



HOUSE OF
PERFORMANCE

Workshop

NVVK congres

13/11/2023

Agenda

Het plan voor vandaag

- Introductie
- Toelichting op onze opdracht
- De kracht van het spel
- Spelronde 1
- Reflectie
- Spelronde 2
- Take-aways
- Afronding



Introductie: wie zijn wij?



Floor Willems

Consultant bij House of Performance
Breda
Favoriete spel: Carcassonne



Elselike van Aken

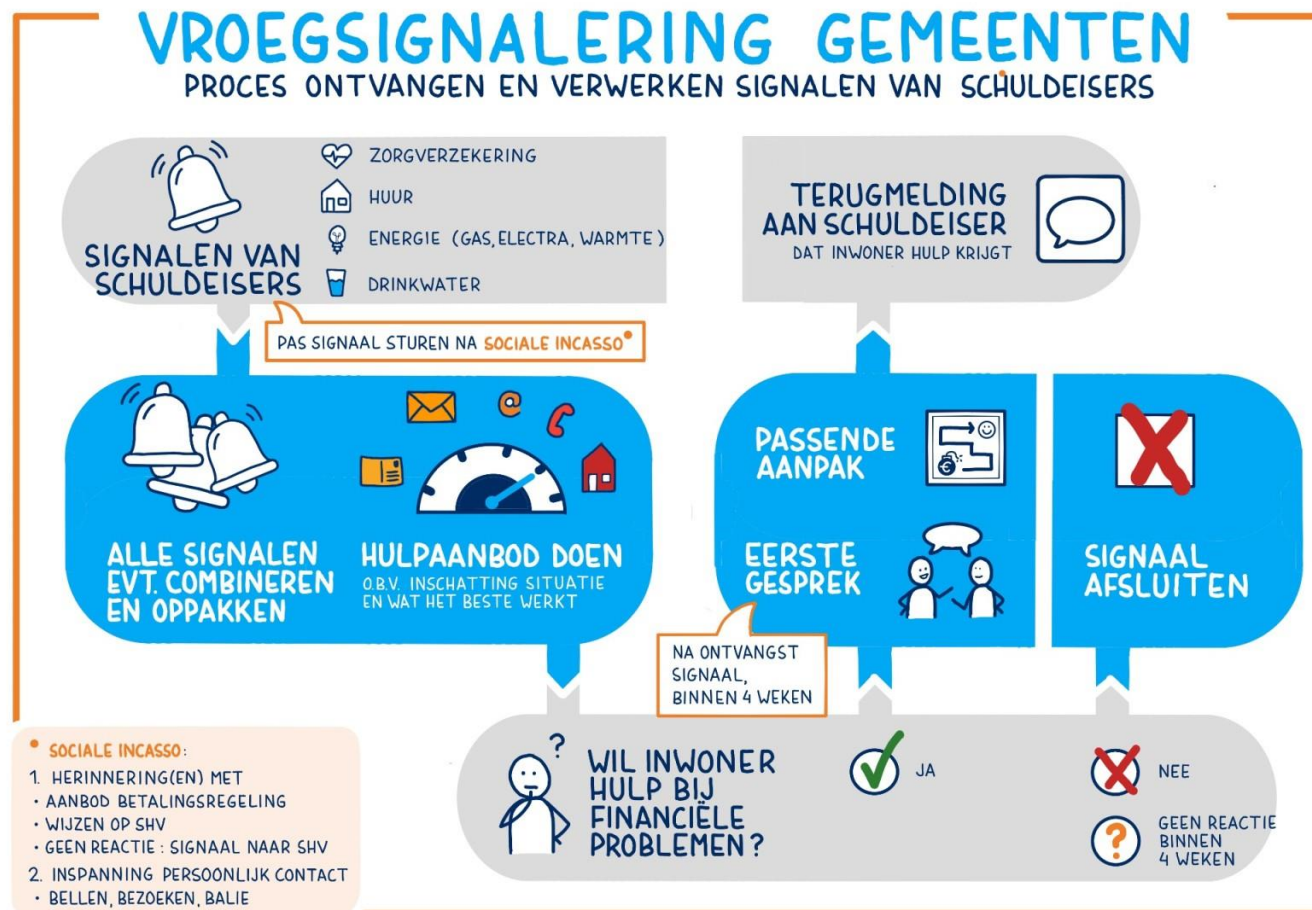
Consultant bij House of Performance
Rotterdam
Favoriete spel: Regenwormen

Maar we zijn ook benieuwd naar jullie!

Onze opdracht

De NVVK heeft als ambitie om door middel van effectieve vroegsignalering meer inwoners met schuldenproblematiek hulp te laten accepteren. Daarbij stelden ze aan House of Performance de volgende hulpvraag:

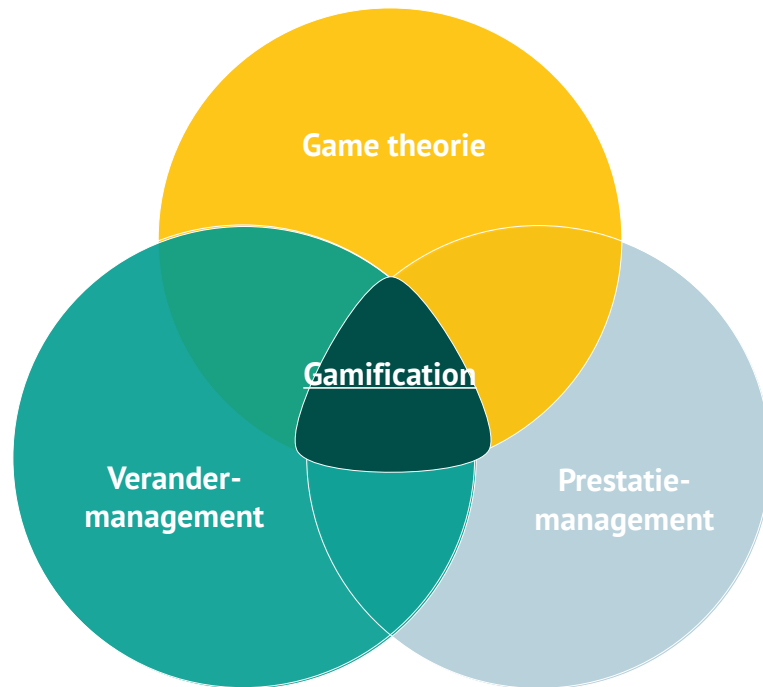
“Help ons onze gemeentes te ondersteunen zodat de inzet van vroegsignalering een opvolging van 25% krijgt in 2024.”



De kracht van het spel

Gamification in het kort

Gamification is een methode waarmee je op digitale wijze mensen uitdaagt nieuw (gewenst) gedrag te gaan vertonen in het dagelijks leven.



De voordelen op een rijtje:

- ✓ **Duurzame gedragsverandering** door toepassing van 70:20:10 principe;
- ✓ Opdrachten worden zo ontworpen dat het **aansluit op de praktijk** van de deelnemers;
- ✓ Hierdoor ervaar je **directe feedback** op het nieuw toegepaste gedrag;
- ✓ Spelvorm maakt het **laagdrempelig** én leuk;
- ✓ Toepassing van **speltheorie** maakt dat mensen worden “verleid” tot het opdoen van nieuwe kennis en gedrag.

Team3

- Vorm teams van 3 personen en verdeel de onderstaande rollen.
- Kies per team een tafel. De Opzichter en de Bouwer mogen aan de tafel plaatsnemen, de Architect mag (bij de tafel) blijven staan



De Architect

De architect mag niet praten of een verbaal geluid maken. Krijgt als enige de blauwdrukkaart te zien. Hij/zij mag alleen communiceren in gebaren maar niet wijzen naar bouwdelen.



De Opzichter

De opzichter kijkt naar de architect, interpreteert zijn gebaren en geeft instructies aan de bouwer.



De Bouwer

De bouwer speelt met gesloten ogen. De bouwer moet luisteren naar de opzichter en het bouwwerk op de tast bouwen.

Team3

De instructies

- Aan het begin van elke ronde zal de architect, die niet kan spreken, een blauwdrukkaart bekijken en tekenen.
- Nadat de architect de kaart kort heeft bestudeerd, plaatst deze de kaart in de plastic kaartstandaard. De bouwer en de opzichter mogen de blauwdrukkaart niet zien. De bouwer zal nu zijn ogen sluiten.
- Plaats de geschudde stukken binnen handbereik voor de bouwer.
- Wanneer de timer van 3 minuten is gestart, begint de ronde door de architect. Deze zal de blauwdrukkaart gebaren naar de opzichter, die met de bouwer zal spreken.
- Elk team heeft 3 minuten om elke blauwdruk te voltooien.
- Als het team binnen drie minuten een blauwdruk na weten te bouwen, dan wordt dit als een succes beschouwd.



3 minuten

De eerste ronde!



3 minuten

De tweede ronde!



3 minuten

Take-aways

Afronding

- **Communicatie:** werden de kleuren van de bouwsteen genoemd? Noemde iedereen de bouwstenen hetzelfde? Werd het perspectief aangepast? Werd er gewezen of het perspectief aangepast?
- **Samenwerking:** aanpassingen op basis van feedback of andere rol? Herkennen we een instelling uit het “normale” werk? Wat voor effect had dit?
- **Experimentatie:** wachtte de Bouwer de instructies af of werd er direct een blok aangelegd? Zijn er verbeteringen toegepast? Werkte dit wel/niet?
- **Leiderschap:** was er een duidelijke leider of was dit dynamisch? Werden beslissingen gesteund of (onbewust) gesaboteerd? Volgde iemand zijn eigen pad? Gaf de Opzichter intenties of instructies?

De vertaling naar vroegsignalering

Beantwoord op een post-it de onderstaande 2 vragen:

1. Welk inzicht brengt dit spel je?
2. Welke (verbeter)actie kun je ondernemen m.b.t. dit inzicht? Dus welke actie kun je hier aan koppelen?

