

De wat-wil-jij race!

Het teamspel voor
zeggenschap in de zorg

 **Actieplan**
Zeggenschap

Inhoud

Zeggenschapsmeter, met de getallen 1 t/m 5

Opslokker, met de letters A t/m F

Themakaarten

Gewenste-situatiekaarten

Stembus (dit is de speldoos)

Stemfiches

Gespreksposters (zelf printen)

Gesprekposter 1: Huidige en gewenste situatie

Gesprekposter 2: Doelen en acties



Plaatje van alle spelonderdelen

Waarom dit spel

Voor het werkplezier en behoud van personeel is het cruciaal dat medewerkers in de zorg voldoende zeggenschap nemen en krijgen. Werknemers die zich uitspreken over de werkzaamheden en gehoord worden, zijn gelukkiger, blijven langer op dezelfde plek en voelen meer betrokkenheid. Als onderdeel van het Landelijk Actieplan Zeggenschap (LAZ) is dit spel ontwikkeld, als hulpmiddel om zorgteams te versterken. Dit spel helpt teams om in te zien wat het belang is van zeggenschap, laat medewerkers direct zeggenschap ervaren en brengt teams tot concrete keuzes en afspraken.

Jouw rol als spelleider

In deze handleiding staan tips voor de spelleider. Als spelleider is het jouw taak om ervoor te zorgen dat het spel soepel verloopt. Dit betekent dat je het spel klaarzet, uitlegt, het verloop van het spel in de gaten houdt en de eventuele nabespreking leidt. Je belangrijkste taken zijn om ervoor te zorgen dat de spelers het spel goed begrijpen, goed spelen en ervan leren. Als jij de leidinggevende bent van de spelers, dan is het extra belangrijk om tijdens het spel neutraal te blijven zodat alle spelers zich vrij voelen om hun mening te geven. Tijdens het spel krijg je veel inzicht in wat je team belangrijk vindt. Hier kun je in latere gesprekken op terugkomen, zodat mensen zich gehoord voelen en goede ideeën niet verloren gaan.

Doel van het spel

Dit spel heet de wat-wil-jij-race. Het doel van dit spel is om na te denken over welke thema's jij belangrijk vindt en om tot concrete acties te komen waar het team aan kan gaan werken. Dit spel is een afvalrace, waarbij je stemt op de thema's die jij belangrijk vindt. Thema's waar veel op wordt gestemd, zetten meer stappen en hebben dus een grote kans om door te gaan naar de volgende ronde. Thema's met weinig stemmen vallen af. Na de eerste

stemronde ga je in kleine groepen de gekozen thema's verder bespreken. Dat doe je door een poster met vragen in te vullen. De uitkomsten van deze gesprekken schrijf je op, daarmee ga je een nieuwe race doen. De winnaars van de tweede stemronde worden weer in kleine groepjes besproken. Met de vragen op de tweede poster vertaal je de uitkomsten naar concrete acties. Tot slot wordt er nog een keer gestemd op deze acties. Aan de winnende actie ga je samen werken!



Stemronde 1



Bespreken 1



Stemronde 2



Bespreken 2

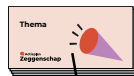


Stemronde 3

Klaarzetten

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

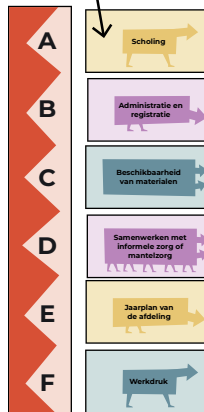
- ▶ Leg bovenaan het speelveld de **zeggenschapsmeter**.
- ▶ Leg links van het speelveld de **opslokker**.
- ▶ Schud de stapel met **thema's** en leg deze naast het speelveld.
- ▶ Leg nu de bovenste zes themakaarten rechts van de opslokker, zodat elke rij (A t/m F) een kaart heeft.
- ▶ Geef elke speler **drie stemfiches**.
- ▶ Zet de **stembus** klaar.



De themakaarten



De zeggenschapsmeter



De opslokker

Tip voor de spelleider:

In plaats van de themakaarten willekeurig te pakken, kun je ook een voorselectie maken. Andere opties voor het kiezen van thema's staan achter in dit boekje.

Stemronde 1

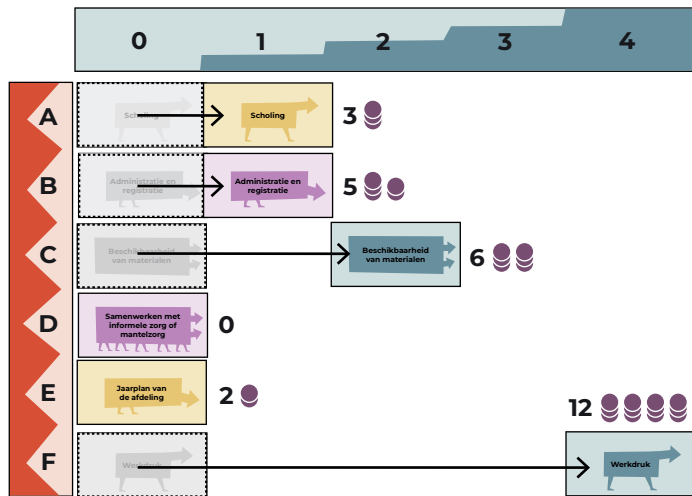
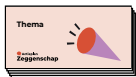
De spelleider leest de thema's één voor één voor en stelt de vraag. **'Waar vind jij wat van?'** Op basis van deze vraag mogen de spelers gaan stemmen met hun stemfiches.

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



Stemmen tellen

Als iedereen heeft gestemd, til je de deksel van de stembus op en tel je per thema de stemmen. **Drie fiches zijn één 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.



Tip voor de spelleider:

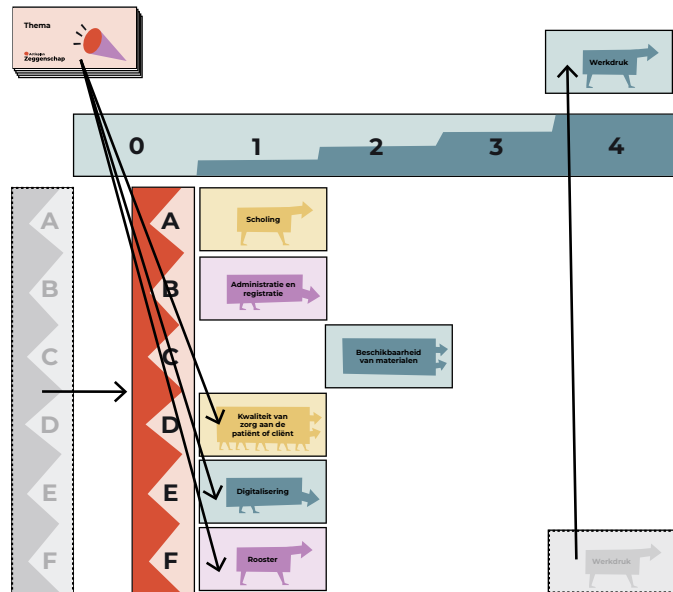
Laat de spelers je helpen met het verschuiven van de thema's en het tellen van de stemmen. Zo blijven spelers actief betrokken.

De opslokker

Na het tellen van de stemmen schuift de opslokker een stap naar rechts. Thema's die dus direct naast de opslokker zijn blijven liggen, worden opgeslokt. Deze doen niet meer mee met het spel.

Winnen

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



Aanvullen

Leg in elke rij die is vrijgekomen een nieuwe themakaart neer, rechts naast de opslokker.

Herhalen

Als er weer zes kaarten liggen, ga je nog een keer stemmen. Elke speler krijgt weer drie stemfiches en stopt deze anoniem in de stembus. Daarna worden de stemmen weer geteld zoals hierboven beschreven en vul je lege rijen weer aan.

In totaal doe je dit drie keer. Dan heb je genoeg thema's verzameld voor de eerste bespreking. Kijk in de tabel hoeveel thema's je nodig hebt, dit verschilt per aantal spelers.

Aantal spelers	7	8 t/m	10 t/m	12 t/m	15 t/m	18 t/m
Thema's na ronde 1	3	4	5	6	7	8

Tip voor de spelleider:

Als er te weinig thema's zijn, kun je ze ook van plek drie op het speelveld pakken. Als het er te veel zijn is dat ook niet erg, dan blijven er bij de volgende stap één of twee thema's over.

Bespreken 1

Nu ga je in teams van twee of drie de thema's bespreken.

Tip voor de spelleider:

Hou één voor één de thema's omhoog en laat spelers hun hand opsteken als ze dit thema willen bespreken. Ga zo alle thema's af. Als er aan het eind spelers overblijven die geen thema hebben dat ze aanspreekt, mogen ze ruilen of hetzelfde thema als een ander groepje kiezen. Het belangrijkste is dat spelers zich betrokken voelen bij het thema.

Zijn er thema's over? Dan blijven de thema's die niemand op wil pakken liggen. Deze kun je wegleggen.

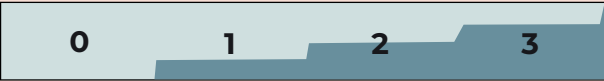
Elk team van twee spelers krijgt poster 1, een lege gewenste-situatiekaart en een pen. Spelers schrijven het thema op de poster. Elk team gaat nu de vragen op de poster bespreken en schrijft de antwoorden op. De spelers hebben hier **zeven minuten** de tijd voor. Zet hiervoor de timer. In de laatste minuten vult elk team de gewenste-situatiekaart in. Als de tijd om is, gaat iedereen de kaart presenteren.

Tip voor de spelleider:

Als spelleider let jij op de tijd. Na vier minuten moeten de spelers het bovenste gedeelte van de poster wel ingevuld hebben. In de laatste minuut moeten de spelers beginnen met het invullen van de gewenste-situatiekaart.

Korte presentatie van gewenste situatie

Vraag elk groepje om te herhalen welk **thema** ze hebben besproken, welk **probleem** ze hebben opgeschreven en laat ze de **gewenste-situatiekaart voorlezen**. Leg steeds de kaart vooraan op het speelveld. Als niet alle kaarten op de baan passen, voeg je ze na de eerste stemronde pas toe.



0 1 2 3

A

Thema *Scholing*
Gewenste situatie
Dit is meer duidelijkheid is over welke opleidingen en cursussen je kunt volgen

B

Thema *Digitisering*
Gewenste situatie
Een helder systeem waar iedereen in kan kijken

Stemronde 2

Nu gaat iedereen op de gewenste-situatiekaarten stemmen, net als in stemronde 1. Het uitgangspunt is nu: **'Welke gewenste situatie wil jij?'** Herhaal voor de spelers hoe het stemmen werkt. Kijk in de tabel om te zien hoeveel gewenste situaties je nodig hebt om poster 2 in te vullen. **Let op, dit zijn er minder!** Herhaal voor het stemmen welke kaarten er op het speelveld liggen. Doe maximaal drie stemrondes. Als je eerder het benodigde aantal gewenste-situatiekaarten hebt, kun je door naar het invullen van poster 2.

Aantal spelers	7 t/m 8	9 t/m 14	15 t/m 20
Situaties na ronde 2	2	3	4

Bespreken 2

Spelers gaan deze ronde concreet maken hoe ze naar de gewenste situatie toe kunnen werken. Verdeel de groep in teams van drie of vier spelers die elk een eigen gewenste situatie gaan uitwerken. Laat net als de vorige ronde spelers zelf kiezen welke gewenste situatie ze willen bespreken.

Elk team krijgt poster 2. Hiermee stellen de spelers doelen en vervolgens bedenken ze een actie die iemand gaat uitvoeren. **Hier krijgen de spelers 15 minuten de tijd voor.**

Korte presentatie acties

Na het formuleren van de acties presenteren de groepen hun plannen aan elkaar. Hier krijgt elk team telkens **1 minuut** de tijd voor. Bij de presentatie herhalen de spelers **het thema**, vertellen zij **het doel** en **de actie** die ze gaan ondernemen.

Tip voor de begeleider:

Stel vragen over de actie om de spelers te helpen het concreet te maken. Wie gaat het doen? Is dat bijvoorbeeld management? Wie stapt er dan naar management toe?

Stemronde 3

Dit is de laatste stemronde, waarbij iedereen maar één keer stemt. Geef elke speler een fiche. Boven de posters zet je A, B, C enzovoorts (afhankelijk van hoeveel posters je hebt). De spelers stemmen op basis van de vraag:

‘Waar wil jij mee aan de slag?’ De spelers stoppen hun fiche in de stemdoos. De poster met de meeste stemmen wint! De andere posters zou je later nog mee aan de slag kunnen, maar de winnende poster bevat de actie waar je vandaag of morgen al mee kunt beginnen.

Als de winnaar bekend is, kun je kort reflecteren op de ervaring.

Gezamenlijke reflectie

Na het spelen kun je met elkaar nog een kort moment reflecteren op de ervaring. Hiermee kan je de ervaring in het spel koppelen aan het nemen van zeggenschap op de werkvloer. Je kunt de spelers een aantal van de onderstaande vragen stellen:

- Wat hebben jullie zojuist gedaan in het spel?
- Hoe was het om te stemmen op de thema's?
- Hoe hebben jullie invloed op de thema's die voorbij kwamen in het spel?
- Hoe was het om na te denken over veranderingen?
- Wat vonden jullie van het formuleren van acties?
- Wat is zeggenschap voor jullie?
- Hoe willen jullie zeggenschap nemen in het team?

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. Daarom kun je het ook op andere manieren gebruiken. Hieronder staan een aantal varianties hoe je het spel zo kan aanpassen. Voel je vrij om het spel te gebruiken hoe 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 de onderwerpen waar het team een vorige keer mee aan de slag is gegaan. Zo kun je evalueren of er verandering is geweest rondom het thema.

Zijn bepaalde fases van het spel al duidelijk voor jullie? Dan kun je ook op een ander moment inspringen. Begin bijvoorbeeld bij de gewenste situatie met al voorgeselecteerde thema's. Of vul alleen 'poster 2' in als jullie de gewenste situatie al in kaart hebben gebracht.

Materialen op?

Print ze hier! [\[weblink\]](#) [\[QR code\]](#)

Meer weten over zeggenschap?

Ga naar zeggenschapindezorg.nl [\[QR code\]](#)

Logo's [\[Colofon\]](#)