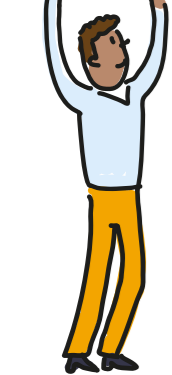


# van ERVARING naar IMPACT-spel

Nodig:

- max. 5 spelers
- 1 spelleider
- 1 dobbelsteen
- papier en pen
- timer
- 45 - 75 min. tijd

**START**



## WANNEER HAD JOUW WERK IMPACT?

- Iedereen krijgt 2 minuten om zijn ervaring te delen en vragen erover te beantwoorden.
- Luister goed en maak aantekeningen: één van deze ervaringen staat vanaf ronde 2 van het spel centraal.

## 1 WELKE ERVARINGEN HEBBEN WE?

1 Welke ervaring is het meest herkenbaar?	2 Welke ervaring spreekt het meest aan?	3 Welke doelgroep spreekt het meest aan?	4 Welke ervaring past goed bij de missie van onze organisatie?	5 Welke ervaring maakt het meest nieuwsgierig?	6 Geluk: je krijgt een punt én mag een eigen vraag stellen!
--	--	---	---	---	--

## FOCUS OP ÉÉN ERVARING

- Stem op de ervaring die jullie de rest van het spel verder onderzoeken.
- De persoon wiens ervaring doorgaat krijgt een punt!
- Heeft iedereen een duidelijk beeld van de gekozen ervaring? Bespreek de laatste onduidelijkheden.

## 2 WAT WAS HET VOOR 'N IMPACT?

12 Was de impact direct of indirect?	11 Wat zorgde vooral voor impact?	10 Geluk: je krijgt een punt én mag een eigen vraag stellen!	9 Was het impact op de korte of op de langere termijn?	8 Voor wie had het impact?	7 Waarvan was de impact te merken of te zien?
---	--------------------------------------	---	---	-------------------------------	--

## HOE KOM JE ER ACHTER OF HET ÉCHT IMPACT HAD?

- Bedenk in 1 minuut de beste manier om de impact te toetsen.
- Deel om beurten je idee.
- De beste bijdrage krijgt een punt. Stemmen maar!

## 3 HOE PAKTEN WE HET AAN?

13 Was dit nieuw of anders dan anders?	14 Wie of wat was hiervoor nodig?	15 Wat zijn nog onbenoemde voor- of nadelen?	16 Hoe paste dit bij de kernwaarden van onze organisatie?	17 Pech: je krijgt een punt aftrek en noemt 3 dingen die er mis hadden kunnen gaan.	18 Wie kostte dit energie en wie leverde het energie op?
---	--------------------------------------	---	--	--	---

## WAT WERKTE HIER GOED?

- Bedenk in 1 minuut 3 passende steekwoorden.
- Deel om beurten je 3 woorden.
- De beste bijdrage krijgt een punt. Stemmen maar!

## 4 WAT WILLEN WE ERMEE?

22 Hoe kun je deze impact vergroten?	21 Past dit bij het huidige beleid?	20 Hoe bereik je anderen met wat jullie hebben geleerd?	19 Wie zou je hier morgen over willen vertellen?
23 Geluk: je krijgt een punt én mag een eigen vraag stellen!	24 Stel, je hebt ongelimiteerd budget om hiermee verder te gaan. Waar geef je het aan uit?		

## DEEL JE INZICHT!

- Pitch om beurten in één minuut de inzichten die je hebt opgedaan tijdens dit spel.
- De beste pitch wint het laatste punt!
- Speel je het spel met meerdere groepen? Dan pitcht elke groepswinnaar.

## Spelregels:

- Je speelt dit spel als groep, live of online.
- Je verplaatst je als groep over het speelveld, je speelt dus met één pion.
- Om beurten gooi je met een dobbelsteen en beantwoord je de vraag waarop je terecht komt. Ga met elkaar hierover in gesprek.
- Als je langs een opdrachtveld (grote praatwolk) komt voer je met elkaar éérst de opdracht uit. Daarna mag je door naar de volgende ronde.
- De spelleider is gespreksleider en speelt zelf niet mee. Hij of zij houdt de tijd, de beurten, de stemmingen en de puntenscore in de gaten.
- Wie aan het eind de meeste punten heeft wint!