

GAME CHANGER

HR | L&D | SERIOUS GAMES | OPLOSSINGEN

Teambuilding met een
psychologische business simulatie

door **PETER BRUUN**
Amsterdam Game Lab

EN **6** ANDERE VERHALEN OVER HR
OPLOSSINGEN MET SERIOUS GAMES

 AMSTERDAM
GAME LAB

Voorwoord

Waar een klein land groot in kan zijn; Serious Games.

Bij velen onbekend, maar Nederland is topspeler op vele fronten.
Architectuur, paprika teelt en jawel Serious Games.

Vanuit onze calvinistische cultuur zijn we gewend om niet te hoog van de toren te blazen, maar dat doe ik nu toch even wel.

Nederland is geweldig groot in Serious Games!

Het is ook niet voor niets, dat hier alweer editie 3 van Game Changer voor je ligt.
We hebben in Nederland werkelijk hele mooie en vooral krachtige game oplossingen.

Welke?

Dat lees je hier!

Wil je zelf een serious game ervaren?

Dinsdag 30 augustus 2022 [10:00 - 14:00] organiseert Amsterdam Game Lab een Serious Game event in Bussum, waar je in alle rust een volledige Business Simulatie kunt doorlopen.

Veel leesplezier,

Peter Bruun

eindredacteur en serious game adviseur

www.amsterdamgamelab.nl



INHOUD

04



AMSTERDAM GAME LAB

Teambuilding
rond een serieus
bordspel

06



AMICA-INNOVATIE

Definieer en implementeer je
purpose dankzij game based
learning

10



IJSFONTEIN

Hoe jouw bedrijf kan
groeien door te spelen

12



RACCOON

Houd je teams verbonden
in een hybride omgeving

15



MEDIAHEADS

Making knowledge stick

18



GAME TAILORS

Maak van jouw online
team-sessies een succes!

21



HAPPY GAME CHANGERS

Spelen voor bedrijven
van de toekomst



Teambuilding rond een serieus bordspel

door **PETER BRUUN**



Verbinding: collega's, die als je vrienden worden

Ook sociale vaardigheden moet je gebruiken om ze scherp te houden. Daardoor is het nu dat we als collega's weer op kantoor samen komen, fijn als het sociale proces een beetje begeleid wordt. Dat kan zowel lichtvoetig als serieus.

Doordat een bordspel niet bedreigend is, kun je tot veel meer diepte in het gesprek komen.

de Business Simulatie "Pro Actief" verdiept relaties

Onze Flagship-Game "Pro Actief" helpt teams hechter en stressbestendiger te worden.

Het zet individuele werknemers in het zadel,

Waardoor het een **ideaal instrument is voor onboarding en teambuilding.**



Amsterdam Game Lab

Spellen zijn bij uitstek geschikt om medewerkers bewust te maken van hun gedrag en zo de bedrijfscultuur te verbeteren. Maar welk medium is het meest effectief? Digitaal of analoog? Digitale spellen speel je alleen achter je apparaat. De sociale interactie tussen jou en je team gebeurt op het scherm. Analoge spellen speel je met fysieke elementen.

'Ik zie binnen teams rond dit bordspel in 3 uur gebeuren, wat ik voorheen realiseerde in 2 dagen op de hei.'

PETER BRUUN

Zelf ervaren ?

Serious Game event dinsdag 30 augustus 2022 [10:00 - 14:00]

Je kan heel lang over kaas praten, maar het proeven is waar het om gaat.

Zo is het ook met de serious game **pro-actief**.

Daarom organiseer ik regelmatig spelsessies zodat je de business simulatie zelf kan.



Peter Bruun

AMSTERDAM GAME LAB | www.amsterdamgamelab.com

Serious Games | Psychologisch Advies





Definieer en implementeer je purpose

dankzij game based learning, door **MARLOES SIKKEMA**



Het laatste decennium is het concept van purpose niet meer weg te denken uit het business management domein. En geen wonder: het is een rijk en inspirerend startpunt voor de bedrijfsvoering, ver voorbij de missie, visie en corporate identity die sinds de jaren zestig van de vorige eeuw de klok sloegen.

Purpose gebruik je voor:

- **EXTERNAL VALIDITY** | Zorg ervoor dat de waardepropositie van jouw bedrijf op een dieper level raakt aan de behoeften van klant, gebruiker of stakeholder
- **ENTERPRISE DESIGN** | Ontwerp of verander jouw bedrijf zó dat alle resources en activiteiten doelmatig gericht zijn op het vervullen van je bestaansrecht
- **EMPLOYEE DIRECTION** | Geef je mensen richting, betrokkenheid en common ground

Het is echter nog niet zo makkelijk om een purpose definitie te maken die bedrijfsbreed gedragen wordt én die een praktische navolging krijgt bij het management en het personeel.

Game Based Learning is dé manier om mensen mee te krijgen en enthousiast te maken over hun gezamenlijke purpose.

Daarom heeft AMICA Innovatie de game ZENITH Purpose Anatomy ontwikkeld. Dit is een kaartendek en online tool waarmee het op een pick-and-choose manier leuk en makkelijk wordt om samen een purpose definitie te maken.

Verder lezen over purpose?

- Purpose voor individuele personen: Ikigai: Mieko Kamiya (1966) "On the Meaning of Life"
- Purpose om organisaties te transformeren: Klyver, A. (May 30, 2021) Enterprise Design and the Milky Way
<https://annikaklyver.wordpress.com/author/annikaklyver/>

Purpose Top Tips

1

Individuele en bedrijfsbrede sessies

Laat de werknemers als huiswerk hun individuele purpose definiëren. Purpose is immers een perfect innerlijk kompas: Laat ze ontdekken waar zij energie van krijgen en waar ze op leeglopen. Door dit eerst te doen, leg je het concept van purpose niet alleen uit, maar creëer je betrokkenheid vanaf dag één. Wil je hiervoor Zenith gebruiken? De online tool is perfect voor individueel gebruik.

Laat de werknemers in hun eigen team bijeen komen, inclusief het Management Team, en laat hen de purpose definiëren van hun eigen team én van het hele bedrijf. Ontdek wat de verschillen zijn tussen de teams én het management en evalueer deze gezamenlijk. Voor deze stap zijn de kaartenset en de formulieren het meest bruikbaar.

2

Gebruik de socratische ladder voor de vertaalslag

De socratische ladder is een simpel te begrijpen concept van drie niveaus: wat wil ik (middelste niveau), waarom wil ik dat (bovenste niveau) en waarmee bereik ik dat (onderste niveau). De socratische ladder is de basis voor de Zenith Purpose Anatomy tool: het hoofd (wat), het hart (waarom) en de armen en benen (waarmee). Je kunt zelf dit principe gebruiken om elk begrip te vertalen naar praktische elementen van de bedrijfsvoering (bijvoorbeeld: wat hebben we nodig om ons purpose element Empathie te vertalen naar onze productontwerpen?).

3

Implementeer je purpose met praktische tools in...

STRATEGIE: Vertaal de purpose definitie in meer gerichte en meetbare doelen voor elk aspect van de bedrijfsvoering, zie de link naar Enterprise Design op de vorige pagina.

WWW.AMICAINNOVATIE.NL

Wil je meer aanknopingspunten voor sessie-design en follow-up tools voor implementatie? In najaar/winter 2021/2022 komt de extended Facilitator's Resource van Zenith uit. Een compleet boekwerk om niet alleen purpose definities te maken, maar deze ook te laten landen. Informeer naar de details via de contactinformatie op de volgende pagina.

TEAMS: Laat medewerkers een 'Team Canvas' invullen, waarmee je elk element van de purpose definitie centraal zet en teamleden een persoonlijke vertaalslag én commitment laat maken hoe zij deze term in praktijk kunnen brengen (<http://theteamcanvas.com/use/>).

PRODUCTEN: Gebruik de Kapferer Brand Pyramid of andere merkschema's om je purpose definitie te vertalen naar praktische en meetbare design briefs voor de ontwerpers, product owners en engineers.

Zo ervaar je hoe je binnen één tot enkele sessies met Zenith Purpose Anatomy komt tot een organisatiebreed gedragen Purpose definitie:

- bekijk How to find your Purpose using The Zenith Purpose Anatomy tool door Werner Puchert: <https://www.youtube.com/watch?v=c9luu-jKH1k>
- koop de Zenith Kaartendek hier: www.innovateordinosaur.com/shop/zenith
- neem een maandlidmaatschap op de online tool via: [tamara\[at\]tractionstrategy.ca](mailto:tamara[at]tractionstrategy.ca)
- informeer naar de Zenith Taster Sessions via: marloes@amicainnovatie.nl
- Bekijk de aanstaande Zenith opleidingsdagen op: www.amicainnovatie.nl/zenith

"I HAVE GOOSEBUMPS! THE
ZENITH PROCESS IS AMAZING
AND THE AESTHETICS ARE
BEAUTIFUL!"

- **TAMMY GOOLER LOEB,**
CAREER & EXECUTIVE COACH
ZENITH TASTER SESSION
VOORJAAR 2021



Marloes Sikkema
AMICA INNOVATIE | www.amicainnovatie.nl
Purpos | People | Progress





IK WERK GRAAG
OP EEN PLEK
WAAR IK
VOLLEDIG MIJZELF
KAN ZIJN, ZELFS
ALS IK MIJN
GESTRESSTE IK
BEN

PETER BRUUN



Hoe jouw bedrijf kan groeien door te spelen

door **LUUK RAAPHORST**

Het hele gezin zit aan tafel. Mijn zusje zoekt de mooiste locaties op het spelbord uit en ik plan mijn strategie. Ik smijt een stapel monopoly geld op tafel. Yes! Neude is van mij, dat is een straat! Mijn zusje reageert fel; 'Waarom heb jij als eerste een hele rij?!' De rest van het spel is ze stil en super gefocust. Zij wil winnen. Hoe dan ook.

Dat is de kracht van spel: je haalt vrijwillig alles uit de kast om de beste te worden. Volledig voor je eigen plezier. Wat als je dat fanatisme kan toepassen voor de ontwikkeling van je bedrijfscultuur?

Bedrijfsculturen als blokkade

Je hebt een sterke strategie ontwikkeld, er zijn duidelijke plannen over hoe het bedrijf na de pandemie een nieuwe markt wil overnemen. Op papier ziet het er veelbelovend uit. Toch zie je dat jouw werknemers liever kletsen bij de koffiemachine dan dat ze deze uitdaging aangaan.

Door te spelen

In een spel zoek je vanuit jouw eigen kracht naar een oplossing voor een probleem. Een spelomgeving nodigt uit om te experimenteren. Je mag fouten maken zonder echte gevolgen. Bovendien roept een spel natuurlijk gedrag op. Neem je de leiding? Word je boos als het niet lukt? Of word je super gefocust en trek je je net als mijn zusje terug in jezelf? Bewust worden van je gedrag is de eerste stap naar verandering.

Digitaal of analoog

Spellen zijn bij uitstek geschikt om medewerkers bewust te maken van hun gedrag en zo de bedrijfscultuur te verbeteren. Maar welk medium is het meest effectief? Digitaal of analoog? Digitale spellen speel je alleen achter je apparaat. De sociale interactie tussen jou en je team gebeurt op het scherm. Analoge spellen speel je met fysieke elementen.

WWW.IJSFONTEIN.NL

IJSfontein ontwerpt en ontwikkelt spelend (digitaal) leren vanuit de overtuiging dat mensen van nature nieuwsgierig en intrinsiek gemotiveerd zijn om zichzelf te ontwikkelen. Denk aan een serious game of gamification traject voor de training van personeel, interactieve belevenissen voor musea of een crossplatform digitale methode voor het basisonderwijs

Je zit aan een tafel en bent omringd door andere spelers. Dáár vindt echte sociale interactie plaats. Analoge spellen zijn daarom erg geschikt om een bedrijfscultuur na te bootsen. De groepsdynamiek is direct tastbaar en door het delen van een fysieke ruimte lokt het spel nog meer persoonlijke communicatie uit.

Groei door te spelen

Een goede bedrijfscultuur hangt af van de communicatie en samenwerking tussen je werknemers. Speel ervaringen zoals Monopoly kunnen krachtig worden vertaald naar de visie van je bedrijf. Zo daag je jouw werknemers uit in een veilige omgeving te experimenteren.

Wil je het gedrag van mijn zusje terugzien in jouw werknemers? Laat ze spelen voor hun ontwikkeling én dat van jouw bedrijf!

Een voorbeeld: voor de Gemeente Amsterdam ontwikkelden wij een spel dat de toekomstige leiders moest helpen hun leiderschapstijl te ontdekken. Goed leiderschap heeft een positieve invloed op de cultuur binnen je bedrijf. In het spel stap je in de rol van een bouwkundig ontwikkelaar. In teams bouw je een nieuwe wijk terwijl je leiderschapskwaliteiten op de proef worden gesteld. Ga je zelf meewerken? Ga je heel erg sturen, of laat je het juist los en geef je autonomie? Het spel creëerde precies de dynamiek die we voor ogen hadden.

TIMO DE BLOK, PROGRAMMAMANAGER ONTWIKKELEN
LEERLIJNEN BIJ GEMEENTE AMSTERDAM



Luuk Raaphorst

IJSFONTEIN | www.ijsfontein.nl

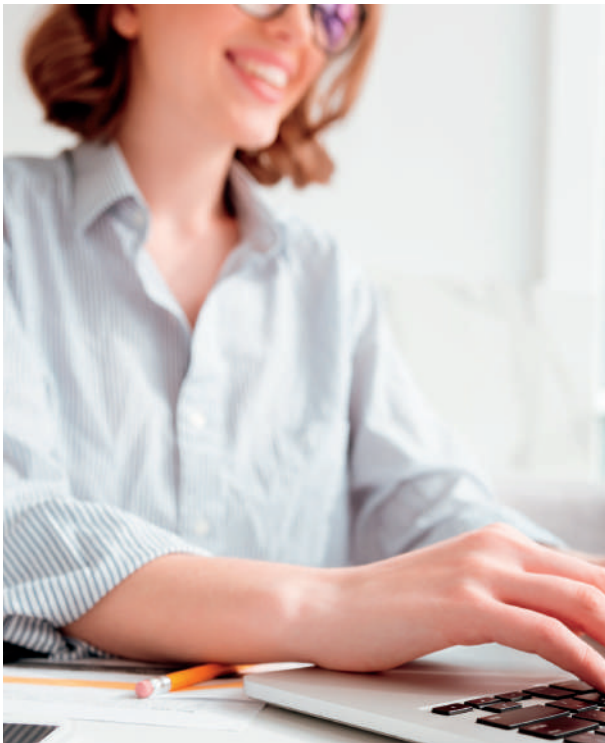
Interaction designer





Houd je teams verbonden in een hybride omgeving

door **GERBEN VAN DEN HOOF**



Door de pandemie hebben veel van ons in korte tijd de omslag gemaakt van werken op kantoor naar thuiswerken. Even wennen, maar we hebben ervaren dat je niet altijd fysiek bij elkaar hoeft te zijn om onderling verbonden te blijven met het team. Dit heeft geleid tot het nieuwe werken, ook wel het 'hybride' werken. Deels thuis en deels op kantoor. Bij deze nieuwe vorm van werken hoort ook een nieuwe vorm van teambuilding en bedrijfsevenementen.

Hybride games laten collega's op afstand dezelfde beleving ervaren

Investeren in je team is van groot belang voor werkgeluk en productiviteit. Dit is nog belangrijker geworden nu we elkaar dagelijks niet meer fysiek ontmoeten op werkvloer, maar gedeeltelijk werken vanuit huis. Het plannen van teamuitjes en bedrijfsevenementen, waarbij iedereen tegelijk bij elkaar is, wordt hierdoor een stuk lastiger. Hybride evenementen bieden de perfecte oplossing om toch regelmatig bij elkaar te komen. Een belangrijk uitgangspunt hierbij is dat er evenveel aandacht uitgaat naar de beleving van de fysieke als de online deelnemers. Met een hybride teambuilding game zorg je ervoor dat alle aanwezigen de energie hoog houden en een bijzondere herinnering creëren waarover je nog lang na kunt praten.

Een spannende space race tegen de klok

De serious game 'Hurdle Space Program' van Raccoon Serious Games is een voorbeeld van een hybride teambuilding game. Het doel? Het ruimteschip van jouw team veilig naar Mars krijgen... maar dat is alles behalve eenvoudig. Deze hybride space race zit vol met obstakels die je als team moet overwinnen om de eindstreep te bereiken. In de game worden teams 60 minuten lang flink uitgedaagd. Honderden spelers kunnen tegelijkertijd deelnemen aan deze spannende lancering, wat het de perfecte aanvulling maakt op een hybride strategiedag of afdelingsoverleg. De verdeling tussen het aantal offline en online teams kun je zelf bepalen. Het uitgangspunt is dat iedereen mee kan doen, ongeacht de werklocatie, met hetzelfde gevoel van betrokkenheid, energie en plezier.

Ready to launch? In 3, 2, 1..... lift off! Op het live scorebord van de game zien de teams al snel wie er aan kop ligt. Kort nadat de reis begonnen is, komen de spelers de eerste obstakels tegen. Niet veel later stapelen de problemen zich op! Wat is er allemaal aan de hand? Waar begin je? Door alle informatie in kaart te brengen, goed samen te werken en de juiste beslissingen te nemen, kun je de reis als team tot een veilig einde brengen. Spelers ervaren in het spel dat ze steviger in hun schoenen staan als ze samen focussen op de belangrijkste zaken. Dit maakt dat ze ook hun persoonlijke reis makkelijker in goede banen kunnen leiden. Een win-win!



Een waardevolle aanvulling op het groeiende portfolio.

Met de ontwikkeling van de hybride teambuilding game komt Raccoon Serious Games tegemoet aan de groeiende vraag naar hybride evenementen. Het is de uitgelezen kans om hun ervaring in fysieke en digitale games te combineren tot een krachtige nieuwe oplossing. De focus van de hybride game ligt op het creëren van een impactvolle ervaring voor zowel de fysieke als digitale teams. Met de kwaliteit die spelers gewend zijn. Daarbij kan Raccoon honderden collega's tegelijk een ervaring geven waar ze nog weken, zo niet maanden, over na zullen praten. *Bon voyage!*

Ontdek meer over deze nieuwe hybride teambuilding game via www.raccoon.games/hurdle-space-program

Raccoon Serious Games ontwikkelt en faciliteert leerzame ervaringen die raken en verbinden. Raccoon gelooft dat mensen het meeste leren door te spelen, proberen en vooral door te doen.



Gerben van den Hoof
Raccoon Serious Games | www.raccoon.games
Marketing & Communicatie





Mediaheads: Kennis is waarde

door **CHAMIN HARDEMAN**



Het brein verwerkt iedere dag een enorme hoeveelheid informatie.

Ga maar eens na wat je allemaal ziet, hoort en voelt. Dit moet verwerkt worden, de hele dag door. Het ene stuk informatie is van groter belang dan het andere. Daarom kunnen we ons gelukkig focussen op de dingen die het belangrijkste zijn.

Je leest nu deze tekst, de rest eromheen is wazig: **je focust**. ons brein de informatie naar dat wat **belangrijk** is op het moment. Tijdens het opleiden van jouw medewerkers in het kader van bijvoorbeeld de (strategische) personeelsplanning gebeurt hetzelfde. De medewerkers gaan naar een training van drie dagen. In deze (vaak) intensieve sessie worden ze ondergedompeld en getraind in **het eigen maken van nieuwe materie!**

Dit is natuurlijk super, echter zit het onderschatte probleem in de fase erna.

Na drie dagen training gaan de medewerkers weer over tot de orde van de dag met alle impulsen en verplichtingen die ermee gepaard gaan, *het brein gaat weer filteren*.

Op het moment dat de kennis niet regelmatig en voldoende gebruikt wordt, filtert ons brein het weg.

De training verliest zo zijn waarde: tot **een gemiddeld verlies van 70% van de nieuw opgedane kennis in de eerste 24 uur daarna**.

Zonde! Dit probleem lossen wij op!

We make knowledge stick!

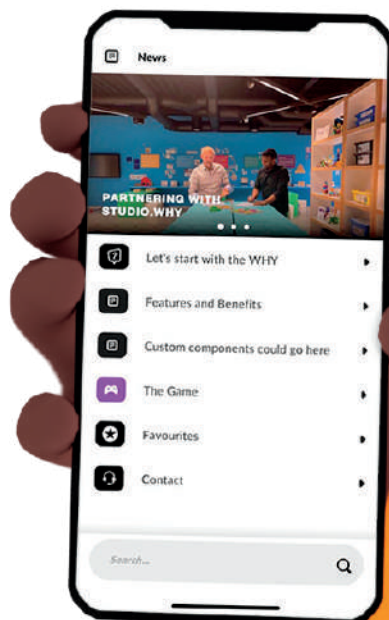
Maar hoe dan?

Wij bieden een app gericht op HR, learning and development, trainers en opleiders die kennis effectief willen laten beklijven en zo meer **waarde willen toevoegen** aan hun trainingen.

Het leerplatform bestaat uit een **knowledge base** en een **serious game** en wordt samen in één app (of applicatie) aangeboden. Zo heeft de gebruiker **altijd** de kennis **bij de hand** en kan er **on demand** getraind worden door middel van **korte en frequente kennissessies**.

De knowledge base vul je eenvoudig aan met rijke content via het beheersysteem. Daarnaast schrijf je in onze storyline editor korte scenario's met daaraan gekoppeld vragen, feedback en badges.

Je wilt bijvoorbeeld een **webinar of seminar interactiever** maken? Dat kan! Met de event functie heb je in een handomdraai een quiz samengesteld die jouw medewerkers of trainees direct via de app kunnen spelen. Zo heb je tijdens de training de eerste **herhaling** al te pakken: daar draait het om. Vanzelfsprekend kun je als trainer met het dashboard de voortgang en het gebruik van de applicatie monitoren.



Jij hebt de kennis en wij het leerplatform om het gecontroleerd te laten beklijven. We kunnen hier veel over schrijven, maar **ervaren** werkt het beste. Download daarom gratis onze demo applicatie voor iOS. Scan de QR code en **ontdek** de mogelijkheden om de ambities van jou en die van je medewerkers te realiseren.



Hart voor leren

Why

Kennis creëert nieuwe ambitie. Wij willen iedereen met onze **oplossing** helpen om een leven lang te leren en **spelenderwijs** te ontdekken.

How

Met onze kennis, creativiteit en ruime ervaring op het gebied van het leren leren, ontwikkelen wij Serious Games: **de boeken van de toekomst.**

What

Mensen de best mogelijke en meest effectieve **leerervaring** bieden bij het eigen maken van iets nieuws, zonder het risico dat deze kennis even later zo goed als verdwenen is.

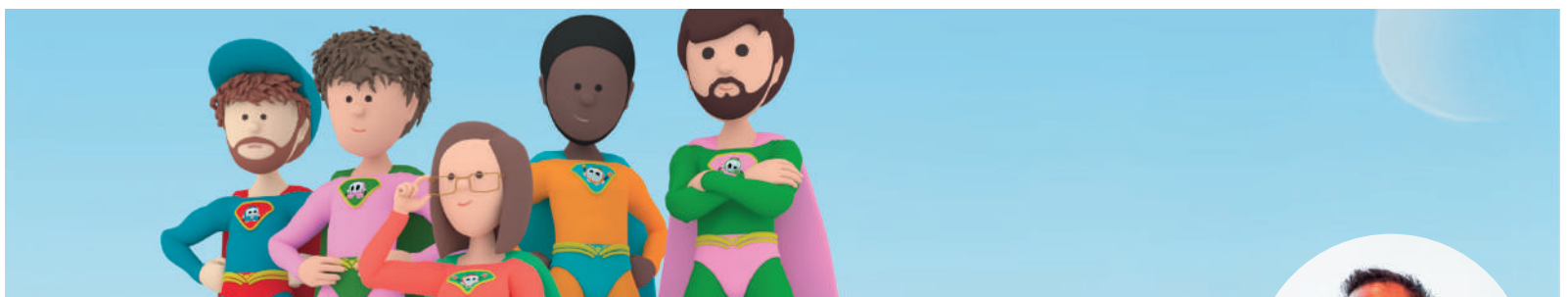
Over de game Robins Wereld Mediaheads:

"Robins Wereld is in Nederland de eerste educatieve game die speciaal is ontwikkeld voor mensen met een matige of ernstige verstandelijke beperking. Iedereen kan leren leren, daar geloven wij in!"

Benieuwd naar deze, en vele andere cases en testimonials?

Ontdek het op onze site en test de demo:
<https://mediaheads.nl/cases/> &
<https://mediaheads.nl/testimonials/>

Benieuwd hoe onze oplossing voor jouw organisatie kan werken? Chamin (06 432 60 757) neemt je er graag in mee!



Mediaheads is onderdeel van:



Chamin Hardeman

Mediaheads | www.mediaheads.nl/

Business Unit Manager





Hoe de V-Cilitator van jouw (online) teamsessies een succes kan maken!

Door **HESTER LEERDAM** in gesprek met **SASKER SOONTIËNS**

De pandemie zorgde er in één klap voor dat bedrijven en organisaties over moesten stappen naar online vergaderingen, trainingen en evenementen. Al snel constateerde Saker Soontiens van Skill-up een probleem; veel gesprekken kwamen niet goed van de grond in een online omgeving. Samen met Game Tailors ging Saker op zoek naar een oplossing. De V-Cilitator was het resultaat! Wat doet de V-Cilitator precies en voor wie is de V-Cilitator geschikt? Saker legt het uit in een gesprek met Hester van Game Tailors.



Hoe kwamen jullie op het idee om een serious game te maken?

Door de coronacrisis moesten wij ons hele bedrijfsplan omgooien, dus begonnen we met het organiseren van online evenementen. Al gauw merkten we dat niet alle werkvormen even goed werken in een online omgeving. Docenten, trainers of dagvoorzitters hebben veel werkvormen in hun repertoire die goed werken als je met een groep in één ruimte zit. Online mis je echter non-verbale signalen, zoals oogcontact. Online moet je veel explicieter zijn wie wanneer aan het woord is.

GEMAKKELIJK EN SNEL OPSTARTEN

Met een paar klikken verbinden.

1. Voer de deelnemers in.
2. Kies een vragenset of maak je eigen vragen, en GO!

SPELVERLOOP

Leun achterover, de tool faciliteert.

1. De vraag verschijnt; de deelnemers reflecteren.
2. Iemand wordt gekozen om het antwoord te geven; deelnemers leren van elkaar.
3. Herhaal totdat je doel voor de sessie is bereikt!



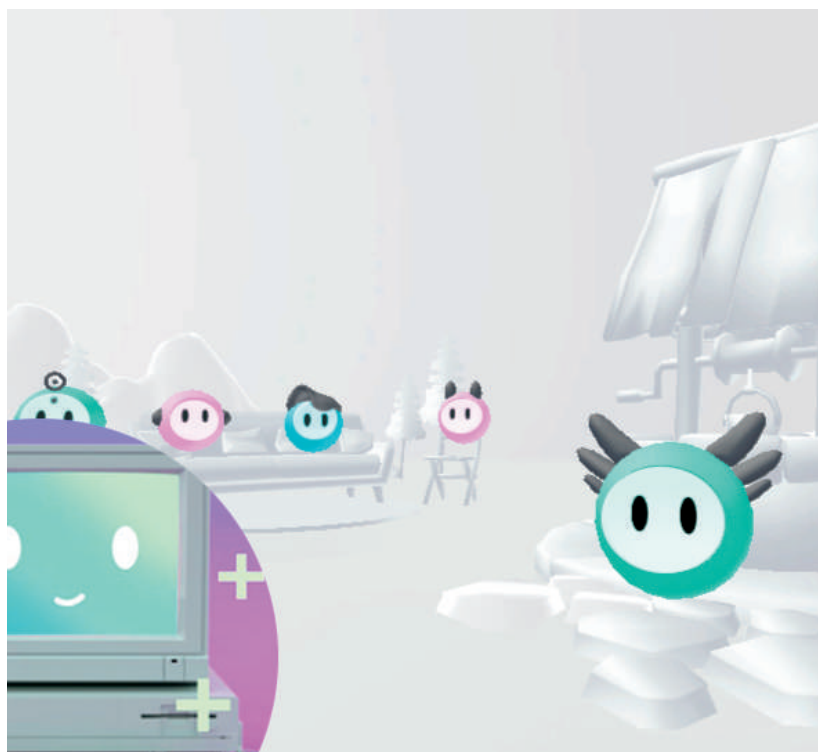
Dus zocht ik contact met Olivier van Game Tailors en hebben we samen gebrainstormd. Wat kunnen we doen om ervoor te zorgen dat een docent, trainer of dagvoorzitter ook online succesvolle feedbackgesprekken of gesprekken over nieuwe strategieën of producten kan voeren? En zo zijn we tot de V-Cilitator gekomen.

Voor wie is de V-Cilitator geschikt?

In eerste instanties voor trainers en mensen die voor hun vak voor groepen staan en behoefte hebben aan een stukje tooling. Zij kunnen hun eigen vragen invoeren en de V-Cilitator de sessie laten uitvoeren. Maar de V-Cilitator is ook een handige tool voor teamleiders of HR-managers die een designsessie of een andere gesprek moeten voorzitten en dat niet dagelijks doen. Vaak heb je in die rol niet de didactische achtergrond om in te schatten hoe een werkvorm uit gaat pakken. Voor deze groep hebben we vragensets al klaar staan. Jij vult in wat voor soort vragen je wilt stellen, bijvoorbeeld vragen voor een feedbacksessie, en de V-Cilitator doet de rest!

'Met de V-Cilitator faciliteer je het gesprek, ongeacht de plaats van de deelnemers.'

SASKER SOONTIËNS - SKILL-UP



Maar de V-cilitator is niet alleen een tool. Er zit ook een spelement in. Zo worden de beurten random gekozen. Kan je daar iets over vertellen?

Wat je ziet in online vergaderingen is dat het vrij makkelijk is om een beetje op de achtergrond te verdwijnen. Dus als je met zes man bent is het best wel makkelijk om als zesde persoon weg te duiken en je niet met het gesprek te bemoeien. Met de V-Cilitator weet je niet van tevoren wie de beurt krijgt, dus het is een stuk moeilijker om te duiken. Je móet wel meedoen, want je krijgt misschien wel de beurt!

En er komt ook nog een update aan, waarmee je vanaf je telefoon mee kan doen. Wat is daar het voordeel van?

Als je op je telefoon mee kan doen, dan kan je niet alleen online, maar ook rond de tafel spelen. Je krijgt steeds meer dat mensen niet meer samen op kantoor zijn, omdat de één andere dagen op kantoor werkt dan de ander. Met de nieuwe V-Cilitator update faciliteer je het gesprek, ongeacht de plaats van de deelnemers. Je kan zo nog makkelijker met de V-Cilitator aan de slag!



Game Tailors - www.gametailors.com

Game Tailors helpt organisaties met het maken van de mooiste serious games om mensen te enthousiasmeren én motiveren.



Skill-up - www.skill-up.nu

Skill-Up helpt individuen, teams & organisaties meer uit zichzelf te halen door middel van hybride en virtuele events, serious games en opleiding.



Bekijk het gesprek!



Sasker Soontiëns

Skill-up | www.skill-up.nu

Co-Founder

Hester Leerdam

Game Tailors | www.gametailors.com

Marketing & Communicatie

WWW.V-CILITATOR.COM

Groenten zijn niet vies

Een nieuwe generatie spelers, door **NANCY BEERS**



Wie kent ze niet: de L&D en HR 'spellen' ter bevordering van de saamhorigheid, onderlinge werkrelaties of strategie. Ze zien eruit als een spel, ze hebben herkenbare spelkenmerken - zoals kaartjes of pionnetjes - en ze hebben een naam die doet denken aan onze jeugdige jaren toen zorgeloos spelen nog heel normaal was. In realiteit zijn het opgesmukte quizjes of multiple-choicetestjes. Zoals de Amerikaanse grootheid David Shaffer zo klinklaar stelt, worden we hier met z'n allen voor de gek gehouden:

'We call that chocolate covered broccoli: it looks yummy, it tastes awful.'

Het kern van het probleem met deze verscholen groenten ligt niet in de groenten zelf, maar in de chocolade. De huidige generatie werknemers zijn opgegroeid in de hoogtijdagen van

steeds complexere spellen, aan de keukentafel of op de eerste PCs. Ze weten beter en zien zo door de dunne laag chocolade heen. Mooimakerij met eenvoudige speltechnieken ondermijnt de intelligentie van een hele generatie aan HR professionals, werknemers, en teamleiders, die hierdoor de kracht van spelen voor het bedrijfsleven mislopen.

Het is dan ook de missie van mijn bedrijf, **Happy Game Changers**, om daar verandering in te brengen. 'Change the world one game at a time'. Geen grappige quizjes, of vermakelijke multiple-choicetests. Spellens die er écht toe doen en die skills overbrengen voor bedrijven van de toekomst: growth mindset, creativiteit, samenwerken en communicatie, en 21st Century Skills.

Dit is broccoli zónder de chocolade, en eigenlijk veel lekkerder.

Om groenten eten in het bedrijfsleven te stimuleren, organiseert Happy Game Changers op donderdag 30 september 2021 het eerste **Play in Business** evenement.

Play in Business

HÉT EVENT OVER SERIEUS SPELEN OP DE WERKVLOER

DATUM EN TIJD

donderdag 30 september, 12.00 - 18.00

LOCATIE

Broedplaats BOGOTÁ in Halfweg

TICKETS

nu verkrijgbaar via www.playinbusiness.nl

De keynote speaker is **Rocky Hehakaija**, voormalig voetbalster, winnaar van 'Wie is de Mol?' 2020 en founder van Favela Street, die spreekt over de kracht van spel en voetbal om jongeren te helpen ontdekken dat zij een nieuwe generatie rolmodellen zijn.

16 andere sprekers in vier parallelle tracks, waaronder '**HR en Learning & Development**', presenteren over de kracht van spelen met betrekking tot verschillende aspecten in het bedrijfsleven, waaronder diversiteit en inclusie, hybride werken, cyber security, medewerker ontwikkeling, MVO en klimaat en risicomanagement.



Nancy Beers

HAPPY GAME CHANGERS | www.happygamechangers.com

International Speaker | Masterclasses | Power of Play Custom Programs

