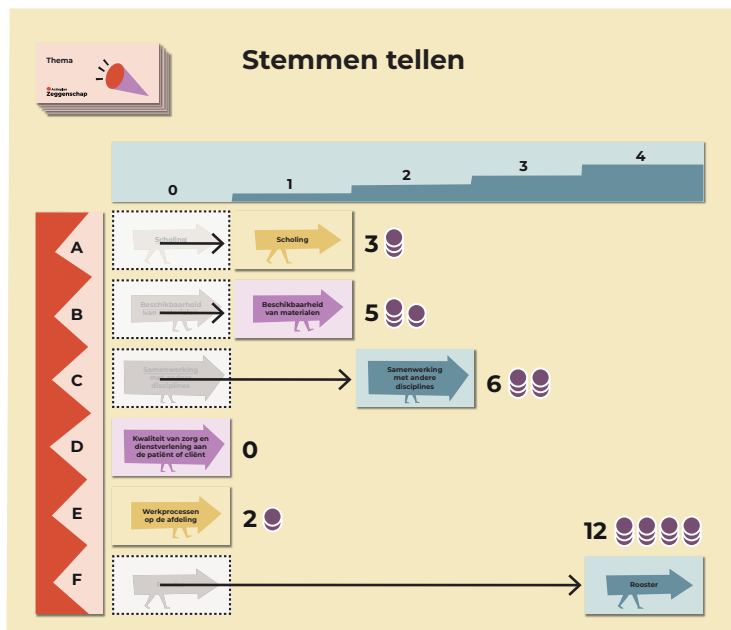
Als een kaart op of voorbij plek 4 op de zeggenschapsmeter komt, dan leg je deze apart naast het speelveld. Dit thema gaat sowieso mee naar bespreekronde 1.

Stap 5: Aanvullen

Leg in elke rij die is vrijgekomen door een winnend of opgeslokt thema een nieuwe themakaart neer, direct rechts naast de opslokker.

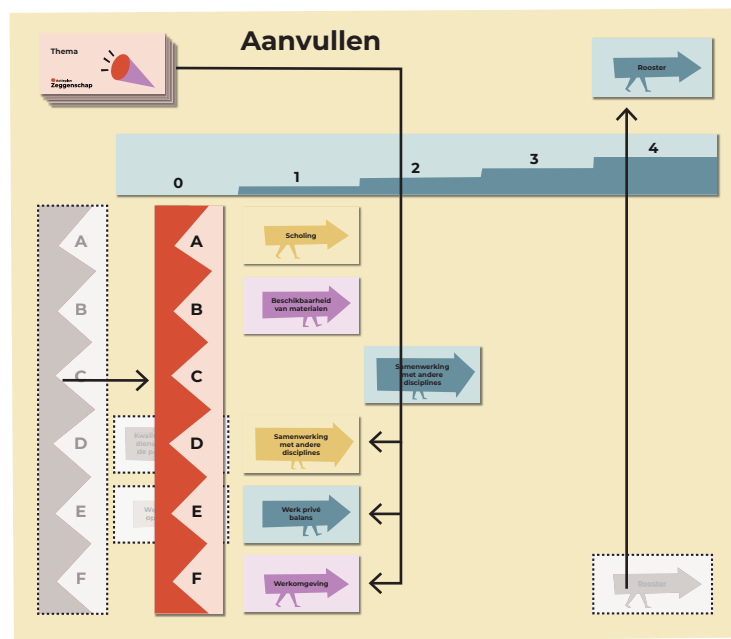
Stap 6: Herhalen

Als er weer 6 kaarten liggen, ga je nog een keer stemmen. Elke speler krijgt weer 3 stemfiches en stopt deze anoniem in de stembus (stap 1). Daarna worden de stemmen weer geteld zoals hiervoor beschreven (stap 2). Dan schuif je de opslokker weer een stap naar rechts (stap 3), leg je de winnende thema's apart (stap 4) en vul je de lege rijen weer aan met nieuwe thema's (stap 5). Kijk in de tabel hoeveel winnende thema's je nodig hebt, dit verschilt per aantal spelers. Je blijft stemrondes doen tot je genoeg winnende thema's hebt.



Tip voor de spelleider:

Laat de spelers je helpen met het verschuiven van de thema's en het tellen van de stemmen. Zo blijven spelers actief betrokken.



Aantal spelers	7	8 / 9	10 / 11	12 / 14	15 / 17	18 / 20
Winnende thema's	3	4	5	6	7	8

Tip voor de spelleider:

Als er net te weinig thema's op of voorbij plek 4 zijn, kun je ook thema's van plek 3 op het speelveld pakken om aan te vullen tot het juiste aantal. Als er teveel thema's bij stap 4 of verder zijn gekomen, is dat niet erg. Bij bespreekronde 1 kies je dan de thema's waar je als team het liefst verder mee aan de slag gaat.

Bespreekronde 1

Nu ga je in **groepjes van 2 of 3 spelers** de thema's die de race gewonnen hebben verder bespreken.

Tip voor de spelleider:

Hou één voor één de thema's omhoog en laat spelers hun hand opsteken als ze dit thema verder willen bespreken. Verdeel zo samen alle thema's, zodat elk groepje aan de slag kan met 1 thema. Blijven er thema's over? Dan kun je die weggelaten.

Zijn er meer dan 3 spelers die graag met hetzelfde thema aan de slag willen? Geen probleem, dan gaan meerdere groepjes aan hetzelfde thema werken. Dat is tenslotte waar zeggenschap om draait!

Elk groepje krijgt gespreksposter 1, een lege gewenste-situatiekaart en een pen. Zet een timer op **7 minuten**. Dit is de tijd die groepjes hebben om gespreksposter 1 en de gewenste-situatiekaart in te vullen.

Tip voor de spelleider:

Als spelleider let jij op de tijd. Geef na **3 minuten** aan dat groepjes de onderste helft van de gespreksposter moeten invullen. Na **6 minuten** moeten de groepjes de gewenste-situatiekaart invullen.

Ondertussen kun je het speelveld weer klaarleggen voor de volgende ronde.

Korte presentatie

Elk groepje vertelt nu om de beurt welk thema ze hebben besproken, wat er nu niet goed loopt en leest de ingevulde gewenste-situatiekaart voor. Daarna legt elk groepje de kaart op het speelveld voor een nieuwe beslisronde. Zijn er meer dan 6 ingevulde kaarten? Breng de overige kaarten dan in het spel volgens de uitleg 'Aanvullen' op pagina 3.

Beslisronde 2

Elke speler krijgt dit keer 2 stemfiches.

In deze ronde stem je op de gewenste-situatiekaarten.

De vraag is nu: '**Welke gewenste situatie wil jij dat als eerste behaald wordt?**' Net als in beslisronde 1 stopt elke speler zijn of haar fiches weer in de stembus. Na het stemmen tel je de fiches per gewenste-situatiekaart. Elke 3 fiches zijn 1 stap waard. Je blijft stemmen totdat er genoeg winnaars zijn. Kijk in de tabel hoeveel gewenste-situatiekaarten er nodig zijn voor bespreekronde 2.

Aantal spelers	7	8 / 14	15 / 17	18 / 20
Gewenste-situatiekaarten	2	3	4	5

Bespreekronde 2

Nu ga je in **groepjes van 3 of 4 spelers** de gewenste-situatiekaarten vertalen naar een concrete actie.

Tip voor de spelleider:

Hou één voor één de gewenste-situatiekaarten omhoog en laat spelers hun hand opsteken als ze met deze gewenste situatie aan de slag willen. Zorg dat elk groepje aan de slag kan met één gewenste situatie die hen aanspreekt. Het is niet erg als groepjes eenzelfde situatie bespreken of als er situaties overblijven.

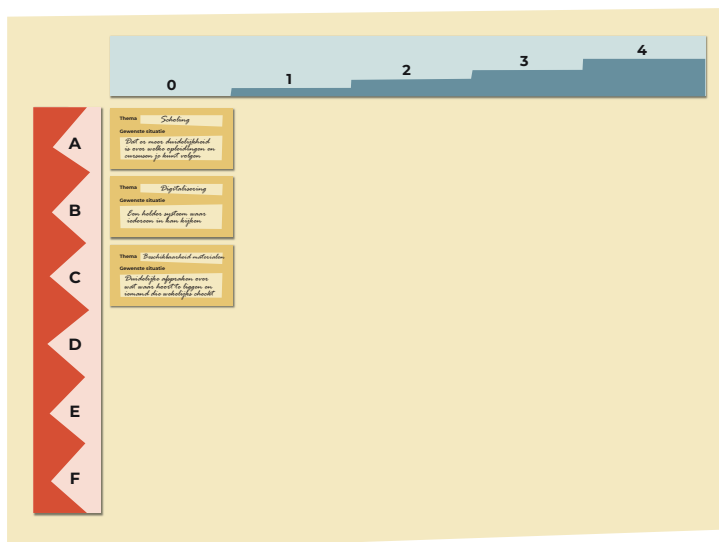
Elk groepje krijgt gespreksposter 2 en een pen. Zet een timer op **15 minuten**. Dit is de tijd die groepjes hebben om gespreksposter 2 in te vullen.

Tip voor de spelleider:

Stel vragen om de spelers te helpen hun actie zo concreet mogelijk te maken. Voorbeeld: willen ze met het management in gesprek, laat ze dan specifiek aangeven met wie, wanneer en hoe ze dat gaan doen.

Korte presentatie acties

Na het invullen van gespreksposter 2 vertelt elk groepje naar welke gewenste situatie zij toe werken, bij welk thema dit hoorde en welke actie ze hebben opgeschreven. Elk groepje krijgt hiervoor **1 minuut** (zet een timer).



Beslisronde 3

Dit is de laatste stemronde. **Iedere speler krijgt nu 1 stemfiche.** Elke uitgewerkte gespreksposter 2 krijgt een letter van A t/m F (afhankelijk van hoeveel posters er uitgewerkt zijn). Stel de vraag: **‘Met welke actie wil jij dat het team aan de slag gaat?’**

De spelers stoppen hun fiche in de stembus en voor de laatste keer worden de stemmen geteld. De gespreksposter met de meeste stemmen wint! Dit is de actie waar het team het liefste snel verandering in ziet en mee aan de slag gaat. Maak afspraken met elkaar hoe je dit gaat doen.

Gefeliciteerd! Jullie hebben zojuist als team zeggenschap in de praktijk gebracht!

Zijn er meerdere posters met eenzelfde aantal stemmen, dan kun je ook met meerdere acties aan de slag! Of je bepaalt samen met welke actie je écht als eerste wilt starten.

Tip voor spelleider:

Zorg dat de actie die gewonnen heeft echt voortgang krijgt en maak afspraken hoe je hier samen zorg voor draagt. Wanneer kom je hierop terug? Hoe zorg je dat deze actie uitgevoerd gaat worden? Wie draagt hier verantwoordelijkheid voor? Wat is ervoor nodig om dit uit te voeren? De andere gespreksposters zijn ook mooie aanzetten tot acties, dus laat deze niet liggen. Je kan er later nog op terug komen.



Gezamenlijke reflectie

Nu ga je als team kort reflecteren op de spelervaring. Door te reflecteren kun je de link leggen met het nemen van zeggenschap op de werkvloer. Stel bijvoorbeeld een of meerdere van onderstaande vragen:

- Hoe was het om dit spel te spelen?
- Heb je ervaren dat je zeggenschap had op de thema's die voorbij kwamen en waar merkte je dit aan?
- Hoe was het om na te denken over verbeteringen in je werk?
- Wat zou je willen doen om jouw zeggenschap binnen jouw team te versterken?
- Vul eventueel aan met eigen reflectievragen (Welke vraag zou jij graag aan je team willen stellen?)

Spelvarianties

De spelregels in dit boekje geven één manier om dit spel te spelen. Dit spel kun je zien als gereedschap om met je team gezamenlijk aan de slag te gaan met zeggenschap. Je kunt het ook op andere manieren gebruiken. Hieronder staan een aantal varianties waarmee je het spel kan aanpassen. Voel je vrij om het spel zo te gebruiken dat het voor jullie team goed past.

- Vraag het team van tevoren zelf thema's te bedenken. Schrijf deze voor het spel op de lege themakaarten.
- Maak zelf of met het team een voorselectie van de bestaande themakaarten.
- Gebruik dezelfde thema's waar het team een vorige keer mee aan de slag is gegaan nog een keer, om te zien of er dingen veranderd zijn.

Meer weten over zeggenschap?

Ga naar www.zeggenschapindezorg.nl

Dit spel is ontwikkeld door:

raccoon
serious games

In opdracht van en in samenwerking met:

 **Actieplan**
Zeggenschap