Speels leren in team

SMARTER Battle

Overtuig de anderen dat jouw aanpak het meeste impact heeft. Je leert spelenderwijs, en de argumenten van je collega's blijven beter hangen door de discussie zelf.

S M A R T E R

Overzicht

Voor wie	Doel	Tijd	Formaat
Teams die het speels willen aanpakken en de principes al wat kennen	Onderbouwd kiezen welke aanpak het meeste impact heeft in jullie context	30–60 min	Teams van 4 tot 28 personen, in subteams van 2 tot 4

In het kort

Een probleem in een opleiding heeft zelden één oorzaak, en dus ook zelden één oplossing. Het team kiest een gekende uitdaging, bijvoorbeeld: "Tegen het einde van de dag zijn deelnemers de belangrijkste stappen van de procedure al vergeten." Elk subteam krijgt een ander principe toegewezen en bekijkt de uitdaging door die bril: welke HOW-kaart pakt ze het best aan? Daarna volgt de battle: wie overtuigt de groep?

De winnende kaart is mooi meegenomen. De echte winst zit in het gesprek: iedereen moet zijn keuze onderbouwen en die van anderen kritisch bekijken.

Goed om te weten

De Battle past bij elke andere activiteit uit deze reeks. Gebruik hem eventueel als afsluiter om samen een keuze te maken.

Wat heb je nodig

- 1 SMARTER-deck (zie stap 2 en 3)
- Een flipchart om de uitdaging en de scores op te schrijven (zie stap 1 en 5)
- Een timer (zie stap 4)

Zo pak je het aan

1 Kies de uitdaging

Kies samen een gekend probleem of een uitdaging uit een opleiding. Je kunt ook een scenariokaart gebruiken. Schrijf de uitdaging groot op de flipchart, zodat iedereen ze tijdens de battle ziet.

2 Subteams en kaarten

Verdeel de groep in subteams. Elk subteam trekt blind een letterkaart: dat is hun principe. Daaruit kiezen ze de HOW-kaart die volgens hen de uitdaging het best aanpakt.

Tip

Door blind te trekken moet elk subteam ook buiten zijn favoriete principe denken.

Minder dan zeven subteams?

Geen probleem. Niet elk principe hoeft aan bod te komen: het gaat om het denkwerk.

3 Bereid je pleidooi voor

Waarom pakt jullie aanpak de uitdaging het best aan? Gebruik de WHY-kaart van je principe als munitie. Bedenk ook welke tegenargumenten je kunt verwachten.

4 De battle

Elk subteam krijgt 90 seconden voor zijn pleidooi. Daarna stelt één ander subteam één kritische vraag. Wissel telkens van subteam. Hou de tijd strak: de timer is de scheidsrechter.

Hou het speels

Competitie geeft energie, zolang ze over ideeën gaat en niet over personen. Kritische vragen gaan over de aanpak, nooit over wie ze voorstelt.

5 Stemming

Iedereen stemt op de aanpak die hem of haar het meest overtuigde, maar niet op de eigen kaart. Noteer de scores op de flipchart.

6 Nabespreking

Vraag: "Welk argument van een ander subteam neem je mee?" en "Kunnen we de winnaar en de tweede combineren tot één aanpak?" Spreek af wie de gekozen aanpak uitprobeert en in welke opleiding.

Sla dit niet over

Zonder nabespreking blijft het bij een leuk spel. Dit moment maakt er een leermoment van.

Varianten

- **Snelle versie:** individueel in plaats van in subteams, met pleidooien van 60 seconden. Ideaal als energizer bij de start van een teamoverleg.
- **Na activiteit 01:** laat de subteams strijden over welke ingreep jullie als eerste doorvoeren.
- **Na activiteit 03:** laat de subteams strijden over de beste oplossing voor het scenario.

Opvolging en volgende stappen

- Probeer de winnende aanpak echt uit in een opleiding en vertel het team hoe het ging.
- Vraag in het volgende teamoverleg: "Welke argumenten uit de battle herinneren we ons nog?" Pas daarna kijk je naar de flipchart.

© So We Grow · Sofie Willox · [GEBRUIKSVOORWAARDEN]